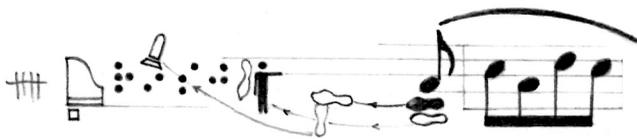


La huella creativa

Gabrio Zapelli Cerri



La huella creativa

Gabrio Zapelli Cerri

701
Z35h

Zappelli Cerri, Gabrio.
La huella creativa / Gabrio Zappelli Cerri.
– 1.edición, 2. reimpresión – San José, Costa
Rica: Editorial UCR, 2019.
xv, 177 páginas: ilustraciones, mapa,
música

ISBN 978-9977-67-757-6

1. ARTE. 2. MÚSICA. 3. APRECIACIÓN
DEL ARTE. 4. APRECIACIÓN MUSICAL. 5.
NOTACIÓN MUSICAL. 6. SÍMBOLOS. I. Título.

CIP/3383
CC/SIBDI.UCR

Edición aprobada por la Comisión Editorial de la Universidad de Costa Rica.
Primera edición: 2003
Segunda reimpresión: 2019.

Editorial UCR es miembro del Sistema de Editoriales Universitarias de Centroamérica (SEDUCA),
perteneciente al Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA).

Diseño de portada: *Elisa Giacomini V.*

© Editorial de la Universidad de Costa Rica, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. Costa Rica.

Apdo. 11501-2060 • Tel.: 2511 5310 • Fax: 2511 5257 • administracion.siedin@ucr.ac.cr • www.editorial.ucr.ac.cr
Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Hecho el depósito de ley.

Impreso bajo demanda en la Sección de Impresión del SIEDIN. Fecha de aparición: agosto, 2019.
Universidad de Costa Rica. Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. San José, Costa Rica.

Índice

INTRODUCCIÓN	xiii
---------------------------	------

CAPÍTULO PRIMERO

Desde la teoría del arte hasta la teoría sistemática
de la notación en las artes

1.1. La definición de arte	3
1.2. Del paradigma causal a la concepción sistémica del arte y de la notación	6
1.3. Las bases teóricas de una teoría sistémica de la notación del arte	8
1.3.1. La teoría del texto y su aporte a la teoría sistémica de la notación en arte.	9
1.3.2. La cooperación interpretativa	12
1.3.3. La doble contingencia	14
1.3.4. La teoría del juego y su aporte a una teoría sistémica de la notación.	15
1.3.4.1. Acerca del juego	16
1.3.4.2. El juego, la notación y el arte	17
1.3.4.3. Juego como sistema y como proceso	18
1.3.4.4. Cooperantes en el juego y en el arte.	20
1.3.4.5. Juegos a suma cero	22
1.4. Desde el proyecto artístico hasta la escritura del arte.	25
1.4.1. La "escritura activa".	25
1.5. El lenguaje del arte: el problema del lenguaje icónico y de la doble articulación de las lenguas naturales	27
1.5.1. Iconismo y notación	28
1.6. Tiempo y notación	32
1.6.1. Tiempo de expresión en arte.	32
1.6.2. Tiempo del contenido en arte	33
1.7. Una notación con historia	36

1.8. Una teoría sistémica de la notación y sus requisitos fundamentales	42
1.8.1. Requisitos sintácticos	43
1.8.2. La composición de los caracteres	47
1.8.3. La congruencia	48
1.8.4. Los requisitos semánticos	50
1.8.5. Las notaciones	51

CAPÍTULO SEGUNDO

Notaciones de las artes

2.1. Distribución espacial y temporal de las inscripciones	55
2.2. Seudonotación y notación	56
2.2.1. Sistemas deseudonotación	56
2.2.2. Sistemas de notación	57
2.3. Teoría de los sistemas de notación yseudonotación en el arte: una primera aproximación taxonómica	58
2.3.1. Las partituras generales	67
2.3.1.1. Las partituras estratégicas o paradigmáticas	76
2.3.1.2. Las partituras tácticas o sintagmáticas	77
2.3.2. Las partituras de expresión	77
2.3.3. Partituras preventivas y consuntivas	81
2.3.4. Partituras ejecutivas	83
2.3.4.1. Partituras espaciales	84
2.3.4.2. Partituras temporales	84
2.3.4.3. Partituras mixtas	85
2.4. Problemas de semiografía	86
2.4.1. La semiografía notacional	88
2.4.2. La semiografíaseudonotacional	89
2.5. Notación y música	91
2.5.1. El caso Cage y la música aleatoria	91
2.6. Notación y pintura	97
2.6.1. La perspectiva como “forma simbólica”	104
2.6.2. El “caso” Duchamp y la semántica notacional más allá de la pintura	105
2.6.3. El “caso” Klee y la sintáctica notacional	108
2.7. Notación y espectáculo dramático	110
2.7.1. Notación escenológica y arquitectura	118
2.7.2. Notación luminística	124
2.7.3. Notación coreográfica	129
2.8. Notación y cine	135
2.8.1. Escrituras para el cine	137
2.8.1.1. Notación audiovisual	137

2.8.1.2. <i>Storyboard</i>	138
2.8.1.3. Plano de los movimientos	139
2.8.1.4. Fichas	140
2.8.1.5. Escaleta	140
2.8.2. Características de la notación literaria en la escaleta y el guión	141
2.8.3. Los tres planos intertextuales	143
2.8.3.1. El guión: la notación literaria	143
2.8.3.2. La puesta/grabación: la escritura de la escena	143
2.8.3.3. La edición: escritura consuntiva	144
2.9. Apuntes básicos sobre la notación	147

CAPÍTULO TERCERO

Conclusiones

3. Hipertexto y matriz de juego.	153
3.1. ¿Por qué una notación del arte?	153
3.2. El hipertexto y la notación de las artes	153
3.3. Una matriz para la “matriz de juego”	155
3.3.1. La matriz de juego y su marco espacial	159
3.3.2. La matriz de juego y su marco temporal	160
3.3.3. La matriz de juego y el sujeto	161

BIBLIOGRAFÍA	163
-------------------------------	-----

ACERCA DEL AUTOR	179
-----------------------------------	-----

Capítulo primero

Desde la teoría del arte hasta la teoría
sistemática de la notación en las artes

1. 1. La definición de arte

Existe una paradoja con respecto al arte: al tiempo que se le juzga, nadie sabe decir con seguridad de qué se trata. Se le valora en relación con diversos fenómenos como atendido a un lenguaje común, sin atender a su especificidad¹. Tradicionalmente la teoría del arte no ha tenido herramientas suficientes para determinar un lenguaje específico ni del arte ni de las artes² y, por lo tanto, para justificar su propio lenguaje.

Este estudio asume que, a pesar del aislamiento de los postulados de las diferentes teorías sobre el arte, todas ellas parten de una concepción básica; de que las argumentaciones utilizadas por las distintas disciplinas (la Estética³, la Historiografía⁴, la Semiótica⁵, etc.) corresponden a un mismo paradigma conceptual.

-
- 1 Nos referimos al debate, todavía no acabado, sobre la identidad específica del arte y, también, acerca de la identidad del artista. Argan, Carlo G., *L'arte moderna, 1770/1970*, Sansoni, Florencia, 1970 (primera edición), dibuja la evolución artística como "conciencia colectiva del papel del artista dentro de la sociedad industrial" y explica la evolución de las formas en relación con la función que el artista quiere tener. Tal perspectiva no permite una identificación precisa del arte, sino que niega la posibilidad de definir su función y su identidad específicas. El mismo discurso, aunque en forma y con modalidades diferentes, es comentado por Menna, Filiberto, *Il progetto moderno del arte e la critica*, y de Vattimo, Giovanni, "L'ermeneutica filosofica e la critica sulla produttività della distanza", en: *Figure*, n.1, 1982.
 - 2 Goodman, Nelson, *Languages of Art*, Bobbs-Merrill Company, 1968, trad. it. *I linguaggi dell'arte*, il Saggiatore, Milán, 1976, trad. español: *Los lenguajes del arte*, Seix Barral, 1974.
 - 3 Entre otros: Mukarovsky, Jan, *Studie z estetiky*, Odeon, Praha, 1966, trad. tt. *Il significato dell'estetica*, Einaudi, Turín, 1973. Bense, Max, *Aesthetica*, Agis-Verlag GmbH, Baden-Baden, 1965, trad. it. *Estetica*, Bompiani, Milán, 1974. Barilli, Renato (curador), *Estetica e società tecnologica*, Il Mulino, Boloña, 1976.
 - 4 Calabrese, Omar, *Il linguaggio del arte*, Bompiani, Milán, 1989, trad. español: *El lenguaje del arte*, Barcelona: Paidós, 1997.
 - 5 Sin embargo, también hay diferentes modos de enfrentar el problema del arte, desde estas diferentes disciplinas. Según Charles Morris hay, por ejemplo, un discurso estético que se divide en un análisis estético, que es un "discurso científico" porque pone en evidencia las relaciones entre los signos y los objetos indicados, y, un juicio estético, que es "discurso tecnológico" porque subraya la eficacia de los signos en el uso práctico de quien los utiliza. También hay diferencia entre una semiótica de las artes, correspondiente a una teoría y una crítica de las artes, y, una semiótica del arte, correspondiente a una estética. Calabrese, Omar, *op. cit.* También en: Calabrese, Omar, *La machina della pittura*, Laterza, 1985, trad parcial a español en: *Como se lee una obra de arte*, Cátedra, 1994. Limentani Viridis, Caterina, *Il quadro e il suo doppio*, S.T.E.M. Mucchi, Modena, 1981.

Es evidente, sin embargo, que las diferentes teorías (el Puro Visualismo de Heinrich Wölfflin, las estéticas simbólicas de Ernst Cassirer y Susanne Langer, la iconología de Aby Warburg y Erwin Panofsky, la psicología de la percepción y de la Gestalt de Rudolph Arnheim, las teorías psicoanalíticas postfreudianas, la presemiótica de Ernst Gombrich y las sociologías del arte de Arnold Hauser, Frederick Antal y Pierre Francastel, para citar solamente algunos autores conocidos, fig.1.2)⁶, no logran ponerse de acuerdo; ninguna ha llegado hasta hoy a una definición del arte que demuestre progreso sustancial hacia una unidad e integración conceptual de ella.

El motivo parece ser, sobre todo, la falta de formulación de análisis interdisciplinarios adecuados, suficientemente dúctiles y con capacidad para desarrollar una sólida afinidad con su objeto de estudio, el arte, de tal manera que permitan una explicación convincente de sus variables⁷. Al mismo tiempo, una crítica atenta y puntual se revela como estéril cuando crecen la dificultad y la irresolución de los problemas entre las diferentes teorías.

-
- 6 Véase, a partir de primeros textos historiográficos como lo de Giorgio Vasari, *Le vite de piú eccellenti architetti, pittori e scultori italiani, da Cimabue sino a nostri tempi*, Einaudi, Turín, 1986; y su seguidor, Giovanni Pietro Bellori, *Vite de' pintori, scultori e architetti moderni*, Einaudi, Turín, 1976, las variadas tendencias historiográficas. Entre otros autores: Antal, Frederik, *Classicism and Romanticism*, Routledge & Kegan Paul, London, 1966, trad. it. *Classicismo e Romanticismo*, Einaudi, 1975. Arcangeli, Francesco, *Dal Romanticismo all'Informale*, Vol. I-II, Einaudi, Turín, 1977. Arnheim, Rudolf, *Art and Visual perception: a psychology of the creative eye*, University of California, trad. It. *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milán, 1971. Barilli, Renato, *L'arte contemporanea*, Feltrinelli, Milán, 1984, *Culturologia e Fenomenologia degli Stili*, Il Mulino, Boloña, 1982. Baudouin, Charles, *Psychanalyse de l'art*, Felix Alcan, Paris, 1929, trad. It. *Psicanalisi dell'Arte*, Guaraldi, 1972. Damisch, Hubert, *Théorie du nuage. Pour une histoire de la peinture*. Seuil, Paris, 1972, trad. it. *Teoria della nuvola*. Per una storia della pittura, Costa & Noland, 1984. Francastel, Pierre, *Peinture et société. Naissance du destruction d'un espace plastique. De la Renaissance au Cubisme*, Audin, Lyon, 1951, trad. it. *Lo spazio figurativo dal Rinascimento al Cubismo*, Einaudi, 1957. Gombrich, Ernst H., *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Trustess of the Nacional Gallery of Art, Washington, 1959, trad.it. *Arte e Illusiona*, Einaudi 1965. Gombrich, Ernst H., *Meditation on a Hobby Horse and other Essays on the Theory of Art*, Phaidon, London, 1963, trad. it. *A cavallo di un manico di scopa*, Einaudi, Turín, 1971 Gombrich, Ernst H., *Norm and Form*, Phaidon, London, 1966, trad. it. *Norma e Forma*, Einaudi, Turín, 1973. Longhi, Roberto, *Da Cimabue a Morandi*, Momdadori, Milán, 1974. Panofsky, Erwin, *Idea. Ein Beitrag zur Begriffsgeschichte der alteren Kunsttheorie*, G.B. Taubner, Leipzig-Berlin, 1924, trad. it. *Idea*, La Nuova Italia, Florencia, 1973. Panofsky, Erwin, *Studies in Iconology*, Oxford University, New York, 1939, trad. it. *Studi di iconologia*, Einaudi, Turín, 1975.
- 7 La única referencia a esto se encuentra en la teoría sociológica del arte de A.Hauser. Cfr., por lo tanto en Hauser, Arnold, *Le teorie del arte*, Einaudi, Turín, 1969; *Storia sociale del arte*, vol. I y II, Einaudi, Turín, 1973, trad. español: *Teorías del arte*, Guadarrama, 1982; *Sociologia del arte*, Labor, 1983. Véase también, Bertoli, Antonio/Bordoni, Carlo, *Per un approccio sistemico alla sociologia del arte e della letteratura*, en: "Romanistische Zeitschrift für Literaturgeschichte", Hidelberg, 1984.



Figura 1.2.

1. 2. Del paradigma causal a la concepción sistémica del arte y de la notación

El paradigma conceptual compartido por las diferentes teorías sobre el arte se llama en este trabajo, teoría general del arte.

En efecto, en la raíz de cada teoría del arte, encontramos, más o menos evidente, el principio de causalidad⁸. Todas las teorías pretenden descubrir una relación de causa-efecto en los diferentes fenómenos artísticos, de tal manera que ellos se presentan como determinados por causas variadas (la sociedad, la biografía, la clase social, el problema psicológico, etc.).

En la sociología del arte⁹, por ejemplo, se considera que la multiplicidad de los estilos y de los géneros artísticos depende de la diferenciación entre clases sociales y grupos, cada uno relacionado con su propia estética. Otras teorías hablan de propiedades intrínsecas de las obras y de la autonomía de la personalidad de los artistas con respecto a sus contextos, etc.¹⁰ Así, la base de la interpretación y el análisis del arte es siempre el principio de causalidad.

Independientemente de la validez o no de tal principio, falta una definición lógica de la categoría de la causalidad en el arte, que corresponda a las actuales exigencias. Por ejemplo, el hecho de justificar en el arte contemporáneo la presencia de formas estéticas que parten de perspectivas como la “muerte del arte” (dadaísmo), o la afirmación de la pura “dimensión estética” (conceptual art)¹¹ revelan problemas lógicos de ese tipo y resalta las limitaciones de esta concepción causal.

8 Sobre la causalidad y sus problemas teóricos, los cuatro volúmenes de Morin, por ahora publicados, enfrentan este tema desde una perspectiva general, pero que tiene importantes sugerencias para este estudio: Morin, Edgar, *La méthode. I. La nature de la Nature*, Seuil, Paris, 1977, trad. it. *Il metodo, Ordine disordine organizzazione*, Feltrinelli, Milán, 1983, trad. español: *El método, la naturaleza de la naturaleza*, Cátedra, 1999. *La méthode. II. La vie de la Vie*, Seuil, Paris, 1980, trad. español: *El método, la vida de la Vida*, Cátedra, 1998. *La méthode. III. La connaissance de la connaissance*, Seuil, Paris, 1986, trad. español: *El método, el conocimiento del conocimiento*, Cátedra, 1999. *La méthode. IV. Les idées*, Seuil, Paris, 1991, trad. español: *El método, las ideas*, Cátedra, 1998.

9 Sobre la sociología del arte, Calabrese, Omar, *op. cit.*, Goldmann, *La création culturelle dans la société moderne*, Donel/Gonthier, Paris 1971; *Per una sociologia del romanzo*, Bompiani, Milán, 1967; Duvignaud, J., *Sociologia del arte*, Il Mulino, Boloña, 1969; De Paz, Alfredo, *La pratica sociale del arte*, Liguori, Napoli, 1976; *Sociologia delle arti*, D'Anna, Messina/Firenze, 1976; Wolff, J., *Sociologia delle arti*, Il Mulino, Boloña, 1983.

10 La capacidad, la actitud y el talento, son concebidos como causa de las obras de arte. Tanto en el caso de que esto sea afirmado explícitamente como en el caso que no sea evidente. Argan, Giulio, *op.cit.*, y Barilli, Renato, *Informale oggetto comportamento*, vol. II, Feltrinelli, Milán, 1979.

11 Formaggio, D., "La questione della morte dell'arte e la genesi della moderna idea di artisticità", en: *L'idea di artisticità*, Ceschina, Milán, 1962. Y, también, Eco, Umberto, "Due ipotesi sulla morte dell'arte", en: *La definizione dell'arte*, Mursia, Milán, 1972. De fin del arte y de triunfo de la estética hablan, también, Barilli, Renato, *op. cit.*, 1979.

A la categoría de causalidad se le pide demasiado. Por una parte, se pretende que sustente un infinito proceso artístico de causas–efectos, en series complejas de eventos. Por otra, se reduce este proceso infinito, al crear relaciones entre causas y efectos más específicos y parciales (lo interno de la obra de arte).

Si se habla del arte como de una causa que opera en el proceso evolutivo de la realidad (opinión común de varias teorías del arte), no se puede rechazar al mismo tiempo una implícita multiplicidad de diferentes causas que operan con anticipación a la producción artística y contemporáneamente con ella (lo externo a la obra de arte).

Cuando el arte se considera como efecto (una obra), habría que considerar que un mismo efecto podría estar relacionado con alguna o con varias de las diferentes causas (un artista, un grupo social, la influencia de otros artistas, la circunstancia histórica, un equipo artístico, etc.).

Sobre este punto la pregunta que aflora es la siguiente: ¿De cuál manera y en virtud de qué, ciertas producciones artísticas (al ser relacionadas con algún atributo, la capacidad, la creatividad, etc.) llegan a absolutizarse, a asumir una posición de autonomía, en el ámbito general de la causalidad? O sea, ¿por qué Picasso o Michelangelo se pueden considerar grandes artistas, y excelentes sus obras, y otros se consideran inferiores y sus obras de menor calidad?

La cuestión se explica porque se asigna el estatuto de causa definitiva a un artista en particular o a ciertas obras de arte, a raíz de un proceso de selección estética. El arte, entonces, se vuelve causa porque se admiten algunos procesos de selección “a priori”.

Aunque se asuma esta condición de causalidad del arte como un hecho, aún no se ha dicho nada acerca de su “generación”. La teoría general del arte no logra ver en su totalidad y en su verdadera complejidad el esquema causal. Es una paradoja que llega a los extremos de la tautología. Esta teoría ofrece explicaciones o recetas aptas para solucionar algunos problemas, pero no alcanza una comprensión global del fenómeno artístico.

El origen, y con ello la naturaleza del arte, no se debe buscar exclusivamente en la causalidad, sino en todas las estructuras y los procesos de reducción de su complejidad, en la condición suya de comunicación humana, de manera que se pueda integrar una correcta formulación de su relevancia causal concreta. Así, el arte no estará relacionada con una fuerza que se asume como “inmanente”, ni con una reducida relación entre causas y efectos determinados, sino, más bien, será referida a la selectividad de sus estructuras sistémicas.

Un cambio de este tipo nos llevará más allá de lo planteado por la teoría general del arte y nos conducirá a centrar el interés en su naturaleza sistémica.

Aunque el punto de partida de este estudio es ese, su objetivo no es un análisis sistémico del arte sino un análisis sistémico de la notación artística. Aunque la obra es referente obligado, se centrará la atención en la escritura del arte.

1. 3. Las bases teóricas de una teoría sistémica de la notación del arte

El punto de vista que se adopta aquí es el de arte y comunicación. Desde el, la definición más adecuada es la de Omar Calabrese, según la cual el arte es:

una condición intrínseca de ciertas obras producidas por la inteligencia humana [...] que exprese un efecto estético, estimule un juicio de valores sobre cada obra, sobre el conjunto de obras, o sobre sus autores, y que dependa de técnicas específicas o de modalidades de realización de las obras mismas¹².

La necesidad de comunicación estética y la confusión de los conceptos que la definen, mantienen abierta, todavía, la discusión acerca de la relación entre el arte y su lenguaje. Se parte aquí de la premisa de que la obra de arte es “un texto adaptado a sus destinatarios, capaz de satisfacer varios tipos de actos comunicativos en diferentes circunstancias históricas y psicológicas”, según lo propone Umberto Eco¹³. Pero además, se estima que esta especificidad del arte en cuanto a la comunicación es originada por su naturaleza sistémica. Por lo tanto, la teoría general de los sistemas fundamenta este análisis.

Vale la pena recordar la definición de sistema como: “conjunto de elementos característicos jerarquizados y sus relaciones específicas”¹⁴. Esta definición involucra el concepto de que sus partes y acciones son de efecto recíproco, sufren retroalimentación y recurrencia¹⁵.

12 Calabrese, Omar, *op. cit.* pág. 11.

13 Nos referimos a conversaciones informales habidas con Umberto Eco en el ámbito de los encuentros universitarios tenidos en los años ochenta en Boloña, cuando el investigador ocupaba la cátedra de Semiótica en el departamento D.A.M.S. de la Facultad de Letras y Filosofía.

14 "Conjunto bien definido de factores y variables interactuantes, que puede o no tener relación con el medio que lo circunda". Sistema en: Mata, Alfonso y Quevedo, Franklin, *Diccionario didáctico de ecología*, Editorial de la Universidad de Costa Rica, 1998, pág. 295.

15 Por otra parte, el arte es un sistema autónomo, aunque no se le conceptualice como tal. Sin embargo, puesto que el arte no es aún "capaz de especificar su propia legalidad", no ha alcanzado la categorización de "sistema autónomo", en el sentido que Maturana y Varela dan al término. Maturana, Humberto, R., Varela, Francisco, *El árbol del conocimiento*, Universidad de Chile, 1998, pág.28. También, sobre las diferentes tipologías de sistemas en: Maturana, Humberto, R., Varela, Francisco, *De las máquinas y seres vivos*, Universidad de Chile, 1998.

1. 3. 1. La teoría del texto y su aporte a una teoría sistémica de la notación en arte

El concepto de texto requiere algunas explicaciones a la hora de ser utilizado en una teoría sistémica de la notación en arte. El texto, en una teoría de la notación del arte, es visto como intertexto (fig.1.3).

¿Es el texto en su totalidad siempre un intertexto desde el punto de vista de su producción de significado?

Al principio, el estructuralismo planteó una intertextualidad que atendía exclusivamente a la ontología de los textos. Para los estructuralistas, la intertextualidad es:

conjunto de procedimientos con que un texto se refiere señaladamente a otro, su pretexto. Solo cuentan como intertextuales las referencias que el autor se propuso claramente, que están marcadas con nitidez en el texto y son reconocidas y comprendidas por el lector. En esta versión estructuralista de la intertextualidad, el autor conserva la autoridad sobre el texto, la unidad y la autonomía del texto permanecen intactas y el lector no se pierde en una red laberíntica de referencias posibles, sino que se da cuenta de las intenciones del autor descodificando las señales y las marcas inscritas en el texto¹⁶.

Desde una perspectiva posestructuralista, las intertextualidad es un principio ontológico de todos los textos, no es un procedimiento sino una herramienta de carácter “revolucionario”; los posestructuralistas centran su interés en la dimensión histórico-social de la intertextualidad y así confirman esta última. En esta perspectiva el autor se reduce a ser el que prepara el espacio para que se pueda dar la interacción entre los textos. La autoridad del autor se desvanece. La unidad del texto, su coherencia y significado desaparecen para dar lugar a:

un metatexto, o sea, un texto sobre textos o sobre la textualidad, un texto autorreflexivo y autorreferencial, que tematiza su propio status textual y los procedimientos en que este está basado¹⁷.

El concepto de intertextualidad se desprende del principio dialógico de Mijaíl Bajtín y de su desarrollo en Julia Kristeva. Del concepto tradicional del discurso acabado, unívoco, se pasa al de productividad, que constituye una permutación del texto, una intertextualidad: “en el espacio de un texto se cruzan y se neutralizan

16 Pfister, Manfred, "¿Cuán posmoderna es la intertextualidad?", en: *Intertextualité, Revista Criterios*, nº 29, enero-junio, UNEAC, Cuba, 1991, pág.7-8.

17 *Ibidem.*, pág. 14.

múltiples enunciados, tomados de otros textos”¹⁸. De esta manera la intertextualidad es extracción y transformación, deconstrucción que implica la superposición y la intersección de varios materiales textuales.

Genette, apuntando hacia una tipología de la intertextualidad, propone cinco formas de relaciones, en orden creciente de abstracción, implicación y globalidad, de las cuales considera la hipertextualidad como la más productiva¹⁹. En esta investigación se ha tomado el concepto de hipertexto para aplicarlo en la propuesta de una matriz de juego, considerada como un sistema no lineal de notación, con una estructura polidireccional y con múltiples niveles que se podría equiparar con un hipertexto cibernético.

Finalmente, es importante confirmar que la posibilidad de elaboración de una matriz de juego concebida como hipertexto parte de la aceptación de la intertextualidad según la define Manfred Pfister²⁰, quien señala seis expresiones de ella: 1. *referencialidad*, como comentario, perspectiva o interpretación de los textos. 2. *comunicatividad*, como la conciencia de la referencia intertextual en el autor y el receptor, de la intencionalidad y de la claridad en el texto. 3. *autorreflexividad*, como la tematización, justificación y problematización de la intertextualidad. 4. *estructuralidad*, referida a la integración sintagmática de los textos. 5. *selectividad*, como el grado de abstracción o concreción con que se manifiesten los intertextos. 6. *dialogicidad*, como la elaboración y el distanciamiento entre los textos, la tensión semántica e ideológica que se logre entre ellos.

18 Kristeva, Julia, *El texto de la novela*, pág.11-12.

19 Intertextualidad, definida de una manera restrictiva como una relación de copresencia de dos o más textos, y que puede manifestarse como cita, plagio, alusión, etc. 2. paratextualidad, relación menos explícita que el texto tiene con su paratexto (título, subtítulo, prefacio, advertencia, introducción, notas al pie de página, etc.). 3. metatextualidad, es el comentario o relación crítica de un texto en otro. 4. hipertextualidad, relación que tiene un texto (hipertexto) con un texto anterior (hipotexto), mediante transformación simple o indirecta. 5. architextualidad, conjunto de categorías generales, tipo de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc., a las que pertenece cada texto en particular, y que puede estar referido en el paratexto. Genette, Gérard, "La literatura a la segunda potencia", en: *Intertextualité*, nº 29, *op. cit.*, pág. 53.

20 Pfister, Manfred, *op. cit.*, pp. 102-108.

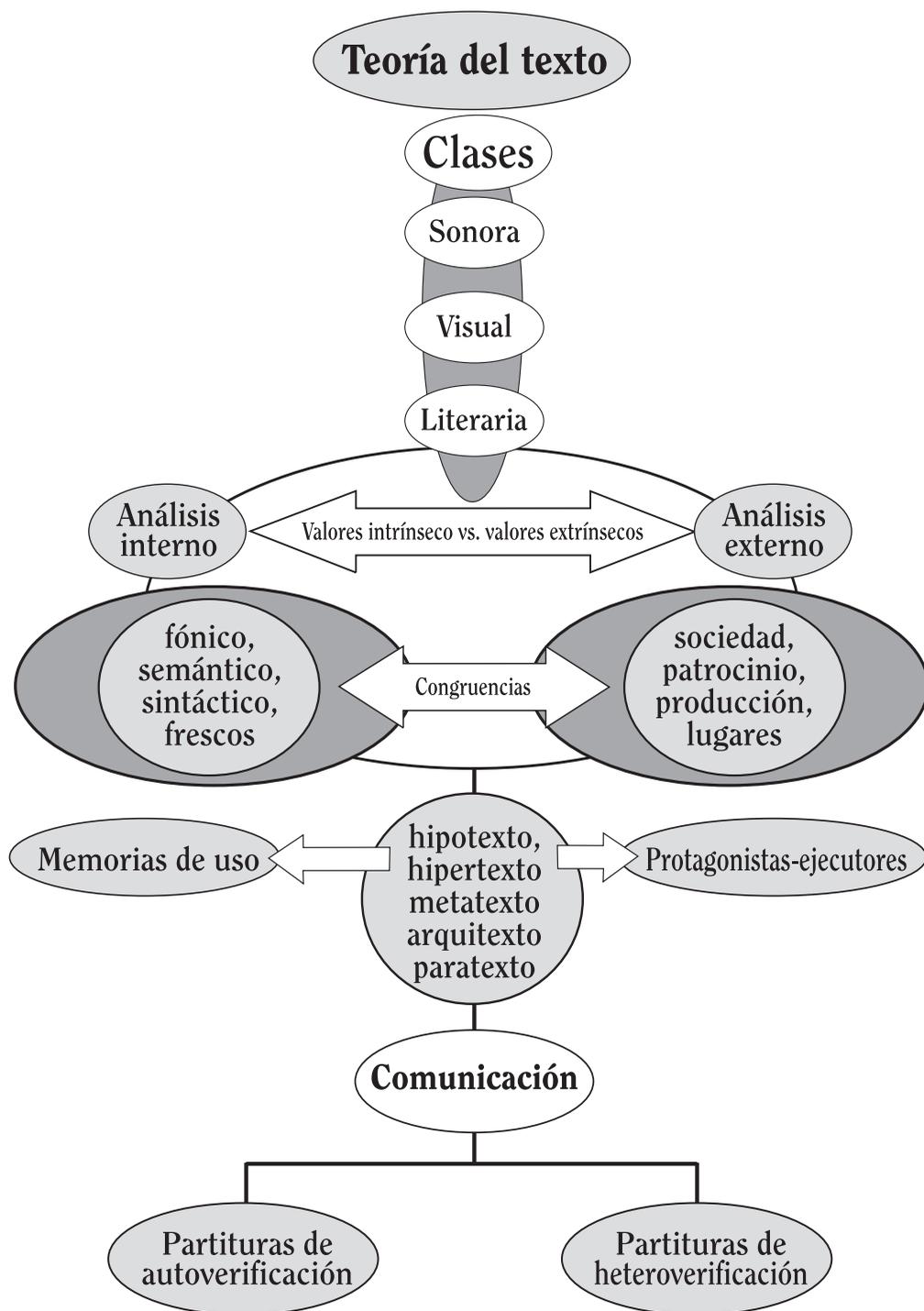


Figura 1.3.

1. 3. 2. La cooperación interpretativa

En este estudio se concibe el texto artístico como un dispositivo de naturaleza sistémica; es decir, se asume un concepto de la interpretación que une la teoría semiótica de la interpretación del texto²¹ con una teoría sistémica del arte. Se parte del concepto de “cooperación interpretativa” de Umberto Eco²² que habla de una producción de sentido por parte de un autor y un receptor cooperantes, con ciertos límites dados por las posibilidades del texto. Estas posibilidades son determinadas por la naturaleza sistémica del texto.

A partir de la existencia del texto-dispositivo de naturaleza sistémica la interpretación tiene un carácter de cooperación entre autor y receptor;²³ esta cooperación depende del conocimiento “enciclopédico” de las capacidades semánticas del texto-dispositivo-obra por parte del autor y del receptor (y, en lo que interesa a este estudio, también del intérprete).

21 Véase a las fundamentales obras de Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Bompiani, Milán, 1979, versión en español: Lumen 1999 y, *I limiti dell' interpretazione*, Bompiani, Milán, 1990. También Gadamer, Hans Georg, *Verità e metodo*, Bompiani, Milán, 1983.

22 Según Umberto Eco, la interpretación se mueve entre dos extremos: un primer grado de interpretación, en relación con el cual define al destinatario como “receptor empírico” (“lettore empírico”), ausente de cualquier estrategia interpretativa, y el grado superior, en el cual el destinatario es un “receptor ideal” para el autor (“lettore modello”), porque es una persona que coopera en la “lectura” del texto y lo enriquece con su aporte perceptivo. La “cooperación textual” es un proceso que une las dos estrategias discursivas (la del autor y la del receptor-destinatario): el autor elabora su estrategia textual imaginando una respuesta de un receptor ideal y así construye una hipótesis acerca de su posible cooperación en la co-interpretación del texto. De ese modo, el receptor ayuda a recuperar o descifrar los códigos del autor, para que el texto (la obra) actualice plenamente su contenido potencial. Con respecto a este tema véase todo el Cap.3 “El lector modelo” en: Eco, Umberto, *Lector in fabula*, op. cit. pág. 50-66.

23 En términos de teoría de la comunicación y de procesos de significación se podría hablar de un contrato “ritual” entre autor y receptor. El primero en hablar de contrato en un sentido ritual fue, en *Antropología estructural*, el antropólogo estructuralista Claude Lévi-Strauss. Lévi-Strauss afirma que, para que sea posible y aceptado un rito y se lo pueda considerar eficaz, los “actores” que lo celebran tienen que creer en su validez. Por eso, según él, las creencias funcionan de la siguiente manera: 1. El sistema social pretende la *suscripción de un contrato fiduciario*, donde es necesario que las partes compartan el “evento” (o sea, el discurso o la narración) según un acuerdo contractual. 2. Se pretende, además, la aceptación de los *valores* de este discurso o narración y que se compartan, también, en la vida. 3. Se solicita una adhesión, mental, *física y pasional* al discurso. En nuestro caso, por ejemplo, en la relación autor, público, o sea productor y usuario de una producción de ficción serial para televisión, se exige que su discurso o narración sean eficaces desde la perspectiva de esta óptica “ritual”. El ejemplo arquetípico de la ceremonia adquiere un papel fundamental cuando “*los actores sociales, individuales o colectivos, implicados en la comunicación, compartan los mismos significados, y que este hecho no se dé por evidente ni que se asegure a priori*” (Buonanno, Gedisa 1999); o sea, que en el texto de la narración se calculen o se prevean los aspectos siguientes: 1. La suscripción a un contrato fiduciario entre autor y público (productor y usuario), contrato que ofrezca suficientes *razones* para estimular la: 2. Adhesión al contenido de la narración, hecho que garantice fidelidad o comunión (“comunión” tiene la misma raíz etimológica de la palabra “comunicación”) con el producto u obra (una teleserie en nuestro ejemplo). Los libros a lo largo de lo que se puede encontrar este tema son: Lévi-Strauss, Claude, *Anthropologie structurale*, Plon, París, 1958, trad. it. *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milán, 1975. *Le cru et le cuit*, Plon, París, 1964, trad. it. *Il crudo e il cotto*, Il Saggiatore, Milán, 1974. Lévi-Strauss, Claude, *Tristes Tropiques*, Plon, París, 1955, trad. it. *Tristi tropici*, Il Saggiatore, Milán, 1975.

La actividad semiotizadora del receptor, basada en su capacidad “enciclopédica”, revela que el potencial significante de la obra no es necesariamente igual para el emisor-autor y para el intérprete-receptor, puesto que el contexto de percepción cambia.²⁴

En este proceso de “cooperación interpretativa” entre autor y lectores, se presume un cierto trabajo:

Hay un trabajo en la medida en que se emiten señales, trabajo que es de diferentes tipos de señales. [...] Hay un trabajo de selección en el interior de repertorios de señales establecidos por el código. [...] Finalmente, hay un trabajo de tipo combinatorio, de agregación de unidades pertenecientes a diferentes niveles.²⁵

En el análisis semiótico del texto artístico, referido a una obra entendida como un “dispositivo” (o conjunto de significados de una comunicación estética), se pueden aislar dos diferentes etapas de desarrollo de la escritura:

1. *La escritura como enunciado artístico*, que aquí será vista como el proyecto artístico semiografiado en una hoja, material autónomo por forma y contenido, soporte y redacción (un mapa, un guión, un papel u objeto que tenga la condición de partitura literaria, diagramática o icónica, con carácter notacional o seudonotacional).
2. *La escritura del proceso de interpretación artística*, como dispositivo de activación del proyecto o ejecución de la obra²⁶, que encuentra una semiografía apropiada incluida en el enunciado, y que presupone una congruencia notacional especializada, así como la competencia de ejecutores, intérpretes, realizadores, en la activación de sus datos sintáctico-semánticos.

Enunciado e interpretación son obviamente interdependientes según una teoría de los sistemas de notación artística; es decir, se considera que las características de un enunciado notacional califican e integran la interpretación y, a la inversa, que el proceso de ejecución y el resultado artístico final denotan una congruencia notacional.

24 Por esta diferencia de contexto, según Eco, un autor siempre hace una presunción del perfil intelectual-pasional del destinatario, presunción que se basa en sus propias concepciones de los procesos reveladores (reconocimiento de similitudes y diferencias, apreciación de ciertos juegos del texto, etc.). Eco, Umberto *Lector in fabula*, op. cit. En la notación, esta presunción se haría con respecto a los destinatarios de diferentes etapas perceptivas.

25 Calabrese comenta que, en su *Tratado de semiótica generale*, Eco distingue siete categorías entre los diversos tipos de trabajo semiótico, Calabrese, Omar, op. cit. pág. 180.

26 “En un sentido general de ‘lo que es enunciado’, se entiende por enunciado toda magnitud provista de sentido, dependiente de la cadena hablada o del texto escrito, previa a cualquier análisis lingüístico o lógica. Por oposición a la enunciación entendida como acto de lenguaje, el enunciado es el estado resultante, independientemente de sus dimensiones sintagmáticas (frase o discurso)”. En: Greimas, Algirdas J., Courtés, Julien, *Semiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, 1979, trad. español: *Semiótica*, Gredos, 1990.

1.3.3. La doble contingencia

De la misma manera que la interpretación (lectura), el problema de la escritura artística (creación, producción) podría ser correctamente analizado, a la luz de la teoría de los sistemas, como notación justificada por la construcción de sistemas artísticos en el proceso de experimentación recíproca de los sujetos artísticos. Por lo tanto, este análisis parte de las siguientes consideraciones:

1. La existencia de un proceso de interacción de los sujetos artísticos, dentro del cual cada uno de los sujetos involucrados es consciente tanto de su propia *contingencia* como de la del otro.
2. Cuando los sujetos involucrados reaccionan estéticamente en forma contingente, se produce la *doble contingencia*; solo esta posibilita la *comunicación artística*.
3. La *doble contingencia* implica una transmisión de *selecciones estéticas reconocibles* como tales, que conforman un sistema (fig. 1.4).

Cuando se realiza una notación con el objetivo de establecer una comunicación artística, se puede suponer que la notación contiene *elementos* de este sistema *artístico-comunicativo* general. El hecho de que la selección del artista incluya formas comunicativas que podrían haber sido *aceptadas* o *rechazadas* implica la existencia de posibilidades complementarias de aceptación o negación de la obra. Es importante hacer énfasis en la idea de que la notación es una selección de elementos de un sistema por parte del artista.

En resumen, la notación artística tiene la función de un contrato en la medida en que confirma la existencia de los acuerdos selectivos en la situación de doble contingencia. O sea, que tanto el artista como el receptor cumplen una especie de verificación (por medio de la notación) de sus propias selecciones estéticas; cada uno realiza un autocontrol y, al mismo tiempo, una anticipación del otro con base en esos acuerdos.

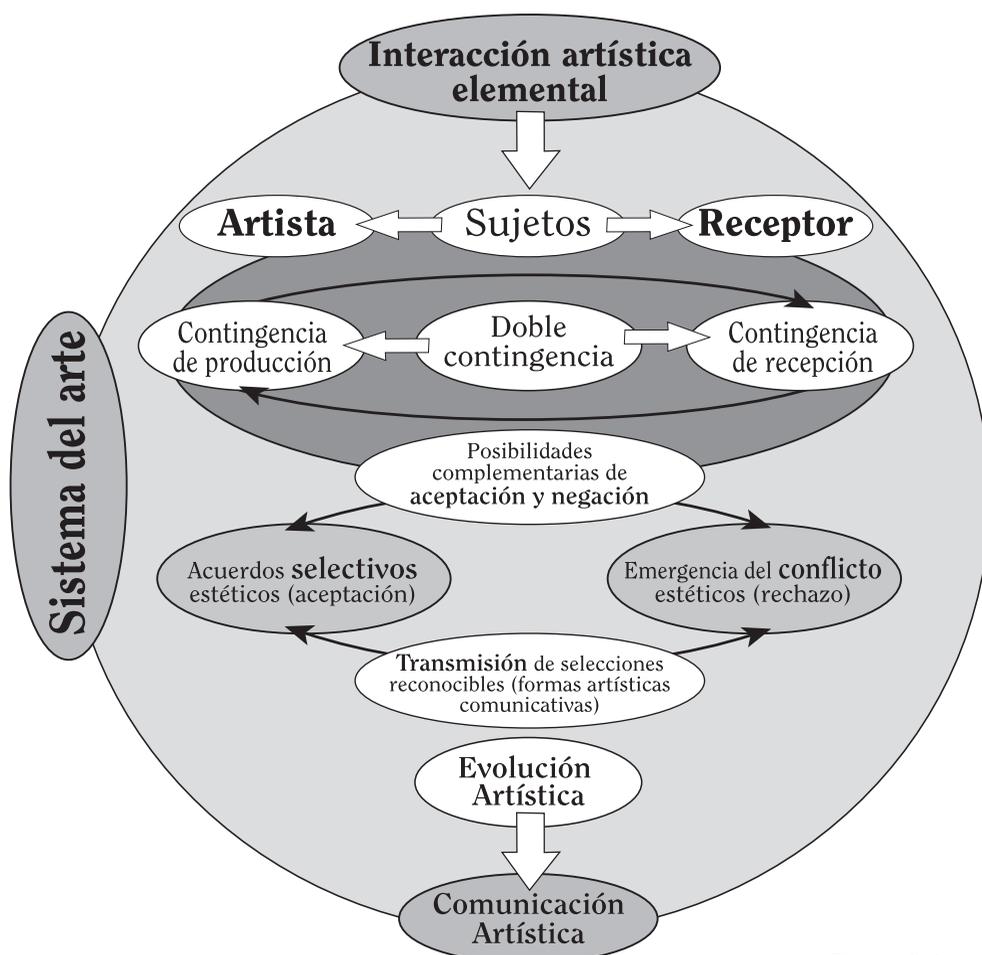


Figura 1.4.

1.3.4. La teoría del juego y su aporte a una teoría sistémica de la notación

De la teoría del juego se destacarán los elementos que posibiliten construir un modelo funcional que se componga de propiedades lúdicas y propiedades artísticas para formalizar una matriz notacional, o sea, un esquema simbólico que produzca partituras correspondientes, capaces de activar semántica y sintácticamente la obra a causa de su congruencia con ella. Las propiedades legisladoras y aleatorias del juego proporcionan un sistema de reglas y de variables o incógnitas cooperantes sinérgicamente. Las reglas y las variables producen un “orden” e implican un “desorden” en el sistema. La teoría notacional tiene que considerar esto para su planteamiento metodológico.

1.3.4.1. Acerca del juego

Solo algunos estudios aplican al juego un enfoque sistémico; la mayoría lo definen como un fenómeno independiente y relacionado con diferentes ocurrencias. Se considera, por ejemplo, el juego infantil como una catarsis o liberación psicofísica del niño²⁷. Para los etólogos, el juego es un denominador común del comportamiento entre especies o razas animales, es un metalenguaje puesto que es una “representación de”; es decir, es un lenguaje que representa o habla de otro lenguaje, el de una actividad determinada. En psicología, según Freud²⁸, el juego es un instrumento funcional para comprender los “handicaps” mentales de las manifestaciones del inconsciente.

El famoso estudio de Johan Huizinga, *Homo ludens*,²⁹ constituye un hito en el análisis del juego, pues lo coloca en una perspectiva general. Lo define como un término coextensivo del de “cultura”. Si para Huizinga el juego pudo existir inclusive antes de la cultura como promotor, como origen del lenguaje, para Roger Caillois, filósofo francés, el juego es pura expresión de la cultura en su aspecto social. En *El juego y los hombres*,³⁰ Caillois plantea una taxonomía del juego estrictamente conexas con el “actor social”.

Aunque en un sentido general, juego y cultura se perciben como actos humanos de “representación de”, o de sentidos útiles y necesarios para la construcción social y la comunicación lingüística, términos como juego, jugar y jugador, asumen diferentes valores y significados en dependencia de las particulares perspectivas culturales desde las cuales sean analizados. El juego es interpretado en formas contradictorias. Se caracteriza como “serio” o “fútil”, “productivo” o “improductivo”,

27 Piaget, teórico y pedagogo suizo, sostiene que en el juego son visibles tres posibles actividades del proceso evolutivo de aprendizaje del niño: el aprendizaje de la actividad lúdica de ejercicio, típica de la etapa preverbal, que anticipa la actividad simbólica, caracterizada por el individualismo y el egocentrismo (4-5 años), y una etapa donde prevalecen las reglas, periodo de reconocimiento de las relaciones sociales (5-8 años).

28 Véase, sobre todo: Freud, Sigmund, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, 1905, trad.it. I motti di spirito, Boringhieri, Turín, 1975

29 Huizinga clasifica el juego suponiendo su presencia en muchas manifestaciones de la cultura. El universo del conocimiento humano es, para Huizinga, extensible al universo del juego. El juego rodea todas expresiones culturales con su característica creatividad. La natural fecundidad del juego se encuentra entonces en las principales manifestaciones culturales desde las civilizaciones más arcaicas. Cfr. Huizinga, *Homo Ludens*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 1938, trad.it. *Homo Ludens*, Il Saggiatore, Milán, 1972.

30 Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et la verige*, Gallimar, París, 1959, trad. it. *I Giochi e gli uomini*. La maschera e la vertigine, Bompiani, Milán, 1981. Caillois divide los juegos en juegos de competición (agon), juegos de apuesta o de casualidad (alea), juegos de representación (mimicry) y juegos de vértigo (ilinx). Así cada forma o manifestación lúdica de la sociedad es clasificada y además distribuida entre dos polos opuestos. El juego oscila entre el gasto libre de “energía lúdica” y la más rígida convención de reglas y de leyes.

“necesario” o “inútil”. Desde el punto de vista de una teoría sistémica de la notación, se valora su función metalingüística, su condición de “representación de”³¹ (fig. 1.5).

1. 3. 4. 2. *El juego, la notación y el arte*

Lo convencional y lo práctico se alternan en todos los campos de la actividad diaria. Se entiende por práctico la actividad pura y por convencional lo que se atiene a normas, lo que se da como “representación de”.

En la actividad lúdica, en cambio, lo práctico y lo convencional se llevan a cabo al mismo tiempo:

El juego supone la realización simultánea (¡y no en el cambio consecutivo!) de la conducta práctica y convencional. El que juega debe recordar al mismo tiempo que participa en una situación convencional –no auténtica– [...] y no recordarlo³².

El arte comparte con el juego esta característica. Aunque arte y juego, como lo señala Lotman, difieren en cuanto a su finalidad,³³ ambos son actividades representativas.

La similitud entre arte y juego se manifiesta, inclusive, en que, en relación con algunas producciones artísticas, existen coincidencias en el uso de vocablos: en francés “jouer” un texto significa poner en escena; es decir, poner en juego valores y calidades de este texto.

Además, en el arte, la participación de autor (o autores), ejecutor (o ejecutores) y espectador (o público), convierte a estos sujetos en “jugadores” que colaboran para llevar a cabo el juego, ya sea que mimeticen una realidad, que asistan al funcionamiento de la obra (objeto mental o material).

31 La relación entre Lúdico y Arte se puede encontrar en el libro de Ernesto Francalanci, *Del ludico*. De este ensayo se destaca al concepto de *alusión e ilusión*, que relacionan lo lúdico al arte en el metalenguaje de la “representación de”. Francalanci, Ernesto, *Del ludico. Dopo il sorriso delle avanguardie*, Mazzotta, Milán, 1982.

32 Lotman, Yuri, *La struttura del testo poetico*, Milán, Murcia, 1970.

33 “El juego representa el dominio de una habilidad, el entrenamiento en una situación convencional; el arte, el dominio de un mundo (la modelización de un mundo) en una situación convencional. El juego es “como actividad” [En la edición en italiano, se lee “como una realidad”, Lotman, Yuri M., *Структура языкового творчества*, Iskusstvo, Moscú, 1970, trad. it. *La struttura del testo poetico*, Murcia, Milán, 1985, pp. 93-94], el arte “como vida”. De aquí se infiere que en el juego la finalidad es la observancia de las reglas. La finalidad del arte es la verdad, expresada en un lenguaje de reglas convencionales. Por eso el juego no puede ser un medio de conservación de la información y de la elaboración de nuevos conocimientos (no es sino el camino que lleva a la asimilación de hábitos ya alcanzados) Lotman, Yuri., *op.cit.* pág. 93-94. Sobre la relación obra de arte y juego no se puede olvidar el capítulo de Gadamer: “L’ontologia dell’ obra d’ arte e suo significato ermeneutico”, del que se deduce el juego como acto de ejercicio del lenguaje entre los jugadores. Gadamer, Hans Georg, *Wahrheit und Methode*, J.C.B. Mohr, Tübingen, 1960, trad. it. *Verità e metodo*, Bompiani, Milán, 1983, pág. 132-207.

Dentro de este proceso, el texto artístico es “*repetidamente codificado*”³⁴, así que la interacción entre lo convencional y lo práctico alcanza dimensiones muy particulares. La aspiración a la unicidad del texto artístico y sus ejecuciones se plasma en la existencia de algún tipo de notación. Este ser modelizado en un sistema notacional, requiere de un conjunto de leyes que puede ofrecer el juego por medio de su teoría.

1. 3.4. 3. *Juego como sistema y como proceso*

La semiótica³⁵ utiliza los dos lexemas del idioma inglés, para diferenciar dos aspectos opuestos pero complementarios del juego. Por una parte, juego como objeto o conjunto de reglas (que interesa a nuestra teoría sistémica de la notación) y, por otra, juego como proceso y ejecución:

1. Con un primer término, “game”, se define el juego como idea, como conjunto de los conceptos fundamentales y las reglas. También el instrumento para jugar, las piezas que lo componen, un mecanismo, un esquema, en fin, un sistema.
2. Con el segundo término, “to play”, se designa el proceso, la predisposición al juego de los jugadores (the players) y su realización. Se trata de la “puesta en juego” del sistema-juego, que se representa por medio del comportamiento estratégico de sus jugadores.

Es posible establecer un parangón entre el juego y la notación artística. El juego tiene una finalidad metalingüística, pues se realiza por medio de una comunicación simbólica entre los jugadores (que correspondería a la semántica notacional), y existen las reglas para esta comunicación (sintáctica de la notación). La potencialidad combinatoria del sistema del juego se expresa completamente en el “partido”, proceso de realización del juego (ejecución), cuando por el trámite de las posibilidades estratégicas del juego y la actividad táctica de los jugadores (o de los participantes)³⁶ el juego se concreta como “representación de una realidad”.

La matriz de reglas (de leyes que constituyen el esquema simbólico notacional específico de cada juego y su correspondiente partitura notacional) es un conjunto de elementos característicos y su marco de posibles y específicas relaciones activables en la “ejecución del juego”, un sistema cerrado. El juego prevé organización sistémica del movimiento (una específica y particular) dentro de un espacio definido (campo del juego).

34 Lotman, *op. cit.*, pág. 82.

35 Véase el artículo “Huizinga e il gioco”, aparecido por primera vez como prefacio de la edición italiana del libro de Huizinga, *Homo Ludens*, *op. cit.*, y, posteriormente publicado en: Eco, Umberto, *Sugli specchi*, Bompiani, Milán, 1985, pp. 283-300.

36 Gadamer, H. Georg, *op. cit.*, pág. 133.

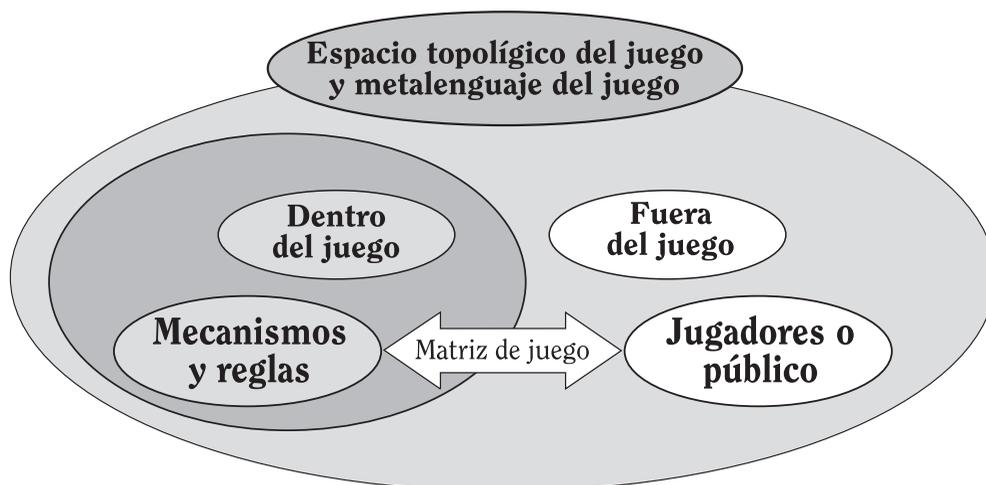


Figura 1.5.

Si en un sentido atomístico, “juego” puede ser puro movimiento circular, interminable, etc., sin una sintaxis y una semántica propias, o sea sin una actividad de utilización de lenguaje, por la existencia de los jugadores este dinamismo es dotado de significado sintáctico y semánticamente, y es organizado en un sentido. Los jugadores enmarcan el juego llevándolo a una meta estratégica. El juego, organizado para dos o más jugadores, es un recorrido táctico del movimiento tanto “lineal” (inscrito en reglas secuenciales de un inicio, un centro y un final) como “no lineal” (en cuanto a sus posibilidades combinatorias). Con las posibilidades lineales, que presuponen un inicio, un desarrollo y un final, y las posibilidades no lineales de combinación de las *etapas*, el juego como marco lógico de leyes (o posibilidades sintáctico-semánticas del lenguaje) se comporta como matriz estratégica para las acciones tácticas de los jugadores involucrados en el partido (activación sintáctico-semántica de las posibilidades propias del juego) (fig.1.5).

En este sentido, el arte posee una serie de rasgos que la emparentan con lo lúdico, en cuanto, por una parte, el principio lúdico es el fundamento de su organización semántica, y, por otra, sus reglas (sistema notacional) prevén también la aleatoriedad, lo que lleva a que cada ejecución-obra sea idéntica solamente a sí misma (fig.1.6).

Así como el sistema ordenador del juego brinda un espacio para las múltiples realizaciones, se pretende buscar este modelo ordenador de una o varias ejecuciones artísticas. Esto da lugar a esta propuesta de una *matriz notacional de juego*.

Como sucede entre el juego y sus diferentes realizaciones, la relación entre elementos característicos del conjunto sistémico de la notación del arte y la obra de arte, se da en el plano de la congruencia y no en el de la exactitud; es propiamente un *sistema de relaciones entre un sistema de inscripciones y reglas* (referentes a la obra e interactivas con ella) y el *sistema de la obra*. El hipertexto artístico, o sea la obra, incluye en su producción su hipotexto notacional. Se pretende que la Matriz de juego garantice el universo posible donde se mantenga la coherencia entre las notaciones, la ejecución y la obra.



Figura 1.6.

1.3.4.4. Cooperantes en el juego y en el arte

En un juego, y en una obra de arte, las reglas determinan un marco lógico y ético a partir del cual todo está condicionado, y esto constituye su condición de existencia. El metalenguaje del juego instituye un sistema por medio del marco de reglas. El metalenguaje establece lo lícito dentro del juego o dentro del arte, y lo que se percibe como "ruido" de la comunicación es lo que está fuera de los límites impuestos (límites espaciales, topológicos, temporales, semánticos, sintácticos, etc.).

Para representar en forma racional un juego y su comportamiento es necesario reportar y, correspondientemente, evaluar todas las posibles alternativas de decisiones, o estrategias, de dos jugadores. Un esquema de evaluación de este tipo es el llamado “matriz de juego”.³⁷

En el arte, el conjunto de lenguaje está dirigido a establecer nuevos sistemas de comunicación entre individuos, utilizando contenidos expresados estéticamente. Cada disciplina artística se caracteriza por elementos que se combinan entre sí según configuraciones y propuestas culturales que la estética se encarga de llenar de significado.

La comunicación artística, a la hora de realizar un proyecto por medio de una notación, inventa su propio “juego artístico”. Al dibujar combinaciones y tomar en cuenta reglas generales, las inscripciones de un proyecto artístico conforman una matriz de juego. Así, es posible realizar una obra incluyéndola en la doble articulación del juego (game y play). El proceso de comunicación elaborado en las notaciones en un todo artístico contiene sus propias estructuras de reglas (de juego) previas de su activación en un proceso de ejecución: un posible “partido” entre jugadores “artísticos” a través de los medios pictórico, fílmico, teatral, etc.

¿Son diferentes la relación del jugador y del espectador en un juego y la misma relación en el arte?

No sería correcto afirmar que, en un juego, el jugador es activo y el espectador pasivo. Hay una producción de sentido tanto por un jugador como por un espectador que participan en el juego. Esta producción de sentido se desarrolla en el interior de un metalenguaje, donde la cooperación interpretativa es prevista por la matriz del juego y su código compartido por los participantes. Hay un tácito contrato entre todos los involucrados en el juego.

Según la teoría que Eco desarrolla con el nombre de cooperación interpretativa entre autor y receptor, el supuesto conocimiento de reglas comunes (enciclopedia) es fundamental en la comunicación artística. Las partes son el emisor y el receptor, que de acuerdo con una teoría sistémica del arte serán, por un lado, el autor, y, por otro, el espectador concreto o virtual de un objeto (obra) que se pretende aquí considerar integralmente como un juego (o sea, “game” en el sentido de conjunto de reglas y “play” en el sentido de puesta en escena del “objeto”).

37 Eigen, Manfred y Winkler, Ruthild, *Das Spiel, Naturgesetze steuern den Zufall*, R. Piper GMBH & Co., Munchen, 1975, tad. it. *Il Gioco*, Adelphi, Milán, 1986, pág. 27, (traducción del autor de esta tesis).

En fin, el arte es equiparable con el juego por cuanto el marco estético autoriza a considerar una obra desde el contexto específico de su propio lenguaje, como productor de verdad dentro de un marco convencional.

1. 3. 4. 5. *Juegos a suma cero*

Según la teoría del juego,³⁸ los juegos que se distinguen como “*juegos a suma cero*” incluyen a los jugadores como parte fundamental del proceso de su producción. Se trata de juegos que responden a estas características básicas:

1. El juego se desarrolla entre dos o más jugadores, o dos equipo enfrentados (sinergismo vs. antagonismo³⁹).
2. El juego termina después de un número finito de movidas, o sea, se caracteriza por un inicio, un desarrollo de etapas y un final.
3. Hay siempre ganancias y pérdidas, y la suma de las ganancias y las pérdidas es igual a cero (condición inicial de una etapa del juego o del partido).

El juego “a suma cero” se divide en juego “(de)finido” o “indefinido”. El “indefinido” es un juego donde solo es importante el “cómo se puede ganar” (el característico proceso de desarrollo táctico a fin de cumplir la estrategia). En el “(de)finido”, de hecho, se ganará con solo tener la posibilidad de hacer la primera movida. En el lenguaje de la teoría de los juegos, por ejemplo, el “Nim” (Damas chinas) es definido como un juego del segundo caso (definido) y el juego “piedra, papel, tijera” (fig.1.7) como del primero (indefinido).

38 En relación con la teoría del juego, véase: Manfred Eigen y Ruthild Winkler, *op.cit.*; Además, AA.VV. (Santacroce, Alberto, curador), *Il gioco*, Lerici, Cosenza, 1979, las actas del congreso sobre “Il linguaggio del gioco”, Montecatini Terme, Florencia, 25-27 octubre 1979. Las actas del congreso “I linguaggi dei giochi”, Basciano, Siena, 8 enero 1983. El fundador de la teoría del juego es el matemático húngaro John von Neumann, que, desde 1933 hasta su muerte en 1957, trabajó y dio clases en el Institute for Advanced Study de Princeton, en Estados Unidos.

39 Si se utilizara el modelo básico de la teoría actancial y se aplicara al juego, cada jugador podría representar una función, o sea, un “concepto abstracto” tanto de sujeto como de oponente, de acuerdo con la forma en que su participación en el juego esté prevista o permitida a partir de las reglas de comunicación entre destinador y destinatario. Con respecto a la aplicación del modelo actancial, véanse las posiciones relativamente divergentes de Greimas y Ubersfeld según Spang, Kurt, “Modelo actancial”, pp.111-117, en: *La teoría del drama*, Universidad de Navarra, EUNSA, 1991. La descripción de la teoría actancial según las concepciones originarias de los dos autores, se puede apreciar en: Ubersfeld, Anne, *Lire le théâtre*, Paris, Sociales, 1977, trad. español: *Semiótica teatral*, Cátedra, 1989, y, “La struttura degli attanti nel racconto”, en: Greimas, Algidas Julien, *Du Sens*, Seuil, Paris, 1970, trad. it. *Del senso*, Bompiani, Milán, 1974, trad. español: *En torno al sentido*, Fragua, 1973.

Así, los jugadores de juegos a suma cero se caracterizan por una oposición antagónica (en diferentes grados), determinada por la matriz del juego, que establece posibilidades causales y casuales (la estrategia del juego mismo), haciendo posible la aleatoriedad o la determinación efectiva de éxito a partir de las reglas propias del juego escogido y las posibilidades de cada jugador.

Como en la comunicación artística elemental, en el juego a suma cero se necesitan dos o más participantes. Asimismo, en el juego a suma cero, los jugadores aceptan un sistema de reglas que establecen el código común con el que operan las combinaciones, las selecciones, las acciones y reacciones tácticas necesarias para desarrollar su propio objetivo en el juego (para llegar a la meta). La meta en esos tipos de juegos se alcanza a través de un recorrido constituido por las etapas del juego (el paradigma temporal del juego mismo). Se trata:

1. de un recorrido definido, en un juego finito, a suma cero, con información completa y estrategia óptima, y
2. de un recorrido indefinido en un juego a suma cero con información y estrategia incompleta.

En el juego a suma cero finito y con información completa y estrategia óptima, el recorrido del juego está ya establecido a partir de la primera “movida” y el desarrollo y el final son consecuentes. En este juego, es importante quién hace la primera movida, porque esto determinará el resultado del juego. En el juego a suma cero con información y estrategia incompleta, el desarrollo no está determinado desde el inicio y los jugadores pueden modificar el resultado del juego por medio de sus “movidas” en cualquier momento del partido. En este juego, el ganador y el perdedor modifican el resultado del juego según sus propias capacidades o su propia “suerte”. En el juego “indefinido”, los resultados son probables pero imprevisibles, o parcialmente previsibles gracias a las reglas que plantean oportunas variaciones que el jugador puede hacer tanto por medio del azar, en el caso de que la condición del juego sea de casualidad (alea), como por medio de su habilidad, en el caso de que la condición del juego sea de competencia (agón).

Ejemplo de matriz del juego simple
Juego: Piedra, Papel, Tijera

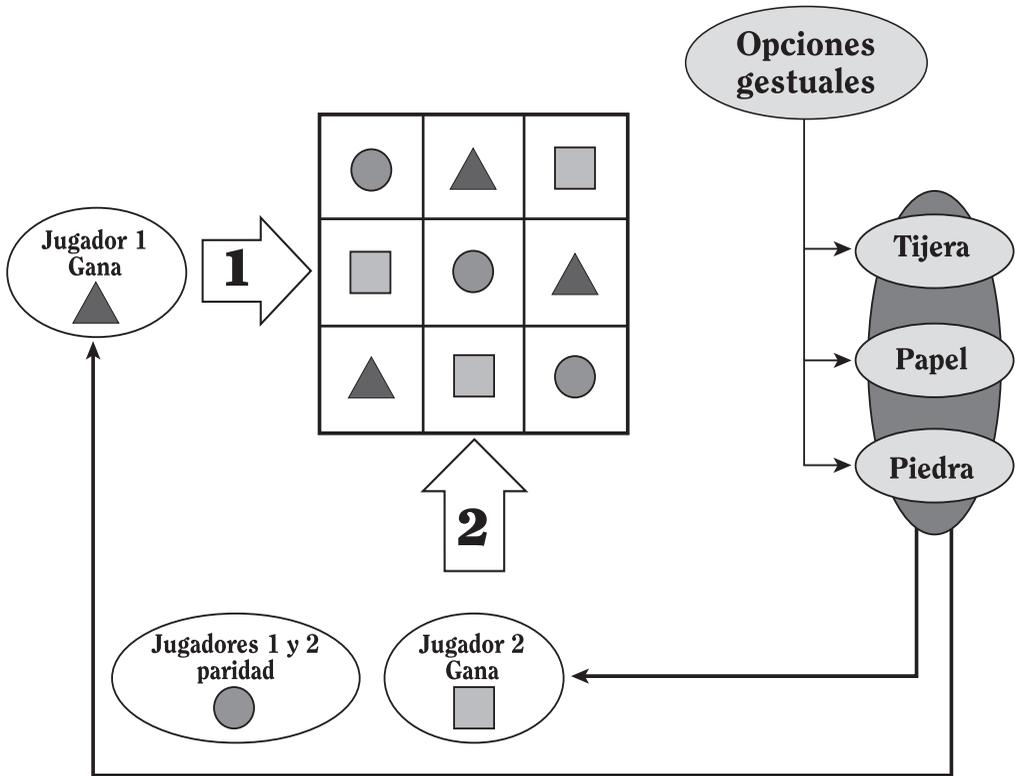


Figura 1.7.

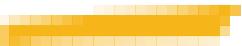
Acerca del autor

Gabrio Zappelli Cerri es Magister Artium de la Universidad de Costa Rica. En este mismo centro de enseñanza superior y en la Universidad Nacional desempeña su actividad académica como profesor de Composición Dramática, Escenología e Historiografía del Arte. Su investigación semiótica deriva de los estudios en el DAMS (Disciplinas de las Artes, Música y Espectáculo) de la Universidad de Boloña, Italia, donde se formó bajo la guía de semiólogos como Humberto Eco, Paolo Fabbri y Omar Calabrese, e historiógrafos de la talla de Renato Barilli.

Su actividad académica empezó en Florencia en la Escuela Superior de Artes Escénicas, y siguió en el Conservatorio Teatral de Roma. Fundador de varios grupos teatrales, trabajó en Italia como director, guionista y escenógrafo en cine y televisión. En Costa Rica fue coordinador de guionistas en las teleseries *El barrio* y *La pensión*, y dirigió obras teatrales. En esta misma editorial está publicando el manual de *Guion: Escritura activa*.

Esta es una
muestra del libro
en la que se despliega
un número limitado de páginas.

Adquiera el libro completo en la
[Librería UCR Virtual.](#)

LIBRERÍA
UCR

VIRTUAL

El considerar el arte desde el punto de vista de su notación implica hablar de la función del arte en un sentido epistemológico. Este libro parte de una teoría sistémica del arte y llega a una teoría sistémica de la notación del arte. Analiza los diferentes sistemas de escritura y el problema de lenguaje en el arte, del signo y su simbolización.

La característica general de una notación es la transmisión de una identidad; es decir, que haya congruencia entre partitura y objeto. Por eso, un sistema notacional tiene que estar compuesto por un esquema simbólico y notaciones, o sea, partituras.

En el libro se analizan los actuales sistemas de escritura de las artes; se considera de particular importancia el problema topológico y cronológico en la notación, que, en su particular forma de representación denotativa, define el carácter descriptivo o figurativo del sistema utilizado.

Partiendo del presupuesto de que en ningún hecho artístico existe una única notación, sino varias partituras para cada ocurrencia, el libro presenta una taxonomía de las principales notaciones: las partituras generales, las partituras estratégicas, las partituras tácticas, que se componen de partituras ejecutivas, espaciales, temporales o mixtas, las partituras expresivas y las partituras preventivas y consuntivas.