



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

LO BUENO DE SER PEÓN, ES QUE NO DECIDO YO

ALLAN DAILLE CANDIA

Ensayo Crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Grabado.

Profesora Guía Taller de Grado: Natasha Pons
Profesora Guía Preparación de Ensayo Crítico: Francisca García

Santiago, Chile
2019

AGRADECIMIENTOS

Papá y Mamá por apoyar.
A Neva por acompañar, corregir, incentivar y alentar.
A mis hermanas por alojarme.
A mi tío Polo por enseñarme a jugar Ajedrez.
A mis amigos por ayudar en los procesos.
A los docentes que me guiaron y sobre todo al Palma
por ayudar e invitar al taller.
A Raúl y José.
A DonTreis.

ÍNDICE

ÍNDICE	3
DEFINICIONES DE AJEDREZ.....	4
APERTURA.....	5
MEDIO JUEGO 1	7
El Juego.....	7
MEDIO JUEGO 2	12
Método de composición	12
MEDIO JUEGO	15
De piezas a color	15
De piezas a piezas.....	17
Color como representación	21
FOURCHETTE	24
JAQUE	27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	29

DEFINICIONES DE AJEDREZ

Según la RAE (2018)

~Peón: 4. m. Cada una de las ochos piezas negras y ocho blancas, respectivamente iguales y de calidad menor, del juego del ajedrez.

~Caballo: 2. m. Pieza grande del juego de ajedrez, única que salta sobre las demás y que pasa oblicuamente de escaque negro a blanco, dejando en medio uno negro, o de blanco a negro, dejando en medio uno blanco.

~Alfil: 1. m. Pieza grande del juego del ajedrez, que camina diagonalmente de una en otra casilla o recorriendo de una vez todas las que haya libres.

~Torre: 4. f. Pieza grande del juego de ajedrez, en forma de torre, que camina en línea recta en todas direcciones, hacia adelante, hacia atrás, a derecha o a izquierda, sin más limitación que la de no saltar por encima de otra pieza, excepto en el enroque.

~Reina: 12. f. Pieza del juego de ajedrez, la más importante después del rey, que puede moverse como cualquiera de las demás piezas, exceptuando el caballo.

~Rey: 4. m. Pieza principal del juego de ajedrez, la cual camina en todas direcciones, pero solo de una casilla a otra contigua, excepto en el enroque.

~Jaque: 1. m. Lance del ajedrez en que un jugador, mediante el movimiento de una pieza, amenaza directamente al rey del otro, con obligación de avisarlo, y, por ext., a la reina, sin tal obligación.

~Jaque Mate: 1. m. Lance que pone término al juego de ajedrez, al no poder el rey de uno de los jugadores salvarse de las piezas que lo amenazan.

~Fourchette/Tenedor: Táctica que utiliza una pieza para atacar dos o más piezas oponentes al mismo tiempo, esperando una ganancia material.

APERTURA

Iba en la micro, D18 para ser exacto, sentado en los asientos que tienen más altura que los demás. Delante de mí iba un caballero, observé que iba discutiendo a través de un grupo de WhatsApp. Por lo que entendí, discutían sobre qué título colocarle a un libro. Entre tantas ideas nunca se ponían de acuerdo, hasta que este caballero ya colmado por la indecisión del grupo, manda el siguiente mensaje: “Lo bueno de ser *peón*, es que no decido yo”. Yo lo leí de intruso, de sapo, me sirvió, me hizo un clic y remeció mi cerebro con tal declaración. Yo, aficionado al ajedrez, nunca pensé en la posibilidad de que ser *peón* pudiera ser favorable, ya sea en la utilidad que se tiene en el juego, en lo metafórico y político.

Desde hace un tiempo, comencé a dibujar los finales de partidas de ajedrez que jugaba con mi papá y con amigos. También busqué partidas de gente famosa como Julia Roberts, Napoleón, Woody Allen, Ray Charles, entre otros. Guardé las imágenes como buen Diógenes, sabiendo que me servirían para crear algo. Pero con solo el “jaque mate” no bastaba, tenía que incorporar otros elementos, ya sea comparativos o de designación para poder lograr activar el jaque mate y así tener un boceto principal de lo que comenzaría a ser mi propuesta.

La “cartografía¹” puede representar temas económicos, políticos y sociales. Mi propuesta en esta investigación es adaptar una técnica cartográfica para ilustrar el “jaque mate”, haciendo una traducción de las piezas a un color para convertirlas en elementos representativos. Muy parecido a lo que hace la cartografía temática, en donde la solución consiste en abstraer información a color, para que luego el color represente aquella información en un mapa. F. Joly² (Errázuriz, González, Henríquez y Rioseco, 1988) en el libro *Cartografía Temática* ha precisado que el carácter específico de la cartografía es ser: “un sistema gráfico de transcripción lógicamente ordenada sobre un plano representativo del espacio terrestre, de una información previamente recogida, analizada y reducida a sus relaciones esenciales”. (40).

Los juegos habitualmente tienen un espacio determinado, sea una cancha, un papel, un tablero o coordenadas. Dentro de aquellas se mueven o aparecen objetos, personas,

¹ Cartografía. Arte de trazar mapas geográficos.

² F. Joly. Escritor del libro “La Cartografía”

imágenes, piezas, que desde la partida hasta el final, dejan en el lugar una memoria, un antecedente, una historia, una trayectoria. Ya que pueden eliminar, agregar y/o revelar piezas, como también dejar un rastro de su movimiento dentro del área en el que se juega. Los juegos tienen la virtud de otorgarnos composiciones y lo interesante es el tipo. Todo depende del entorno, del ánimo, del planteamiento, del contrincante.

Como artista, cuando voy caminando en la calle o voy en micro, auto, metro, pienso desde lo que veo como “oh, el color feo” o “oh, el color bonito”. Centro mi atención en colores muy llamativos, que hasta vibran, otros que aparecen en el detalle de una imagen publicitaria, o se presenta como una mancha en un muro, o el color del cielo a cierta hora, o el color de las hojas según la estación, o el color de frutas, verduras, o también en objetos de nuestra cotidianeidad como vasos, el pote de los aderezos, de papeles, de elásticos, de poleras, etc. Todo esto y más, nos sirve como referencia y estímulo visual que guardamos en nosotros para luego aplicarlo de una manera inconsciente, que posteriormente nos la otorgamos.

Al final, uno juega y busca, y ordena, y cataloga, y desecha, y observa, y no sabe por qué hasta que le da un fin. El juego, la composición y el color, serán los conceptos a desarrollarse en este texto. Ya que son los que predominan en mi quehacer artístico, en mis dudas, en mis observaciones.

La estructura del ensayo está dispuesta por una Apertura, Medios juegos y un Jaque, conceptos claves en la estructura del juego de Ajedrez, que hacen alusión a la introducción, desarrollo y a la conclusión.

MEDIO JUEGO 1

El Juego

Los juegos que utilizo para producir mi obra son: Ajedrez, Batalla Naval y Buscaminas. Los dos primeros contienen un tablero en específico y se juega de a dos jugadores o un jugador versus la computadora. En el caso del Buscaminas, al ser un juego digital, no contiene un tablero físico pero sí mantiene un formato según la dificultad que uno desee y aparte tiene un modo personalizado.

La relevancia de cada juego en mi obra, proviene primero desde el Ajedrez. El cual he practicado intermitentemente desde los 9 años y convirtiéndose en un símbolo que me recordaría a mi tío Leopoldo quien falleció el año 2006 y también a mi padre, con quien lo practico hasta el día de hoy. Desde este juego nace la creación de códigos que darían inicio a la propuesta. Ya una vez con el código establecido, investigué distintos juegos que se mantuvieran en la lógica del código, en esa búsqueda coincidí con el Buscaminas juego que siempre le tuve un gran recelo, ya que, nunca entendí bien cómo se juega, excepto ahora que comencé a utilizarlo, y a su vez veía a mi madre jugar y entenderlo fácilmente. El Batalla Naval fue el tercer juego que entraría en la misma lógica del código y su forma de representar a la pieza, variaría en comparación a los otros juegos.

El tablero de Ajedrez está compuesto por 64 casillas llamadas escaques, dispuestas por ocho filas (a, b, c, d, e, f, g, h) y ocho columnas (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8). Las casillas se alternan de dos colores comúnmente blancas y negras, aunque también es habitual verlas en dos tonos de café. El color de cada escaque influye directamente en las reglas del juego, ya que la distribución de las piezas corresponde a su color. Es decir, en la distribución inicial la dama tiene que estar en su mismo color (si la dama es negra, tiene que estar en el escaque negro) y los alfiles tienen que estar en colores distintos. Así el tablero va presentando condiciones para la elaboración del juego.

El Batalla Naval se compone de dos tableros, una para cada jugador que contienen 100 casillas cada una, dispuestas de diez filas (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J) y diez columnas (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). En estas casillas es donde cada jugador ordena secretamente sus barcos, de tal manera que al oponente se le sea difícil acertar la posición de los barcos que uno dispone. Entre los dos tableros hay un muro el cual no permite ver el

tablero del otro, para que el adversario no sepa donde uno dispone los barcos en su mapa. En este caso el espacio solo delimita el lugar en donde pueden estar los barcos.

El Buscaminas tiene formato digital. Su forma varía según la dificultad del juego, que son cinco niveles más una modalidad en donde uno puede personalizar la cantidad de casillas y minas. En el modo Principiante es un cuadrado que se compone de 81 casillas, nueve filas, nueve columnas y diez minas. En Intermedio también es un cuadrado compuesto de 256 casillas, dieciséis filas, dieciséis columnas y 40 minas. En modo Avanzado es un rectángulo que se compone de 480 casillas, dieciséis filas, treinta columnas y 99 minas. En Superhéroe es un cuadrado de 2.500 casillas, 50 filas, 50 columnas y 500 minas. La última dificultad es el modo Extraterrestre es un cuadrado de 10.000 casillas, 100 filas, 100 columnas y 2.000 minas. En el caso de Personalizado uno puede elegir el formato que sea y la cantidad de minas que permita el formato.

Desde luego en los primeros dos juegos mencionados, la actitud y fin del juego es ganar una batalla en donde predomina la estrategia mediante el desarrollo o distribución. Desde ahí hay que tener una idea para entrever cómo jugará el otro o cuáles serán los movimientos que quiere hacer, dónde va a mover la siguiente pieza o si colocó el barco que ocupa menos espacio, por qué movió esa pieza en aquel lugar, si es una trampa. Qué intención tiene cada movimiento y pensamiento.

En el caso del Ajedrez es más notorio, ya que el desarrollo de cada jugador va modificando o reestructurando el juego del otro, así se puede notar quien tiene el mando o quien deja jugar al otro para que se ensimisme en su juego. Hay que pensar más allá de la siguiente jugada, para así tener una guía de que hacer o una idea de qué hará el otro, sumarle a esto que en cada jugada hay más de una posibilidad y los hay que tener una respuesta a cada posibilidad. El escritor y filósofo Stefan Zweig (2001) señala en su *Novela de Ajedrez* que:

El único encanto del ajedrez reside precisamente en el despliegue diferente de una estrategia en dos cerebros, en el hecho de que no sepan las negras cuál será la maniobra correspondiente de las blancas en esta guerra del intelecto, en tener que adivinarlo e interponerse, y para las blancas, el adelantarse a las secretas intenciones de las negras y contrarrestarlas. (65).

Este pensar del juego significa que además del tablero material, hay que crear uno imaginario para prepararse estratégicamente, por ende la batalla o esta lucha comienza a estar en tres tableros al mismo tiempo (uno material y dos imaginarios). Cuando el tablero

se expande hacia la mente de dos jugadores comienzan a aparecer las suposiciones, tratar de adivinar, guiar un camino correcto, hacer errar al adversario. Todo de una manera oculta e imaginativa llena de posibilidades, es decir se convierte en un campo abstracto. Al final, habría dos campos abstractos y uno real.

El fin del Batalla Naval está en adivinar en qué posición están los barcos contrarios y que el contrincante no encuentre la posición del contrincante. Al momento de ubicar los barcos en el tablero o mapa asignado, comenzamos a desarrollar una especie de cartografía, ya que empieza actuar en un espacio atado a sistemas de referencias o coordenadas, que en este caso estarían en las columnas y filas. Un barco que ocupe dos casillas podría estar en la posición A1 y B1, estas coordenadas son las que comienzan a hacer similitudes con la cartografía. Este suceso ocurre también en el Buscaminas pero a diferencia del Batalla Naval, en donde el jugador escoge la posición de los barcos en las coordenadas.

El Buscaminas, al ser un juego digital, distribuye de manera aleatoria las posiciones de las minas y el sistema de referencias están en razón a la mina que se encuentra en aquel espacio; es decir, si hay minas en un cierto espacio, a su alrededor aparecerán números que indiquen la cantidad de minas en su cercanía. El fin en este juego está en poder ganarle al algoritmo que repartió las minas, sacando a la luz los números que indican las minas cercanas y poniéndoles una bandera a estas para poder identificarlas, ya que al revelar una mina, el juego termina.

El concepto de algoritmo³ está presente en los tres juegos que utilicé cuando me enfrenté a una computadora y en cada juego funciona de una manera distinta.

En el Ajedrez, funciona de una manera más jerárquica porque surge desde la posibilidad de movimiento a respuesta de lo que hizo el contrincante. Karpov⁴ y Morovic⁵ (2000) en el capítulo “La Computadora Juega al Ajedrez” aseguran que:

El juego de ajedrez por computadora se basa en la elección de variantes de determinada profundidad. Las ramificaciones provenientes de cada jugada se llaman árbol de variantes, el que tiene como raíz la posición inicial dada y como ramas todas las variantes que se vayan dando de esa posición. (211).

³ Algoritmo. Conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema.

⁴ Anatoli Karpov. Ajedrecista ruso, campeón del mundo entre 1975 y 1985, y campeón mundial versión FIDE entre 1993 y 1999

⁵ Iván Morovic. Ajedrecista chileno, primer chileno en conseguir el título de Gran Maestro en 1985.

En el Buscaminas, funciona de la siguiente manera: tiene una cantidad de minas predispuestas según la dificultad y el algoritmo lo que hace es colocarlas en el tablero digital de manera azarosa, procurando que estén en tal posición donde el juego pueda ser correcto.

El Batalla Naval tiene una mezcla de estas dos, ya que coloca los barcos en lugares que jerárquicamente son mejores según su locación y así mismo, van otorgando el nivel de dificultad. A su vez la computadora tiene que acertar a los barcos de su oponente, intenta hasta que acierta y una vez acertado, se le es más fácil saber en qué coordenada tiene que ir el siguiente “tiro” ya que predispone de la forma de los barcos.

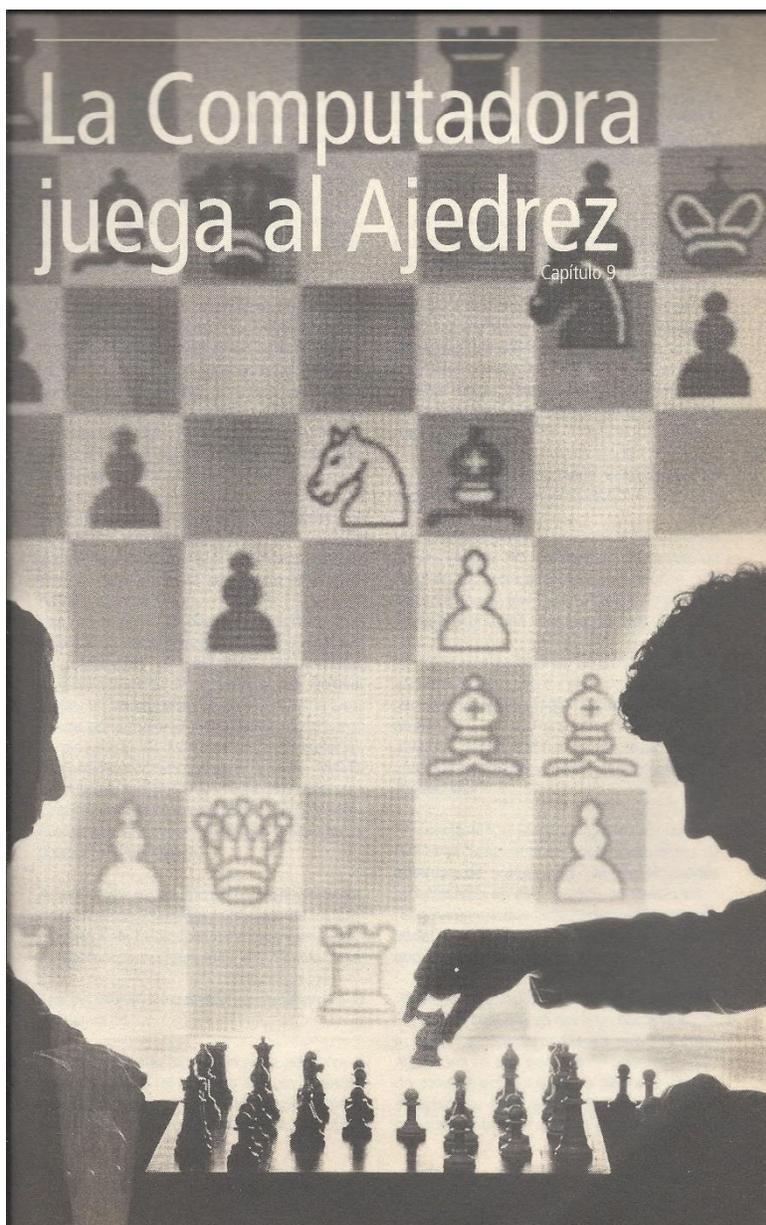


Imagen N°1: La computadora juega ajedrez.. (2019) Registro de libro.

MEDIO JUEGO 2

Método de composición

Si bien la “cartografía” que utilizo no habla de un territorio geográfico sino de un campo de juego, la definición que me brinda el geógrafo Federico Arenas en una conversación vía Instagram, señala que “Si hay diferenciación de espacios, en términos de localización absoluta o relativa, se puede entender como cartografía”. Por ende, esta definición se podría referir al juego Batalla Naval y Buscaminas, ya que las piezas utilizan un lugar absoluto y no varía durante el juego. En el caso del Ajedrez no es el tablero el que da la cartografía, ya que las piezas están en constante movimiento y son estas las que van dando jerarquía al lugar.

El rol que cumple la cartografía en mi producción de obra, es la manera en que se abstrae la información a representar, a un color o formas. Lo que yo hago es a través de una comparación asignarle un color a cada pieza para luego representarla en el cuadro mediante la pintura u otras alternativas como masking tape o fieltros sobre papel.

Errázuriz et als (1998) señalan en *Cartografía Temática* que para utilizar el color en la Cartografía hay que saber distinguir los problemas cuantitativos de los cualitativos y define que:

El color usado cuantitativamente entrega un valor numérico o un valor no numérico (intensidad o dimensión). Ej.: porcentaje de población activa, ciudades más o menos importantes.

Usado cualitativamente muestra los distintos fenómenos o variables por medio de la diversidad de tonos.

(...) Para la cuantificación se pueden usar distintos tonos de acuerdo a la ordenación en el círculo o un solo tono graduado en intensidad. La cuantificación la dan los tonos de acuerdo a su peso: a mayor peso, mayor valor. (Amarillo, mínimo; Violeta, máximo). (80).

La comparación hecha en el Ajedrez es cualitativo, ya que, si bien el color representa una pieza y su locación, también se muestra algunos de sus posibles movimientos. Convirtiéndose este en la variable que es la característica del uso cualitativo. Por otra parte en el Batalla Naval y Buscaminas, el problema es de carácter cuantitativo, porque

en estos juegos las piezas no tienen una variable, sino que están sujetas a su coordenada hasta la finalización del juego.



Imagen N° 2: Movimientos variables de la Reina.
(2019) Screenshot .

Imagen N° 3: Buscaminas finalizado.
(2019) Screenshot.

Al momento de finalizar el juego uno puede comprender la composición total en la que se han distribuido las piezas: cuando uno gana en el Batalla Naval o en Buscaminas se puede saber en dónde están ubicados los barcos o minas. Aunque cuando uno pierda en el Buscaminas también se le indica al jugador donde está cada mina y desde esto concluir la posición de los números. En el Ajedrez, el proceso mismo del juego va dando cuenta de

la posición de las piezas y es evidente que en el último movimiento se pueda ver el resultado visual del juego.

Lo atractivo que tienen estos finales de cada juego es su aleatoriedad, que es la que ocupo para traducirla en los colores asignados a cada pieza, barco o número. Así la interacción de estos mismos están a merced de lo que el proceso del juego da en el caso del Ajedrez, por la distribución de los barcos en el Batalla Naval y el azar de las posiciones de las minas dadas por la computadora en el Buscaminas. Este azar del juego me da las composiciones que busco para su traducción cromática y, de cierta forma, soy yo el agente que controla el proceso y/o distribución de las piezas, también el que soluciona y revela el juego para usar aquella información a mi favor.

MEDIO JUEGO

De piezas a color

En el momento que tuve una suficiente cantidad de “jaque-mates” guardados en mis bitácoras, pensé en cómo podía representar las piezas del Ajedrez de una manera abstracta y que de alguna manera remitiera al juego en sí. Por una parte la forma sería un cuadrado que representaría los escaques del tablero, pero aun no podía resolver como representar las seis piezas. Tenía una condicionante que era el número de piezas y a partir de esa condición se me ocurrió compararlas con el espectro de luz visible de las ondas electromagnéticas que contienen seis colores.

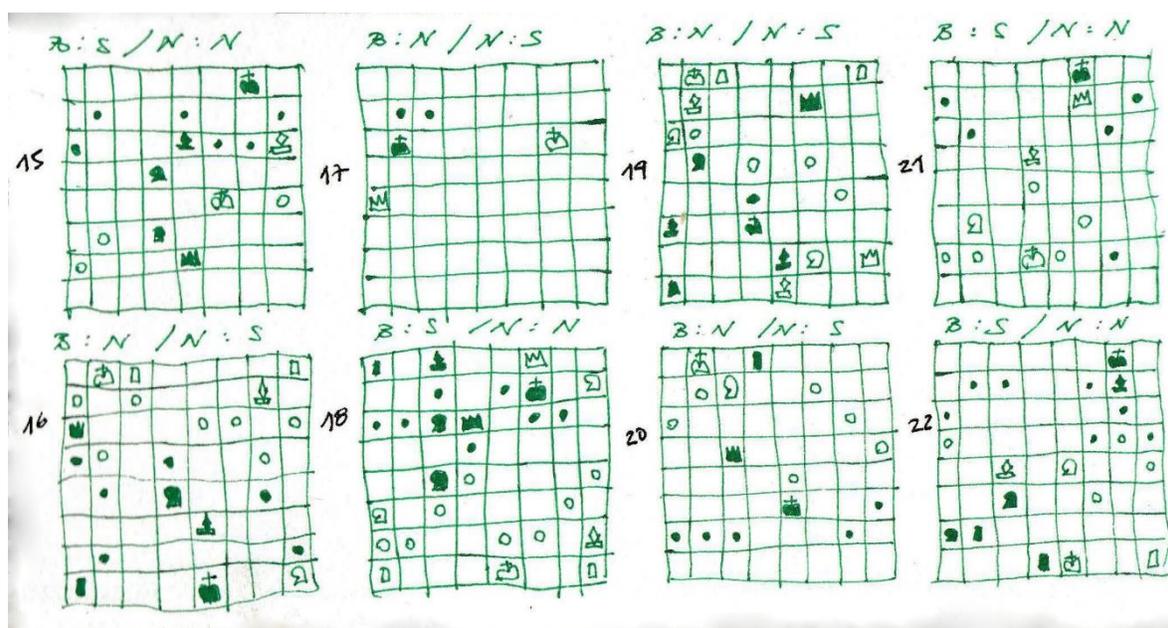


Imagen N°4: Jaque Mates guardados. (2019) Registro de bitácora.

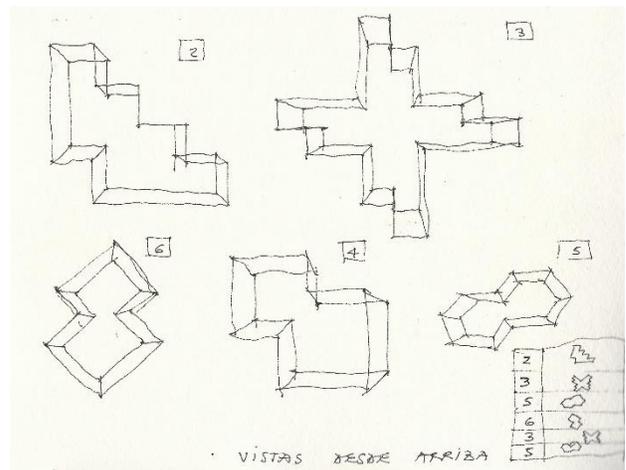
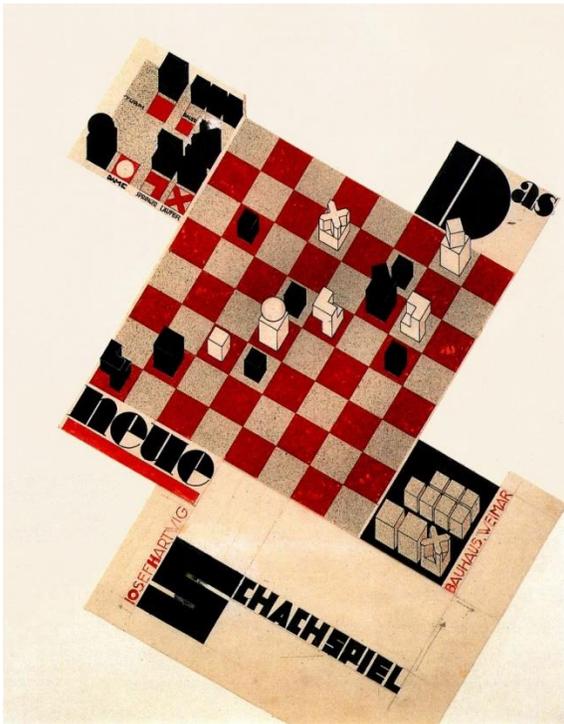
Hice el juego de comparar la onda electromagnética de menor frecuencia con la pieza de Ajedrez que contiene mayor valor, es decir, la luz de color Rojo es igual al Rey; Naranja es igual a la Reina; Amarillo es igual a la Torre; Azul es igual al Caballo; Violeta es igual al Peón.

Ya desde esta lógica que corresponde más a un código, lo hice en el Batalla Naval y Buscaminas, en donde en estos juegos correspondería la luz de color Rojo a barco de 6 cuadrados/ N°6 en el buscaminas; Naranja a barco de 5 cuadrados/N°5; Amarillo a barco

de 4 cuadrados/N°4; Verde a barco de 3 cuadrados/N°3; Azul a barco de 3 cuadrados/N°2; Violeta a barco de 2 cuadrados/N°1. A su vez, se agrega el blanco, que es donde se dispara para atinarle al barco y negro, que pasaría a ser el agua en donde flotan los barcos, la zona virgen.

De piezas a piezas.

En una búsqueda del Ajedrez en el arte, me encontré con uno que se diseñó en el Bauhaus⁶ por Josef Hartwig en 1924, en donde las piezas consistían de formas simples geométricas cuya forma simbolizaba el movimiento de la pieza en el juego. Este Ajedrez me llamó la atención por su nueva forma de las piezas, así que decidí elaborar mis propias piezas a partir de este referente.



⁶ Bauhaus. Escuela de arte fundada en 1919 por Walter Gropius.

Lo que hice fue sobre poner dos piezas del Ajedrez de la Bauhaus para así tener una nueva y también abstrayendo las formas. Lo que me dio como resultado la imagen N°8 como boceto de lo que serían las piezas desde una vista aérea. Decidí solo imprimir una pieza en 3D, ¿Por qué en 3D? pensando en que estamos en el 2019 y la tecnología que está en él ahora es aquella, así que había que hacer de un referente tan antiguo que es el Ajedrez cuya existencia tiene siglos, versus una tecnología plena del siglo XXI.

Así con estas piezas puedo representar al ajedrez de una manera abstracta por su forma y también con los colores, con la dimensión de la escultura ya no estaba viendo este campo abstracto en dos dimensiones sino que ahora ya estaría en tres dimensiones, lo que significaría que ya no necesariamente tendría que ampliarse al muro al estilo clásico, la escultura tiene la otra dimensión de que se puede recorrer por todos sus lados.

Con esta entrada a la dimensión de la escultura, comencé a probar distintas formas de montar, a usar también las piezas originales del Ajedrez y utilizarlas como soporte para colocar un vidrio encima. La idea era poder remitir al juego sin tener que hablarlo, si no que el material o forma hablara por sí sola, rol que cumpliría la pieza que funciona de soporte. Bajo esta lógica, coloque un tablero de ajedrez de madera pequeño (30x30cm) en el piso y sobre este una pieza impresa 3D. La acción era nuevamente enfrentar esta tecnología de este siglo versus el tablero clásico conocido hace siglos, por otra parte que el tablero de Ajedrez remitiera al concepto de juego y al juego mismo que involucra su presencia.



Imagen N°7: Registro examen de grado (2018)

El artista y escritor John Golding en su libro *Caminos a lo absoluto* (2000) señala en un capítulo en el cual habla sobre Malévich que:

(...) empleó fotografías de aeroplanos volando en formación y vistas aéreas de pueblos (uno de los frutos de las nuevas tecnologías desarrolladas en la Primera Guerra Mundial). Es evidente que esto sentó la base de muchas de las composiciones de aeroplanos ladeados e inclinados y de las formas que empezaron a aparecer casi inmediatamente en sus telas suprematistas. (66)

Como artista uno va siendo influenciado por lo que está pasando en el contexto de cada uno, así como lo fue la Primera Guerra Mundial para Malévich y como él decide rescatar herramientas o elementos para la elaboración de su propia obra a través de esas nuevas tecnologías que a priori irán quedando solo como tecnologías y año tras año van apareciendo nuevas, en mi caso fue la impresión 3D y utilizarlo para construir una pieza de ajedrez.

Como resultado entendí que cada resultado o cada obra, es una pieza en sí misma. El total sería un jaque mate o solo un jaque porque hay posibilidad de seguir moviendo, pero aun así cada pieza cumple un rol con la que está al lado, la protege, la activa. Lo bueno es que se tiene que seguir jugando, así que se pueden mover las piezas pero con cautela

y se pueden mover en la misma lógica de protección y activación, en el Ajedrez habría que ir sustrayendo piezas para lograr un mate, pero en este caso no es una obligación, se puede sustraer o agregar piezas a este juego.

Color como representación

Utilizo en mis bitácoras, pinturas, y otros, los finales de cada juego o estados intermedios que encuentro potentes para darle un uso a esa composición. Primero veo la cantidad de colores, si aparecen los seis de una manera más bien pareja, aunque hay algunos colores que están condicionados por el juego mismo a aparecer poco y se hacen escasos dependiendo del juego. En el Ajedrez en su inicio hay 16 violetas, 4 azules, 4 verdes y 4 amarillos, 2 rojos y 2 naranjos, lo que siempre habrán serán 2 rojos. A medida que va avanzando el juego, se van eliminando colores (piezas) según la actitud que tenga cada jugador, o la necesidad de la partida en sí misma. La composición se va dando por sustracción de colores, en conjunto con sus movimientos, porque lo prioritario es desestabilizar el juego del oponente y así mismo eliminar las piezas de él.

En el Buscaminas los colores que predominan son el azul y verde, ya que en este juego la variación se ve en cómo se distribuyen las minas y este va ordenando a cada color según su alrededor. Por eso es tan complicado que salga más de tres rojos en la dificultad media o difícil. A diferencia del Ajedrez, aquí van apareciendo los colores (números). La composición se va dando por adición de colores, ya que los números se van revelando a medida que uno va descartando la locación de las minas. En el Batalla Naval los colores siempre serán los mismos, lo que comenzará a variar será su posición, la cantidad de negros y blancos, que son significante de los lugares en donde el jugador intenta atinar a un barco contrario.

En el momento en el cual me parece en orden la composición y cantidad de cada color. Comienzo a hacer bocetos en libretas con lápices y plumones de colores, también en formato digital mediante el programa Indesign⁷ el cual me permite establecer una búsqueda de colores más amplia, en donde logro encontrar tonos que me parecen pertinentes según la composición o logro replicar un color que observé en la calle, cuando iba en la micro y vi dos colores vibrar. Tomo esos referentes visuales de colores que aparecen en la calle y los llevo al ejercicio en el digital para luego llegar a él a través de la pintura. Por otra parte lo que tiene este proceso es el momento de hacer el color varía de la primera idea que uno tiene y llega a no ser la misma. Hay pequeñas variaciones que sirven para dar cuenta cómo será el proceso o si la variación hará que se trabajen de distinta manera los otros colores.

⁷ Indesign. Software para diseño editorial.

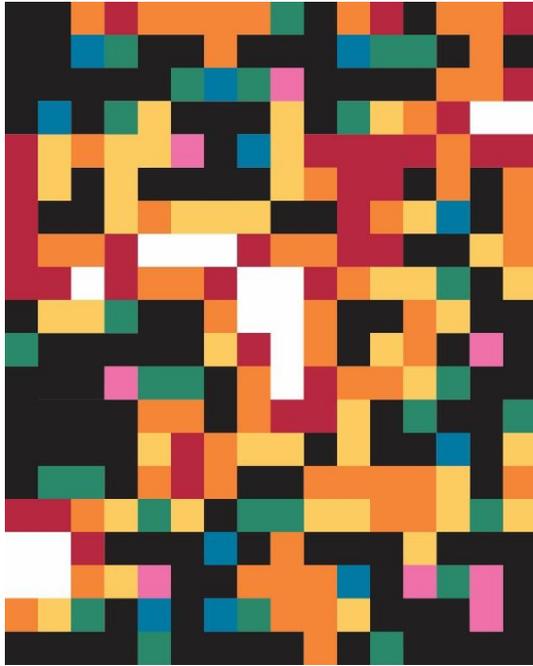


Imagen N°8: Boceto digital de Buscaminas. (2018) archivo digital.



Imagen N°9: Buscaminas. 80x100cm. Pintura acrílica sobre tela. (2019) Fuente: Propia

En el trabajo de taller, en donde uno comienza a pintar se analizan distintas posibilidades, en este caso sobre el color y sus interacciones. La principal intención es que entre algunos colores se logre llegar al efecto conocido por “vibración”. J. Albers (2010) en su libro *Interacción del Color* declara que: “Las condiciones necesarias para estos efectos variables se den entre colores que, siendo contrastantes en cuanto a su tonalidad, son también próximos o semejantes en cuanto a su intensidad luminosa” (76). Habitualmente este fenómeno ocurre con colores que son complementarios como Naranja-Azul o Rojo-Verde.

Desde este concepto de *vibración* decidí hacer una serie de serigrafías⁸ sobre papel intervenidas con masking tapes del color complementario. Todo con el fin de hacer vibrar estos dos colores, la serigrafía consistía simplemente en un rectángulo de color, cuyo formato correspondería con el tablero del Batalla Naval, y mediante el masking tape representar un solo barco en la totalidad del tablero con su color complementario. En aquellas serigrafías en donde predomina el color primario, este efecto se logró en el amarillo-azul y rojo-verde. Este efecto se puede observar en la imagen N°7.

⁸ Serigrafía. Técnica de grabado.



Imagen N°10: Examen de grado. (2018) Registro de examen.

Estas serigrafías fueron el primer acercamiento a lo que hoy por hoy es de mis mayores intereses que es la vibración. Volver a descubrir estos fenómenos fue muy grato, volver al curso de Color, volver a revisar a Josef Albers, y así ir recopilando información para lo que vendría. Ahora ya más experimental me he dado cuenta que muchos colores pueden vibrar unos con otros, que hay veces en las casas sobre todo en puertas que la puerta contiene un color y por detrás de ella en el muro de al fondo, llega una luz del color complementario y por esa acción vibran. Que el gris puede vibrar con muchos colores o hacer vibrar a muchos colores.

La pintura a diferencia de trabajar con elementos que contengan un color predeterminado, es más flexible y tiene más posibilidades de interacción de color. El producir uno cada color tiene esa maravilla de ir probando, si no sirve se puede cambiar. En cambio, los masking tapes solo hay uno o dos tipos de azul y uno o dos naranjas, por ende se vuelve más dura la selección para que se logren fenómenos en cuanto a interacción del color, se logran otros.

FOURCHETTE

A partir de estos conceptos desarrollados y principalmente el juego con el color. Decidí armar composiciones desde los juegos e intuiciones propias con distintos materiales, que tuvieran un color predeterminado como es el caso de la lana, fieltros y masking tapes, cuyos colores fueran los del código creado y así desde distintas materialidades, ver sus relaciones de colores.

Masking tapes sobre papel y planchas de cobre, fieltro sobre papel de algodón, lana sobre lona, serigrafía sobre papel, esmalte y masking tape sobre trupan son los elementos que se disponían al muro. Por otra parte de manera más escultórica en el piso habría una escultura impresa 3D sobre un tablero de Ajedrez, serigrafía con masking tapes que sería una composición de Batalla Naval apoyada sobre torres de Ajedrez y por ultimo un vidrio apoyado al muro con un dibujo representativo del Buscaminas. Y para terminar, en una repisa dispuse todas las bitácoras que tuve durante la creación de las



obras dispuestas en el examen.

Imagen N°11: Registro examen de grado. (2018).

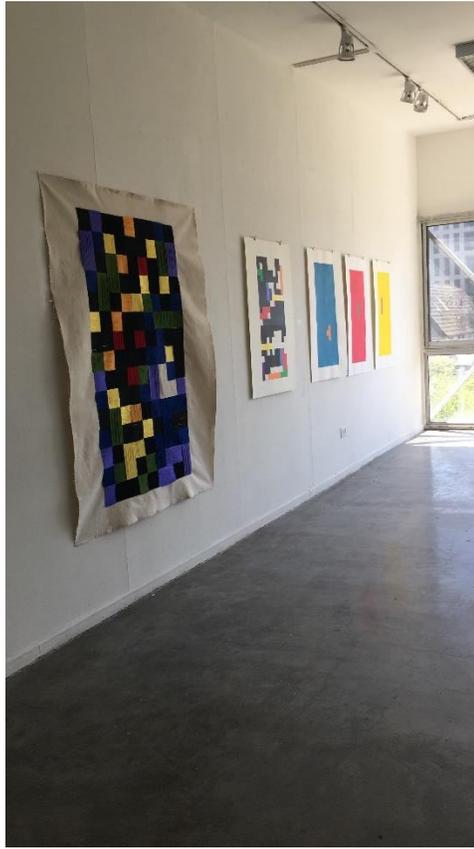


Imagen N°12: Registro examen de grado. (2018).

La disposición de las obras en la sala fue para que el espectador las entendiera como un todo, es decir, que cada obra se relaciona con la anterior a través de las formas, composiciones y colores junto con las relaciones que hay en ellas, aun cuando las materialidades fueran distintas.

Como explico en Medio Juego 1 sobre esta existencia de múltiples tableros que son dos mentales y uno físico. Estas obras en donde se representa un juego, son el tablero mental que tengo y pasa por mí en el momento de jugar, es la abstracción de la idea, del momento, son las observaciones de cada uno lo que se representa, los intereses. Estos

aparecen como abstracciones que para uno tiene el total de los sentidos pero al ir colocándolo en palabras se comienza a complejizar esa claridad interior de la idea.

JAQUE

El juego es un pretexto finalmente para crear obra, si bien nace desde algo que estuvo siempre desde la infancia con un interés intermitente que es el Ajedrez. A medida que uno va avanzando e investigando, solo queda como el pie de inicio que guía el camino. Primero, el Ajedrez. Segundo, la creación del código mediante una comparación. Tercero, llevarlo a otros juegos. Cuarto, dibujarlos. Quinto, pintarlos. Quizás que venga después, seguramente venga sexta, séptima, etc. Sin dudas omito pasos en esta abstracción, pero lo fundamental es que desde aquí se parte y hay un recorrido corto pero que guía.

El código me da la oportunidad de como lo hace la cartografía de representar distintas cosas que coincidan en su variable. Lo bueno es que en el camino puede ir variando y adaptándose a lo que venga o ya no necesariamente representar algo, sino que haya dado pie para abstraer otros juegos y quizás ya no sean juegos, sino que sociedades, cambios culturales, sucesos del cotidiano y así ir variando la posibilidad sin desvirtuarlo.

Al final, el método compositivo es el que se trata de dejar en jaque. Como la referencia o el punto de partida puede variar infinitamente, ya sea con el Ajedrez, Buscaminas o Batalla Naval. El azar que hay en el juego o cómo se van desarrollando los algoritmos a medida que avanza la partida, va demostrando de que el actuar es propio de ese juego y no de otro, es prácticamente imposible que se repita el desarrollo de uno de los juegos con exactitud, siempre hay una variable. Desde esto se abren nuevos caminos, en donde veo posibilidades a nivel que la obra interactúe con el espectador.

Me imagino un Flipper⁹ de Ajedrez, el cual sea es una máquina de escala 1:1 con este código de colores que cree y a su vez la dificultad sean ajedrecistas que hayan sido campeones. Emplazada en la Plaza de Armas frente al Club de Ajedrez que hay. Para ver lo que sucedería entre el Flipper de Ajedrez, en el que quisieran ganarle por ejemplo al campeón de Ajedrez del año 60' y el simple hecho de jugar con amigos o desconocidos en un tablero real, que no ha variado en años.

⁹ Flipper. Máquina recreativa electrónica en donde se puede jugar Pinball.

También pienso en la posibilidad de que hay otras cosas que tienen que ver por ejemplo con el Ajedrez, como un cuadrado mágico de un matemático o hasta yo mismo inventar un juego, recorridos. Desde esto, desde los recorridos de una pieza del Ajedrez, darle un recorrido en una exposición al espectador y que vayan ocurriendo cosas que potencien la experiencia y la obra.

Quizá las piezas de ajedrez podrían llegar a ser esculturas monumentales y que su tamaño, haga que su significado cambie, el hecho de que sea habitable o que se puedan colgar obras o sin fin de cosas. Que este empleado en un lugar cuya naturaleza no tenga nada que ver con la escultura o al contrario que pase desapercibida.

Las posibilidades y alucinaciones que uno puede tener con distintos proyectos es infinita, lo que de una manera es profundamente enriquecedor para seguir avanzando con el mismo proyecto y que distintas cosas logren hablar de lo mismo, o tener la misma naturaleza sería lo mejor que podría pasar, así uno va experimentando cosas distintas en el trayecto y va aprendiendo de lo que va haciendo, para luego revisar atrás lo que hay y como se relacionan, como pueden volver a aparecer y así ir logrando lo que uno quiere.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ~ Errázuriz, A. González, J. Henríquez. M y Rioseco, R (1988). *Cartografía Temática*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- ~ Golding. J (2000). *Caminos a lo absoluto. Mondrian, Malévich, Kandinsky, Pollock, Newman, Rothko y Still*. México: Fondo de Cultura Económica.
- ~ Zweig. S (2001). *Novela de ajedrez*. Barcelona: Acantilado.
- ~ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, (23^a ed) <https://dle.rae.es/> (2019)
- ~ Karpov, A. Morovic, I. (2000). *Súper Ajedrez. El gran libro del ajedrez*. Chile: Serie generación de campeones
- ~ Albers, J. (2010). *Interacción del Color*. España: Alianza Editorial.