

DE 0 A 99 AÑOS, Queralt Lencinas.

15 de abril de 2009

El juego es pactar una serie de reglas o condiciones para que, por un lado, se produzca una situación anómala que no podría darse por sí sola (ej.: Todo sujeto está armado al colocar los dedos índice y pulgar en ángulo recto. El arma se dispara apuntando al blanco con el índice y al grito de ¡bang!); por otro lado, para que lo ocurrido sea puramente lúdico, la situación producida a través de dichas pautas debe ser reversible en sus consecuencias (ej.: Todo el que sea disparado deberá darse por muerto permaneciendo inmóvil y en silencio en el suelo; se reincorporará a la partida en la siguiente ronda, una vez que sólo quede un sujeto en pie, quien será el ganador). De este modo, el juego propicia el tantear y exponerse a situaciones que escapan a la lógica de la causalidad, siendo gestos y actos inofensivos en su experiencia.

Miguel Soler nos propone precisamente un juego en el que los cascos de los soldados son de colores o rebosan letras de plástico sobre cojines de terciopelo, o las pistolas son siluetas recortadas en positivo y negativo para encajar como en un puzzle en una mullida manta de juegos. Sus instalaciones y vídeos parecen tan lúdicos como inquietantes

Tener en la mano una pistola de plástico es completamente inofensivo, sin embargo, Miguel Soler crea dicha inquietud al hacer patente esta situación inocua en la que lo lúdico y lo violento se entremezclan: el arma se ridiculiza y el juego se vuelve violento.