

“Soy de un país vertiginoso donde la
lotería es parte principal de la realidad”
Jorge Luis Borges, Ficciones.

El azar es esa porción de la realidad no prevista en los pronósticos, las martingalas y las plataformas de los candidatos presidenciales. Sin embargo, lo azaroso existe de por sí en el universo, donde hasta el mínimo choque de dos guijarros está inscripto en un múltiple entrecruzamiento de hechos fortuitos.

En el juego, el azar es otra cosa. Lo contingente está encadenado a los límites estrictos de los jugadores (estos a su vez arrastran sus propias fatalidades) que actúan como provocadores sistemáticos de la suerte.

El universo es parodiado por el juego mediante un sistema circular que imita sus vicisitudes, ordenando y reiterando la incertidumbre. Por lógica consecuencia, el juego propone gozar (y sufrir) de todas y cada una de las alternativas de terror y esperanza que devienen de su áurea.

El juego o su representación en este caso, viene a remedar aquello que no ha sido previsto y que de alguna manera está para desconcertarnos y, por qué no, maravillarnos. Un poco de esto es también la comisión del arte.

Eduardo Iglesias Brickles

Juguetes
Octubre de 1999
Exposición
Museo de Dibujo y Grabado “Guaman Poma”
Concepción del Uruguay – Entre Ríos