



Francis Aliys

Juegos de niños
Children's Games
1999-2022

Francis Aliys

Juegos de niños
Children's Games
1999-2022



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Enrique Luis Graue Wiechers
Rector—Rector

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Secretario General—General Secretary

Dr. Luis Agustín Álvarez-Icaza Longoria
Secretario Administrativo—Administrative Secretary

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria de Desarrollo Institucional—Secretary
of Institutional Development

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria—
Secretary of University Prevention, Attention and Security

Alfredo Sánchez Castañeda
Abogado General—General Counsel

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL DEPARTMENT OF CULTURAL AFFAIRS

Dra. Rosa Beltrán Álvarez
Coordinadora—Coordinator

Mtra. Amanda de la Garza Mata
Directora General de Artes Visuales · MUAC—General Director,
Visual Arts · MUAC



Juego de niños #32: Estrellas—Children's Game #32: Estrellas [Stars], Selva Alegre, Ecuador, 2022. Fotograma—Still



Juego de niños #22: Jump Rope [Saltar la cuerda]—Children's Game
#22: Jump Rope, Hong Kong, 2020. Foto—Photo: Xue Tang



Bloomberg



CINCO M DOS



A.T.M.
Especuladores
S.A. de C.V.

ibero
909

Grupo
IMU

HOTELES CITY.

El Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC,
agradece el generoso apoyo de:

—

The Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC,
thanks the generous support of:

Producción nacional de artes visuales realizada con
el estímulo fiscal del artículo 190 de la LISR (EFIARTES)

—

National Visual Arts Production made possible by the
fiscal incentive established in article 190 of the income
Tax Law (EFIARTES)

PATRONATO
MUAC

MAZ
MUSEO DE ARTE DE ZAPOPAN



ESPERANZA®
M.X. 1975



A U R A



TYA
TIERRA Y ARMONÍA



Catalogación en la publicación UNAM. Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales de Información

Nombres: Aljys, Francis, 1959- , artista. | Devaux, Julien. | Ortega, Rafael. | Blume, Félix. | Pardo, Elena. | Rivera, Emilio. | Morales, Alejandro. | Medina, Cuauhtémoc, 1965- , autor. | Pérez Oramas, Luis, 1960- , autor. | Scott Fox, Lorna, autor. | Neuhouser, Julianna, traductor. | Soler Frost, Jaime, traductor. | Universidad Nacional Autónoma de México. Museo Universitario Arte Contemporáneo, institución sede.

Título: Francis Aljys : juego de niños, 1992-2022 = Francis Aljys : children's games, 1992-2022 / en colaboración con = in collaboration with Julien Devaux, Rafael Ortega, Félix Blume, Elena Pardo, Emilio Rivera, Alejandro Morales ; [textos], Cuauhtémoc Medina, Luis Pérez-Oramas, Lorna Scott Fox ; traducción = translation, Julianna Neuhouser, Jaime Soler Frost.

Otros títulos: Francis Aljys : children's games, 1992-2022.

Descripción: Primera edición = First edition. | Ciudad de México : Universidad Nacional Autónoma de México, Museo Universitario Arte Contemporáneo ; Barcelona, España : RM Verlag, 2023. | "Publicado con motivo de la exposición Francis Aljys. Juegos de niños, 1999-2022 (11 de febrero al 17 de septiembre de 2023) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México; (invierno de 2023-2024) MAZ, Museo de Arte de Zapopan, Jalisco = Published on occasion of the exhibition Francis Aljys. Children's Games, 1999-2022 (February 11 to September 17, 2022) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Mexico City; (Winter 2023- 2024) MAZ, Museo de Arte de Zapopan, Jalisco" -- Colofón. | Texto en español e inglés.

Identificadores: LIBRUNAM 2180901 (impreso) | LIBRUNAM 2180936 (libro electrónico) | ISBN 978-607-30-7211-3 (impreso) (UNAM) | ISBN 978-84-19233-52-3 (impreso) (RM Verlag) | ISBN 978-607-30-7206-9 (libro electrónico) (UNAM)

Temas: Aljys, Francis, 1959- -- Exposiciones. | Niños en el arte -- Exposiciones. | Juegos en el arte -- Exposiciones. | Videoarte -- Exposiciones.

Clasificación: LCC N6973.A49.A4 2023 (impreso) | LCC N6973.A49 (libro electrónico) | DDC 709.04—dc23

Primera edición 2023—First edition 2023

D.R. © UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México

Av. Universidad 3000, Ciudad Universitaria, 04510, Coyoacán, Ciudad de México

MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo

Insurgentes Sur 3000, Centro Cultural Universitario, 04510, Coyoacán, Ciudad de México

D.R. © de los textos, sus autores—the authors for the texts

D.R. © de la traducción, sus autores—the translators for the translations

D.R. © de las imágenes, sus autores—the authors for the images

ISBN UNAM 978-607-30-7206-9

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser fotocopiada ni reproducida total o parcialmente por ningún medio o método sin la autorización por escrito de los editores.

—

All rights reserved.

This publication may not be photocopied nor reproduced in any medium or by any method, in whole or in part, without the written authorization of the editors.

Francis Alÿs

Juegos de niños

Children's Games

1999-2022

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Rafael Ortega, Félix Blume,
Elena Pardo, Emilio Rivera, Alejandro Morales



| | |
|--|-----|
| Presentaciones | 14 |
| Forewords | |
| | |
| Una colección de “Innumerables pequeñas alegorías”. | 26 |
| Los <i>Juegos de niñxs</i> de Francis Alÿs | |
| A Collection of “Innumerable Little Allegories”. | 36 |
| Francis Alÿs’s <i>Children’s Games</i> | |
| — | |
| Cuauhtémoc Medina | |
| | |
| Francis Alÿs y los <i>Juegos de niñxs</i>: | 56 |
| el helicóptero y el saltamontes | |
| Francis Alÿs and <i>Children’s Games</i>: | 72 |
| The Helicopter and the Grasshopper | |
| — | |
| Luis Pérez-Oramas | |
| | |
| Juegos de niñxs | 85 |
| Children’s Games | |
| 1999–2022 | |
| — | |
| Textos de—Texts by Lorna Scott Fox | |
| | |
| Semblanza | 155 |
| Biographical Sketch | |
| | |
| Catálogo | 156 |
| Catalog | |
| | |
| Créditos | 159 |
| Credits | |

Presentación

Amanda de la Garza Mata

Directora del Museo Universitario Arte Contemporáneo

Desde el principio, la obra de Francis Alÿs ha sido uno de los ejes que sirven de orientación al proyecto del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). Su conocida generosidad y el compromiso que ha tenido con México como su hogar espiritual lo llevaron a asegurar que su representación en nuestra colección sea sustantiva. El MUAC está orgulloso de custodiar, entre otras, las reliquias de *El colector* (1990-1992), el perrito magnético que estableció su visión del espacio urbano como fábula; el archivo de los dibujos-patrones de *The Liar, the Copy of the Liar*, así como el video de *Zócalo* (1999-2017), que muestra el reloj de sol espontáneo que detectó en la Plaza Mayor de México. Somos también una de las instituciones donde el artista ha depositado copias de exhibición de sus videos de proyectos colaborativos.

Ser sede de una de las exposiciones con que, cada década, Alÿs vuelve a marcar la imaginación colectiva, era para nosotros un sueño. Que nos toque escenificar una serie tan extraordinaria como *Juegos de niños* es un privilegio mayor. Pocas obras como las de Alÿs conjuntan la crítica con el placer de una observación detenida, poética y silenciosa que retrata la particularidad. En la coreografía de pantallas, lugares, voces y exaltaciones, aparece el juego como un vehículo de la imaginación y la socialización.

En nombre del museo, agradezco a Francis Alÿs, a los patronos y patrocinadores, a los colaboradores del artista, a nuestro equipo y a los públicos que nos son fieles, en esta ocasión que marca de modo extraordinario el inicio de nuestra celebración por una década y media de servir como plataforma del arte global y local.

Foreword

Amanda de la Garza Mata
Director of Museo Universitario Arte Contemporáneo

Ever since its founding, the work of Francis Alÿs has been a guiding light for the Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). His famed generosity and his commitment to Mexico as his spiritual home have led him to ensure that he was well-represented in our collection. The MUAC is proud to hold, among other pieces, the remains of *The Collector* (1990-1992), the magnetic dog that established his vision of urban space as fable; the file of drawings/patterns for *The Liar, the Copy of the Liar*; and the video *Zócalo* (1999-2017), which shows the spontaneous sundial he discovered in Mexico City's central square. We are also one of the institutions where the artist has left exhibition copies of his videos of collaborative projects.

Hosting one of the exhibitions through which Alÿs shapes our collective imagination each decade was a dream for us, and staging a series as extraordinary as *Children's Games* is a major privilege. There are few works that can combine critique with the pleasure of a careful, poetic and quiet observation of a particular situation like those by Alÿs. In a choreography of screens, sites, voices and passions, games appear as a mechanism for imagination and socialization.

In the name of the museum, I'd like to thank Francis Alÿs, our board members and sponsors, the artist's collaborators, our team and our loyal public on this occasion that is an extraordinary way to celebrate our fifteenth anniversary as a platform for global and local art.

Presentación

Viviana Kuri Haddad

Directora y curadora en jefe del Museo de Arte de Zapopan

Hace algunos años se acuñó la frase “Zapopan, ciudad de los niños y las niñas”. Lo que parecía un lema más, o la utilización de la figura infantil como campaña política, colocó al municipio como un ejemplo de políticas y acciones de avanzada hacia la niñez. Al día de hoy se siguen implementando programas para mejora de la infancia como estrategia medular de gobernanza.

También tiempo atrás Francis Alÿs me contaba que *Juegos de niños* era uno de sus proyectos favoritos, al grado que —decía— “a veces pienso que lo único a lo cual debería dedicar mi tiempo es a completar la serie”, con el apremio de que cada vez era más difícil encontrarlos en las ciudades y sociedades contemporáneas.

Tirar patitos, las traes, uno dos tres por mí y por todos mis compañeros, o encantados, los juegan los niños aquí y en varios sitios. Una llanta que sirve para rodar dentro de las dunas, paisajes lejanos que se vuelven íntimos a través de las voces infantiles y las risas universales. El juego en el inconsciente colectivo, escenario para los arquetipos. *Jugar*= hacer algo con alegría. *locari* es su raíz griega, significa “broma” pero se asocia con la raíz indoeuropea *yek* [*hablar*].

La primera lengua se aprende en el juego donde se establece un vínculo. Los animales también juegan, pero la aparición del juego simbólico es exclusiva en los niños humanos. Difícil es reírnos solos si no es por el recuerdo o la impresión de la chusca de alguien, incluso de la propia. Pero es imposible hacernos cosquillas solos. Eso es de dos.

En *Juegos de niños* hay una actitud parecida al silencio. Escuchar, hacerse a un lado para dar espacio a la contemplación, a la mirada poética. Ir hacia lo fundamental: traer de vuelta la humanidad al mundo, y guardar silencio porque no hay nada más que decir.

Foreword

Viviana Kuri Haddad

Director and Chief Curator of the Museo de Arte de Zapopan

A few years ago, the phrase “Zapopan, City of Children” was coined. It might have been just another political slogan, invoking children as part of a campaign strategy, but it positioned the municipality as an exemplar in policies that benefit children. These programs continue to be in place today, the heart of the municipal administration.

Also some time ago, Francis Alÿs told me that *Children’s Games* was one of his favorite projects: “Sometimes I think that the only way I should spend my time is by finishing this series.” After all, it was becoming increasingly difficult to find these games being played in contemporary cities and societies.

Here and elsewhere, children still skip stones on the water and play tag, hide-and-go-seek or freeze tag. They’ll still roll a car tire through the sand dunes as distant landscapes become dear to us through children’s voices and the universal sound of laughter. Play is rooted in the collective unconsciousness, it is the realm of archetypes. *To play* means to do something joyfully. The Spanish verb *jugar* (*to play*) is derived from Latin *jocus*, meaning *jest*, but it is also connected to the Indo-European root *yek-*, meaning *to speak*.

An ancestral language is learned through play, which creates a bond between us. Animals also play, but symbolic games are exclusive to human children. It’s hard to laugh on one’s own, unless we’re recalling someone’s silliness, even if it’s merely our own. We can’t tickle ourselves, it takes two.

In *Children’s Games*, there is an attitude that resembles silence. It involves listening, getting out of the way of things in order to make space for contemplation, for the poetic gaze. It gets us down to the root of what’s important: once more instilling the world with humanity, and remaining silent simply because there is nothing to say.

Presentación

Arturo Talavera Autrique

Presidente del Patronato Fondo de Arte Contemporáneo, A.C.

Francis Alÿs. Juegos de niños, 1999-2022 es la tan esperada ocasión de mostrar en el Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC, la producción de un artista emblemático de la escena nacional e internacional del arte contemporáneo. Desde su llegada a nuestro país, Alÿs ha integrado su comunidad artística, desarrollado una producción única e implantado una huella original en el arte mexicano. Es ahora el momento de compartir con los públicos parte de este rico acervo. Enriquecida con el paso de los años, la serie *Juegos de niños* toma vida en el MUAC bajo la forma de una notable experiencia sensorial: nos traslada majestuosamente a aquellos momentos de ingenua felicidad con un archivo visual de actividades que hoy en día desaparecen.

El Patronato Fondo de Arte Contemporáneo, A.C. está orgulloso de apoyar un proyecto de tal envergadura, producto de un esfuerzo compartido entre el equipo del museo y los miembros de la asociación. Esta exitosa exposición demuestra, una vez más, la potencia de las alianzas entre los sectores privado y público, que logran el cometido de ambas organizaciones: ofrecer iniciativas culturales y artísticas de gran relevancia a los públicos mexicanos e internacionales.

Foreword

Arturo Talavera Autrique
President of the Patronato Fondo de Arte Contemporáneo, A.C.

Francis Alÿs: Children's games, 1999-2022 is the long-awaited occasion to show in the Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC, the production of an emblematic artist of the national and international contemporary scene. Since his arrival to our country, Alÿs has integrated its artistic community, developing a unique production and leaving a mark in Mexican art. It is now the time to share with the public some of this fine heritage. Enriched with the pass of time, the series *Children's games* comes to life in the MUAC under the form of an outstanding sensory experience: it majestically transports us to those moments of naïve happiness with a visual archive of those activities that nowadays disappear.

The Patronato Fondo de Arte Contemporáneo, A.C. is proud to support a project of this magnitude, product of a shared effort between the museum's team and the members of the association. This successful exhibition demonstrates, once more, the power of the alliances between the private and public sectors, that achieve the mission of both organizations: to offer relevant cultural and artistic initiatives to the Mexican and international public.



pp. 16–21: *Juegos de niños—Children's Games*, 2022. Vista de la instalación en—Installation view at Copenhagen Contemporary. Foto—Photo: David Stjernholm





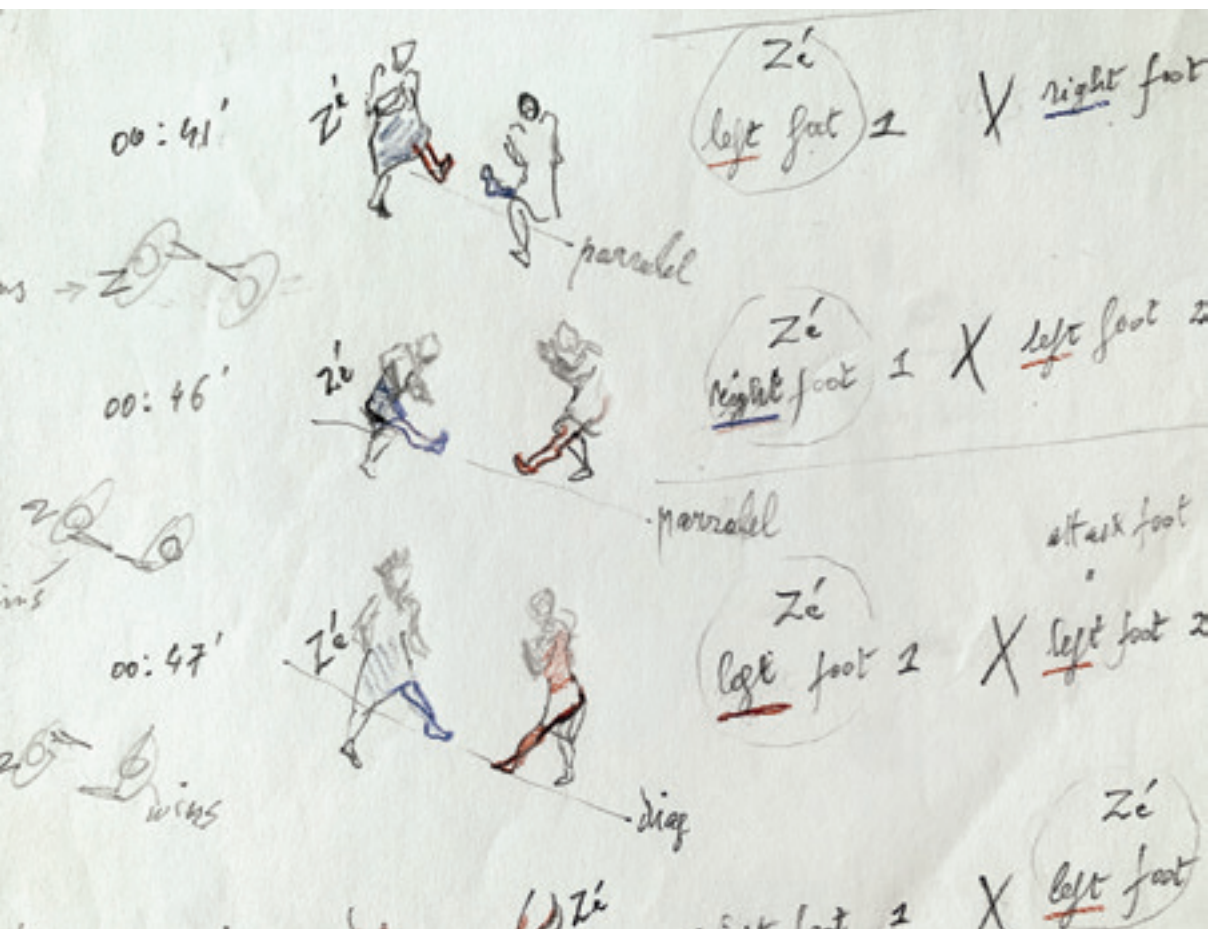






Una colección de “Innumerables pequeñas alegorías”. Los *Juegos de niños* de Francis Alÿs

Cuahtémoc Medina



Sin título—Untitled (Estudio para—Study for *Nzango*, Tabacoongo, R. D. del Congo—D. R. Congo), 2021. Lápiz sobre papel—Pencil on paper, 21 x 29.7 cm

Un comienzo al revés

Las historias y los juegos a menudo nos llevan a un tiempo anterior al comienzo; nos obligan a retroceder a un punto anterior del lugar de la partida, desafiando la convención de la linealidad del tiempo que parece definir el *ethos* del mundo adulto. Entrar en un juego incluye retroceder en el tiempo y el espacio, deshacer y reiniciar, y de repente saltar hacia adelante y hacia atrás, en un disfrute del reto a la lógica y la productividad. En el caso de la serie *Juegos de niños* de Francis Alÿs, el inicio es el reconocimiento tardío de un punto de origen. Cuando Alÿs estaba ocupado con el desarrollo de las obras que produjo en el estrecho de Gibraltar y que finalmente dieron lugar a la película *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River* [*No cruces el puente antes de llegar al río*] (2008), vio a niños arrojando piedras al mar en la playa de Tánger, en Marruecos, queriendo hacerlas rebotar en la superficie del agua. Sin duda, le divirtió encontrar en el norte de África un juego que se acordaba haber practicado cuando era niño, lo que indicaba la universalidad de las condiciones con que experimentamos el desafío de crecer, sin importar nuestra ubicación geográfica. En todo caso, la acción de los niños tuvo un efecto inmediato en la obra que Alÿs elaboraba entonces. Los niños parecían estar intentando que esos guijarros cruzaran el mar y llegaran a la costa de Europa, que era visible desde la playa. De modo parecido a los inmigrantes que eran los referentes del puente poético que Alÿs quería figurar entre Marruecos y España, las piedritas parecían estar habitadas del anhelo de alcanzar la línea del horizonte. El filme era al mismo tiempo un documento de la vida cotidiana y un símbolo. Fue entonces cuando, de repente, Alÿs se dio cuenta del rol que los juegos infantiles habían tenido en su visión del mundo y el potencial que su forma representaba para su práctica artística:

Me di cuenta de la importancia que habían tenido los juegos infantiles como inspiración no tanto de los guiones, sino de la mecánica de mis obras: la lógica absurda de unas reglas muy claras que no tenían mucho sentido en sí mismas. No soy muy bueno para definir qué es lo que estoy buscando, pero me resulta claro como el agua cuando rebaso los límites. Los juegos de niños son así: en el momento en que te sales de las reglas del juego, los niños se quejan contigo. A veces las reglas no están bien

definidas, pero hay un límite claro entre estar dentro o fuera de un juego.¹

Esta comprensión vino con una especie de *déjà vu*. Alÿs pronto recordó un video corto que filmó en 1999 en las afueras de un pueblo mexicano, de un niño pateando una botella de plástico de Coca-Cola medio vacía cuesta arriba en el camino, y luego enviándola de regreso bajando la pendiente. El niño jugaba este fútbol solitario, ascendiendo lentamente hasta perder el control de la botella que descendía por el camino, deshaciendo su esfuerzo. El video, que Alÿs tituló *Caracoles*, tuvo gran peso en el desarrollo de su conocida serie de *Ensayos* (1999-2004), en tanto planteaba el relato de un esfuerzo seguido de un fracaso, ilustrando una dialéctica de progreso y regresión que hacía referencia a la relación, por demás complicada, que existe entre el trabajo y la temporalidad lineal.

En todo caso, Alÿs designó retroactivamente a *Caracoles* como el primero de los videos de la serie *Juegos de niños*. A partir de entonces se propuso construir lentamente una colección de diferentes prácticas de juego de los niños de todo el mundo, con preferencia por las imágenes de aquellos que se juegan en el espacio público. Su intención era constituir una especie de archivo antropológico de una experiencia compartida significativa, que venía erosionándose en las ciudades por el imperio de los automóviles en las calles, la creciente dependencia de los niños al confinamiento solitario de las nuevas formas de entretenimiento mediadas electrónicamente y por la forma en que la preocupación por la seguridad en nuestra vida va erradicando su presencia en la calle. Alÿs comenzó con proyectos en regiones del mundo donde los niños tenían poca exposición a las redes sociales y los juegos de computadora, y por tanto la vida callejera seguía siendo importante en la cotidianidad de pueblos y ciudades. Se percataba de que había muy poca representación e investigación artística sobre los juegos callejeros de los niños, más allá de grabados y textos antiguos. En ello vio la ocasión de documentar prácticas que de alguna manera habían escapado a la abrumadora avalancha de información, una rara oportunidad de abordar un campo que sorprendentemente había sido desatendido. Un factor significativo resultó ser que los juegos

1— Conversación entre Francis Alÿs y Cuauhtémoc Medina, 18 de agosto de 2019.

infantiles parecían similares independientemente de la ubicación geográfica de las poblaciones que registraba y que parecían involucrar un número limitado de variantes, no obstante la gran diversidad de culturas e identidades. En la misma conversación, Alÿs dice:

Algo que me interesó en términos de mi experiencia como artista fue la forma en que los juegos infantiles suelen tener una cualidad universal. No hay muchos juegos para niños: tienden a tener un cierto número de variaciones. Un buen ejemplo es el avión o rayuela: hay infinidad de variantes, pero la mecánica básica se mantiene a lo largo de las muchas culturas que conozco. Partes de la tierra para atravesar el infierno y llegar al paraíso, y luego regresas a la tierra saltando sobre el infierno, es decir, ¡renaces! Es un juego de redención. De manera similar, la matatena: lo encontré desde Bélgica hasta la India y Nepal, donde finalmente lo grabé.

Con la perspectiva que da el tiempo, se pueden proyectar varias razones por las que Alÿs dirigió su atención a reunir un archivo de juegos infantiles en una serie de videos compilados precisamente hacia 2007. Por un lado, el artista sentía una cierta decepción por el escepticismo que había detectado en los adultos que colaboraban entonces en sus proyectos. Esa falta de compromiso se había hecho visible en el modo en que los dueños de lanchas y botes de Cayo Hueso sabotearon el intento del artista de construir un camino simbólico mar adentro que apuntara hacia Cuba desde Florida (*Bridge/Puente, La Habana, Cuba-Cayo Hueso, Florida, 2006*). Obligado a replantear la idea de construir un puente entre continentes llevándose el proyecto al estrecho de Gibraltar, Alÿs volvió a enfrentar dificultades al tener que sortear los intentos de los gobiernos y organismos locales de manipular el sentido de su obra. Fue por esa razón que, desde ese momento, decidió confiar la realización de sus fábulas y cuentos a niños, de modo destacado en los medio y largometrajes que el artista produjo en las inmediaciones de los escenarios de guerra de Afganistán e Irak. Su fascinación por la perspectiva de sus jóvenes colaboradores coincidió con la manera en que el artista se dio de baja como personaje de sus caminatas y proyectos, una característica que había definido la mayor parte de sus películas y acciones tempranas.

Ciertamente, sus obras tempranas habían contenido secuencias de niños en la calle, interactuando espontáneamente con el

carácter misterioso e inspirador de las acciones de Alÿs, por ejemplo, en relación con la inutilidad del esfuerzo del artista por empujar un bloque de hielo por las calles de la Ciudad de México (*Paradoja de la praxis I: a veces hacer algo no conduce a nada*, 1997) o sus andanzas por La Habana, Cuba, calzando zapatos magnéticos (*Zapatos magnéticos*, 1994), si bien es cierto que esas escenas eran subsidiarias o en cierto grado inconscientes con respecto a los propósitos conceptuales de Alÿs en esas obras. Incluso cuando hizo uso de modo más específico de juegos infantiles en sus videos en el Zócalo de la Ciudad de México para ilustrar, ya no podía sostener la exterioridad de ser un observador pasivo extranjero de la realidad mexicana (*Si eres un espectador típico, lo que realmente haces es esperar a que suceda el accidente*, 1996), o cuando utilizó un interminable juego de sillas musicales en la narrativa de la fábula musical *Cantos patrióticos* (1998–1999) a fin de sugerir una temporalidad sin las expectativas lineales simplistas de la ideología de progreso. Tales juegos aparecían como alegorías de conceptos sociales complejos más que como un tema o motivo en sí mismos. La frecuencia de imágenes de juegos en la obra de Francis Alÿs, incluidas las series de pintura y dibujo como *Le temps du sommeil* (1995 a la fecha), es sugerente del grado en que su imaginación siempre ha estado atravesada por la inspiración del patio de recreo. Pero ninguno de esos antecedentes parecía sugerir que en algún momento él se decidiría a compilar un archivo de esas rutinas como una de las líneas a largo plazo de su producción. Fue el poder evocador de la imagen de los niños arrojando piedras al mar en Tánger en 2007 lo que le hizo darse cuenta intuitivamente del profundo significado poético de los juegos de los niños como formas culturales uniformes y como potentes símbolos sociales locales, que requerían ser registrados antes de sufrir la extinción.

Narrativas sin palabras

La modesta y directa calidad documental de los *Juegos de niños* de Francis Alÿs se vincula en su concepción como una colección de testimonios que adquiere mayor valor con cada caso nuevo que se registra, más que por una determinada estética o marca de autoría. Vistos en el contexto de la obra de Francis Alÿs, los *Juegos de niños* tienen sentido como parte de los archivos de vistas de vida citadina en extinción que, a lo largo de la década

de 1990, compiló en presentaciones de diapositivas que estaban emparentadas con los libros “tipos populares” decimonónicos, tan característicos de las primeras representaciones de ciudades alrededor del mundo. En ese sentido, son afines a las diversas series de instantáneas de vendedores o cargadores empujando carritos u objetos voluminosos en la calle (*Ambulantes*, 1992-2006), tomadas en su mayoría en la Ciudad de México y otras metrópolis del sur global; o a sus diapositivas de personas o perros durmiendo en la acera (*Durmientes*, 1996 a la fecha) o mendigando en lugares públicos (*Mendigos*, 2002-2004), que representan de modo franco la complejidad de una forma de habitar la ciudad que está a punto de desaparecer debido a la tiranía de la cultura del automóvil y las múltiples formas de control social que los gobiernos y el capitalismo despliegan para reprimir usos del espacio social para fines que no sean el veloz tránsito o ir de compras.

Al igual que esos otros archivos, Alÿs entiende su inventario de juegos callejeros como una puesta a prueba de su vigencia global a través de culturas y fronteras, y como un último intento de preservar las imágenes de una forma de experiencia urbana condenada, al parecer, a su próxima extinción. Son filmes realizados con una intención omnipresente en todas las fábulas ciudadanas de Alÿs: preservar y conmemorar la resistencia de la vida en los centros urbanos amenazadas por las fuerzas homogeneizadoras de la supuesta racionalización del mundo. De ahí que constantemente quiera enmarcarlos en entornos relativamente simples y, en ocasiones, incluso precarios, en pos de obtener el documento más sencillo del modo en que los niños interactúan a partir de una serie de reglas.

Como hemos dicho, una parte importante del interés del artista por estos juegos descansa en lo que él mismo describe como su *rigor*, elegancia y racionalidad intrínsecas, y la forma en que implican la existencia de una especie de microsociedad conformada por sus participantes. Por regla general, son filmes muy breves, de tan sólo unos minutos, que retratan a niños concentrándose en sus movimientos, ejercicios y pequeñas interacciones, con poca o ninguna noción de estar siendo grabados, sin dar cuenta de la cámara del artista. En general, Alÿs elige juegos que son fácilmente reconocibles y universales, o que parecen obvios para el observador, con poca o ninguna especificidad cultural, a pesar de ser nombrados con una variedad de nombres locales en diferentes idiomas. Salvo la película sobre la *Piñata*

mexicana (2012), el artista evita ejemplos que requieran un aparato o juguetes complicados. Su atención está localizada, más bien, en el conjunto de reglas no escritas que rigen los juegos y en las interacciones dentro la microsociedad de los niños que los juegos suelen ilustrar.

Con todo, resulta claro para el observador que la serie tiene una intención alegórica, que se nutre del simbolismo moral que muchos de los juegos contienen como medio de educación y transmisión de la tradición. El *Juego de niños #12: Musical Chairs [El juego de las sillas]* (Oaxaca, 2012), las sillas musicales que Alÿs filmó bellamente en una perspectiva cenital en el sur de México, aparece como una evidente alegoría del destino y la competencia, sea por la supervivencia o por la búsqueda del poder. Otros, como el *#11: Wolf and Lamb [El lobo]* (Yamgan, Afganistán, 2011) o el *#16: Hopscotch [Avión]* (campo de refugiados de Sharya, Irak, 2016), se asemejan a muchos cuentos populares en la manera en que describen una aventura moral en la que el peligro, la redención y el pecado son parte del tejido de la vida.

Es notable cómo varios de los videos tienen implicaciones violentas que se subrayan por la forma en que hacen eco de otros proyectos de Francis Alÿs en zonas de conflicto, localizadas en sociedades y culturas específicas a inicios del siglo XXI. El *#15: Espejos* (Ciudad Juárez, 2013) escenifica un tiroteo con pedazos de espejos entre niños jugando a escondidas en las ruinas de viviendas abandonadas en uno de los epicentros del narcotráfico y la violencia mafiosa en México, Ciudad Juárez, en la frontera con El Paso, Estados Unidos. Pero también hay videos que ejemplifican cabalmente la crueldad infantil, en las escenas en que niñas y niños pequeños quitan las patas traseras a unos desventurados saltamontes para limitar su capacidad de escapar cuando los obligan a volar lanzándolos al aire. Incluso el divertido estilo de montaje de una película clase B que retrata a niños haciendo como que se disparan con palos en forma de L, en el *#5: Revolver* (Baja California, México, 2009), hace pensar en la forma en que muchos juegos naturalizan la agresión como elemento formativo de las identidades masculinas. Ya sea por sí solos, o planteados como una especie de “nota al pie” de proyectos más ambiciosos de crítica social del artista, estos filmes retratan la forma en que los niños distan de estar apartados de las convulsiones y conflictos de la sociedad de su tiempo. Por el contrario: como los mitos de sus mayores, sus peleas y correteos reflexionan sobre las contradicciones irresolubles de su comunidad.

La memoria de la humanidad

Los juegos de niños constituyen una misteriosa tradición dentro de la cual generación tras generación de niños se familiariza con sus reglas y objetivos, en la mayoría de los casos sin la intervención de sus padres, maestros u otros adultos. Su merma y declive atestiguan el creciente aislamiento en el que los niños se crían en el llamado mundo desarrollado, y cómo nuestros miedos los restringen de participar en la sociedad al impedirles ser parte de los grupos de niños errantes que solían poblar nuestras calles. Es comprensible que el confinamiento de los pequeños humanos a la soledad de las escuelas, cursos y el entretenimiento de las pantallas tenderá a secar esas corrientes subterráneas de la cultura, cortando los lazos que nos quedan con una serie de lenguajes simbólicos primarios de la humanidad.

Si examinamos las escenas de la pintura *Juegos de niños* de 1560 de Pieter Brueghel el Viejo en el Kunsthistorisches Museum de Viena, el espectáculo que brinda la continuidad de esas rutinas es impresionante. [Ver fig. 6, p. 66] Ver a los niños flamencos de hace casi 500 años jugando a saltar el burro, la matatena, la gallina ciega o al aro, junto con las muchas escenas en las que los párvulos imitan las actividades de los adultos o simplemente compiten para dominar todo tipo de trucos de equilibrio, es a la vez edificante e intrigante. ¿Cómo es que esta composición compleja de lo que Karel van Mander describió ya en 1604 como una colección de “innumerables pequeñas alegorías”² se relaciona tanto con la dinámica de la herencia cultural como con las tradiciones de la representación artística? ¿Cómo se relaciona la propia serie *Juegos de niños* de Francis Alÿs con una pintura en la que, en palabras de Edward Snow, “la proliferación de significado desafía cualquier declaración establecida?”³

Alÿs pudo ver la pintura de Brueghel a una edad temprana. El artista recuerda con cariño haber visitado una exposición retrospectiva del maestro flamenco en Bruselas cuando no tenía más de ocho años. Esa fue una experiencia artística particularmente importante en su juventud: Alÿs quedó hondamente

2— Citado en Sabine Haag (coord.), *Bruegel: The Master*, Londres, Thames & Hudson, 2018, p. 133.

3— Edward Snow, *Inside Bruegel: The Play of Images in Children's Games*, Nueva York, North Point Press, 1997, p. 159.

impresionado por las pinturas de Brueghel, tanto por la fascinación que sintió por todas las anécdotas e imágenes que contenían, como porque de por sí marcaba una ocasión extraordinaria para una familia que raramente visitaba el centro de la ciudad, por no hablar de ir a una muestra en un museo. Está por demás consciente de cómo esa exposición en particular le mostró el inmenso poder emocional e imaginativo de la pintura, no obstante se trataba de un medio bidimensional. Su recuerdo de ver las pinturas de Brueghel es agudo:

Me veo en shorts viendo esa exposición. Puedo recuperar escenas que tal vez no formaban parte de esa pintura, como nalgas saliendo por la ventana cagando y todo tipo de escenas fantásticas para un niño que tenía muy poca información visual.

Alÿs vivía en el campo, con poco acceso a libros ilustrados y revistas, en una familia que no acostumbraba ver televisión. Por consiguiente, el impacto de las escenas de Brueghel, sus sentimientos de alegría amoral por el mundo material como el lugar de la existencia animal humana y la “falta de seriedad del marco ético y epistemológico” de su arte, como lo expresa T. J. Clark,⁴ fue enorme. El artista tiene claro que *Juegos de niños* de Brueghel formaba parte de esa exposición, sin embargo, la relación directa entre la obra de Brueghel y la suya propia fue algo de lo que sólo se percató cuando amigos y colegas (como el que escribe) se la señalamos, junto a otras referencias, como las fotografías de niños en la calle de Helen Lewitt o Nacho López de la Ciudad de México en las décadas de 1930 y 1950.⁵

Con independencia de lo consciente o no que Alÿs fuera de tales referencias, la relación con la pintura de Brueghel es esclarecedora. La representación directa de Alÿs se relaciona con la comprensión de Brueghel del cuerpo como “un dato ontológico, el lugar de la experiencia vivida”,⁶ a lo que hay que añadir la ambigüedad con la que compila las prácticas existentes aludiendo a

4— T. J. Clark, *Heaven on Earth: Painting and the Life to Come*, Londres, Thames & Hudson, 2018, p. 103.

5— Véase en particular la extraordinaria imagen de López de niños de la calle sosteniendo ratones por la cola como el único símil de un juguete que podían tener en sus manos en *Luna Cornea* 31, número especial sobre Nacho López, 2007, pp. 128-129.

6— Edward Snow, *Inside Bruegel*, *op. cit.*, p. 71.

sus mensajes alegóricos más profundos. Al igual que las pinturas de Brueghel, los videos de Alÿs marcan un momento de transición, en el que está en juego el significado de la infancia para nuestra civilización. El catálogo de juegos de Brueghel se elaboró en el siglo XVI poco antes de que “una actitud social vagamente formulada hacia los niños como naturalmente inmodestos y desinhibidos fue reemplazada por una idea elaboradamente articulada de la *infancia* como un estado de inocencia que era frágil y muy susceptible de corrupción”.⁷ Del mismo modo, la obra de Alÿs parece marcar la colonización de la infancia por parte de la sociedad de control, y la consiguiente desaparición de la experiencia compartida de una comunidad hecha de la ocupación colectiva de la calle como forma de sociabilidad paralela a la familia y al mercado.

No en vano, Alÿs ve su papel como algo más trascendente que abundar la producción de obras de arte contemporáneas. En palabras del artista: “A veces pienso que debo completar la serie de *Juegos de niñxs*, como mi legado a la humanidad, antes de que desaparezcan por completo”.⁸ Es muy consciente de que cada una de estas imágenes supone todo un vocabulario de experiencia y una forma del patrimonio inmaterial que, en una parte cada vez mayor del mundo, ya no llegará a la siguiente generación. Deberíamos ver *Juegos de niñxs* como una especie de historia natural, conscientes de que algunos de nosotros aún conservamos en nuestro cuerpo todo un imaginario que pronto se extinguirá.

7— *Ibid.*, p. 39.

8— Conversación entre Francis Alÿs y Cuahtémoc Medina, 18 de agosto de 2019.

A Collection of “Innumerable Little Allegories”. Francis Alj’s *Children’s Games**

Cuahtémoc Medina

* An early version of this text was published in Marente Bloemheugel and Jaap Guldemond (eds.), *Francis Alj’s: Children’s Games*, Amsterdam/Rotterdam, Eye Filmmuseum/NAI010, 2019, pp. 14–23.



Sin título—Untitled (Mosul, Irak—Iraq), 2018. Lápiz sobre papel—Pencil on paper, 16 × 16 cm

A Beginning in Reverse

Stories and games often lead us to a time before their beginning, or force us to start before the place of our departure, defying the convention of the linearity of time that seems to define the ethos of the adult world. Playing a game includes falling back in time and space, regressing and restarting, and suddenly jumping forward and backward, in an enjoyment of the defiance of logic and productivity. In the case of Francis Alj's *Children's Games* series, there is a beginning that appears as a belated recognition of a point of origin. When Alj was busy with developing the works he produced in the Strait of Gibraltar that eventually lead to the film *Don't Cross the Bridge Before You Get to the River* (2008), he witnessed children on the beach of Tangier, in Morocco, throwing pebbles into the sea, trying to make them bounce on the surface of the water. He was clearly amused by finding in the north of Africa a game he remembered playing when he was a boy, suggesting the universality of certain features of the challenge of growing up around the world. At the same time, the children's action had an immediate implication on the work he was elaborating: they seemed to be trying to make those pebbles cross the sea and reach the coast of Europe, which was visible from the beach. Like the immigrants who were the referents of the poetic bridge he was trying to visualize between Morocco and Spain, the pebbles appeared to be defined by the longing to reach the line of the horizon. The sequence was at the same time a document of everyday life and a symbol. It was at that point that all of a sudden Alj realized the potential of the form and the role that children's games had played in his world view and artistic practice:

I realized the importance that children's games had had as an inspiration not so much of the scripts but of the mechanics of my works: the absurd logic of very clear rules which did not have much sense in themselves. I am not very good at defining what is it that I am looking for, but it is crystal clear when it is that I am out of bounds. Children's games are like that: the moment you step out of the rules of the game children will complain to you. Sometimes rules are not well defined, but there is a clear limit between being in or outside of a game.¹

—

1— Conversation between Francis Alj and Cuahtémoc Medina, 18 August 2019.

This realization came with a kind of *deja vu*. Alÿs soon recalled a short video that he filmed in 1999 on the outskirts of a Mexican town, of a boy kicking a half empty plastic Coca-Cola bottle uphill in the road, then kicking it back when it came down the slope. The child played this solitary football, slowly ascending until he lost control of the bottle as it descended the road, undoing his efforts. The video, which Alÿs titled *Caracoles* [*Snails*], was influential in the development of his well-known rehearsal series (*Ensayos/Rehearsals*, 1999-2004), in terms of narrating an effort followed by a failure, illustrating a dialectic of progress and regression that referred to our complicated relationship with the linearity of time and labour.

In any case, Alÿs retroactively named *Caracoles* as the first of the *Children's Games* series. He realized that he wanted to slowly build a collection of different playing practices of children around the world, preferably images of the games played in public space. This could constitute something of an anthropological archive of a significant shared experience that the erosion of urban communities, the empire of cars in the streets, the greater dependence of children on the solitary confinement of new forms of electronically mediated entertainment and concerns for the safety of children in the street are slowly eradicating from our way of life. He started with projects in regions of the world where children had little exposure to social networks and computer games, and where street life was still significant in the life of towns and cities. He noticed that there was very little representation and research on the street games of children, beyond old engravings and texts. He saw an opportunity to document practices that somehow had escaped the attention of our overwhelming flood of information, a rare opportunity to address a field that had surprisingly been neglected. A significant factor turned out to be that children's games seemed similar regardless of the geographic location of the communities he recorded, and appeared to involve a limited number of variants despite the diversity of cultures and identities. In the same conversation, Alÿs said:

Something that interested me in terms of my experience as an artist was the way children's games tended to have a universal quality. There are not many children games: they tend to have a number of variations. A good example is *rayuela*, or hopscotch: there are an infinite number of variants but the basic mechanics remain throughout the many cultures I know. You depart from

the earth to cross hell and reach paradise, and then you return to earth jumping over hell, that is, *reborn!* It is a game of redemption. Similarly knucklebones: I have found it from Belgium to India and Nepal, where I finally recorded it.

In retrospect, there were several reasons for Aljys to turn his attention to compiling an archive of children's games in a number of videos grouped into a series starting from around 2007. On the one hand, he felt a slight disappointment with the skepticism of the adults that collaborated with his projects. This lack of commitment was the reason why the project of building a symbolic pathway into the sea pointing towards Cuba (*Bridge/Puente, Havana, Cuba-Key West, Florida, 2006*) was, in great part, blocked by the owners of yachts and boats in Key West, Florida. When forced to rethink his idea of building a bridge between continents by transferring his project in the Strait of Gibraltar, Aljys again found it difficult to circumvent the attempts on the part of governments and local agencies to manipulate the terms of his work. Therefore, from that moment he decided to trust the realization of his fables and stories to children, most notably in the middle- and long-feature films he produced in the vicinity of war theaters in Afghanistan and Iraq. His fascination with the perspective of his young collaborators coincided with the withdrawal of the artist as a character in his walks and projects, a feature that defined most of his early films and actions.

His previous works did include sequences of children in the street, spontaneously interacting with the mysterious and inspiring character of Aljys's works, for instance in relation to the futility of the artist's effort to push an ice block through the streets of Mexico City (*Paradox of Praxis I: Sometimes Doing Something Leads to Nothing, 1997*) or his wanderings through Havana, Cuba, wearing magnetic shoes (*Zapatos magnéticos, 1994*). Such images were somehow unconscious or subsidiary to Aljys's main conceptual aims. Even when he used specific images of games in the main square of Mexico City that served to illustrate the way he could no longer pretend to be a foreign passive observer of the Mexican reality (*If You Are a Typical Spectator, What You Are Really Doing Is Waiting for an Accident to Happen, 1996*), or the way the narrative of the music fable *Cantos patrióticos* (1998-1999) revolves around an endless game of musical chairs as a way to convey a temporality without the simple linear expectations of the ideology of progress, those

games were used as allegories of complex social concepts rather than a theme or motive. Pervasiveness of images of games through Francis Aljés's work, including painting and drawing series such as *Le temps du sommeil* (1995 to date), suggest the extent to which his imagination has always been defined by the inspiration of the playground. But none of those antecedents appeared to suggest that he would at any point decide to compile an archive of those routines as one of the long-term lines of his production. The evocative power of the image of the children throwing stones into the sea in Tangier in 2007, however, made him immediately realize the full poetic significance of the games children play as both standardized cultural forms, and powerful localized social symbols, in need of being recorded before they could become extinct.

Narratives without Words

The modest and straightforward documentary quality of Francis Aljés' *Children's Games* relates to his understanding of them more as a collection of documents that gains significance with each case that is recorded, rather than because of a particular aesthetic or mark of authority. Seen in the context of Francis Aljés's oeuvre as a whole, *Children's Games* has a significance as part of the archives of forms of vanishing vistas of city life that, all through the 1990s, he compiled in slide shows akin to the nineteenth-century books on "popular types" that are so characteristic of early world city representations. In that sense, they are akin to the several series of snapshots of vendors or loaders pushing carts or cumbersome objects in the street (*Ambulantes*, 1992 to date.), taken for the most part in Mexico City and other metropolises of the global South. Or his slide shows of people or dogs sleeping on the sidewalk (*Sleepers*, 1996 to date) or begging in public situations (*Beggars-Mendigos*, 2002-2004), which provide a candid representation of the complexity of a type of city dwelling that is about to disappear due to the tyranny of car culture and the many forms of social control used by governments and capitalism to impede anyone who intends to use public space for purposes other than speed transit and dedicated shopping.

Like those other archives, Aljés understands his inventory of street games both as a demonstration of their global currency across cultures and borders, and as a last attempt to at least

preserve the images of a form of city life that seems condemned to become extinct in the near future. These are films related to a pervasive intention that traverses all of Aljys's city fables: to preserve and memorialize the resistance of inner-city living to the homogenizing forces of the so called rationalization of the world. Thus he constantly attempts to frame them, in pursuit of the most simple recording of children interacting on the basis of a number of rules, in relatively simple and sometimes even precarious environs.

As we have said, a significant part of the artist's interest in those games is what he describes as their "rigour" and intrinsic elegance and rationality, and the way they imply the existence of something of a micro-society made with their players. These are generally very short films, of just a few minutes, that portray specific children concentrating on their moves, exercises and small interactions, with little or no acknowledgment of being recorded and of the presence of the artist's camera. In general, Aljys selects games that are either easily recognizable and universal, or that appear self-evident to the observer, with little or no cultural specificity, despite referring to a variety of local names in different languages. Except for the film about the Mexican *Piñata* (2012), the artist avoids examples that require a complicated apparatus or toys. He is much more interested in the unwritten set of rules that govern the games, and the interactions in the micro-society of children that the games usually illustrate.

Nevertheless, it is clear to the observer that the series has an allegoric intent, which draws from the moral symbolism many of the games carry as means of education and the transmission of tradition. The *Children's Game #12* (Oaxaca, 2012), the musical chairs Aljys filmed beautifully seen from above in the south of Mexico, is a clear allegory of fate and competition, in pursuit of survival or power grabbing. Others, like *#11: Wolf and Lamb* (Yamgan, Afghanistan, 2011) or *#16: Hopscotch* (Sharya Refugee Camp, Iraq, 2016), are similar to many folk tales in how they describe a moral adventure in which danger, redemption and sin are part of the fabric of life. More prominently, several of the videos have violent implications that are underlined by the way they interact with other projects by Francis Aljys in conflict zones, projects about specific societies and cultures at the beginning of the twenty-first century. *Game #15: Espejos [Mirrors]* (Ciudad Juárez, 2013) stages a shooting battle with mirror pieces among children hiding in the ruins of abandoned housing in one of the epicentres

of drug traffic and mafia violence in Mexico, Ciudad Juárez, next to the border with El Paso in the United States. Cruelty by children is dutifully exemplified in the way young girls and boys deprive hapless grasshoppers of their rear legs, to limit their ability of escaping when thrown up in the air to force them to fly. Even the funny B-movie editing style of boys pretending to shoot at each other with L-shaped sticks, in #5, *Revolver* (Baja California, Mexico, 2009), cannot but evoke the way games naturalize aggression as a formative element of masculine identities. Either on their own, or in the way Alÿs frequently uses them as remarks or “footnotes” in his more ambitious social critical projects, these films convey the way children are not isolated from the convulsions of their time or the conflicts of their society. Quite the opposite: like their elders’ myths, their scuffles and runs are means of reflecting on the unresolvable contradictions of their community.

The Memory of Humanity

Children’s Games constitute a mysterious tradition within which generation after generation of children familiarize themselves with the rules and goals of games, mostly without the intervention of their parents, teachers or other adults. The decadence and loss of different children’s games around the world attest to the isolation in which children are increasingly raised in the so-called developed world, and the way our fears keep them from participating in society and prevent them from being part of the collectives of roving groups of children that used to populate our streets. The confinement of small humans to the solitude of schools, courses and screen entertainment will understandably lead to some of those undercurrents of culture drying out, cutting some of our last ties to the some of the basic symbolic languages of humanity.

The spectacle of the continuity of those routines is breathtaking when we examine the scenes of the 1560 painting *Children’s Games* by Pieter Bruegel the Elder in the Kunsthistorisches Museum in Vienna. [See fig. 6, p. 66] Watching Flemish children from almost 500 years ago playing leapfrog, knucklebones, blind man’s bluff or hoop and stick, along with the many scenes where children mimic adult activities or merely compete to dominate all kinds of equilibrium tricks, is both uplifting and intriguing.

How is it that this complex composition of what Karel van Mander described already in 1604 as a collection of ‘innumerable little allegories’² relates both to the dynamics of cultural inheritance and to the traditions of artistic representation? How does Francis Alj’s own *Children’s Games* series relate to a painting where, in the words of Edward Snow, “the proliferation of meaning defies any settled statement”?³

Alj’s saw Bruegel’s painting in the flesh early in his life. He fondly remembers visiting a retrospective exhibition of the Flemish master in Brussels when he was no older than eight years old. That was a particularly important artistic experience in his youth: he was deeply impressed by Bruegel’s paintings, both because of the fascination he felt with all the anecdotes and images they contained, and because it was an extraordinary event in a family that rarely even visited the city centre, let alone an exhibition in a museum. He is aware of the way that that particular exhibition showed him the immense emotional and imaginative power painting had, despite being a flat medium. His memory of seeing Bruegel’s paintings is acute:

I can see myself dressed in shorts seeing that exhibition. I can retrieve scenes that maybe were not part of that painting, like buttocks coming outside of the window shitting and all kinds of fantastic scenes for a child that had very little visual information.

Alj’s lived in the countryside, with little access to illustrated books and magazines, in a family that refused to have a television. Therefore, the impact of Bruegel’s scenes, his feelings of amoral joy for the material world as the place of a human animal existence, and the “unseriousness of the ethical and epistemological frame” of his art, as T.J. Clark puts it,⁴ was enormous. The artist is keenly aware that Bruegel’s *Children’s Games* was part of that exhibition. However, the direct relationship between Bruegel’s

—

2— Quoted in Sabine Haag (coord.), *Bruegel: The Master*, London, Thames & Hudson, 2018, p. 133.

3— Edward Snow, *Inside Bruegel: The Play of Images in Children’s Games*, New York, North Point Press, 1997, p. 159.

4— T.J. Clark, *Heaven on Earth: Painting and the Life to Come*, London, Thames & Hudson, 2018, p. 103.

work and his own was something that he came to realize when friends and colleagues, such as myself, pointed it out to him, along with other references, like Helen Lewitt's or Nacho López's photographs of children in the streets of Mexico City in the 1930s and 1950s.⁵

Independently of how conscious or not Aljys was of those references, the relationship with Bruegel's painting is illuminating. Aljys's direct representation is related to Bruegel's understanding of the body as "an ontological given, the place of lived experience",⁶ along with the ambiguity with which he both documents existing practices and hints at their deeper allegorical messages. Like Bruegel's paintings, Aljys's videos mark a moment of transition, where the meaning of childhood for our civilization is at stake. Bruegel's catalogue of games was produced just before in the sixteenth century, when "a vaguely formulated social attitude toward children as naturally immodest and uninhibited came to be replaced by an elaborately articulated idea of *childhood* as a state of innocence that was fragile and highly susceptible of corruption."⁷ Similarly, Aljys's work seems to mark the colonization of childhood by the society of control, and the ensuing disappearance of the shared experience of a community made of the collective experience of the street as an alternative form of sociability to that of the family and the marketplace.

Not surprisingly, Aljys sees his role as something more transcendent than the production of yet more contemporary works of art. As the artist puts it: "Sometimes I think that I ought to complete the *Children's Games* series, as my legacy to humanity, before they entirely disappear."⁸ He is acutely aware that each of these images involves a whole vocabulary of experience and a form of immaterial heritage that in a growing part of the world will no longer reach the following generation. We ought to watch *Children's Games* as some sort of natural history, aware that some of us might still keep in our bodies a whole imagery that will soon be extinct.

—

5— See particularly López's extraordinary image of street children holding mice by the tail as the only semblance of a toy they could lay their hands on *Luna Cornea* 31, Special Issue on Nacho López, 2007, pp. 128-129.

6— Edward Snow, *Inside Bruegel*, op. cit., p. 71.

7— Ibid., p. 39.

8— Conversation between Francis Aljys and Cuauhtémoc Medina, 18 August 2019.

pp. 42-43 arriba—top: Sin título—Untitled, Campo de refugiados de Sharya, Irak—Sharya Refugee Camp, Iraq, 2016. Pluma y lápiz de color sobre papel—Pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

abajo—bottom: Sin título—Untitled, (Estudio para—Study for *Rubi*), 2021. Pluma y lápiz de color sobre papel—Pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

pp. 44-45: Sin título—Untitled (Estudios para—Studies for *Sandlines*), 2018. Pluma y lápiz de color sobre papel—Pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

pp. 46-47 arriba—top: Sin título—Untitled, Kabul, Afganistán—Afghanistan, 2010. Pluma y lápiz de color sobre papel—Pen and colour pencil on paper, 9 x 24 cm

abajo—bottom: Sin título—Untitled, Ciudad Juárez, México—Mexico, 2012. Óleo sobre papel albanene; pluma y lápiz de color sobre papel—Oil on tracing paper; pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

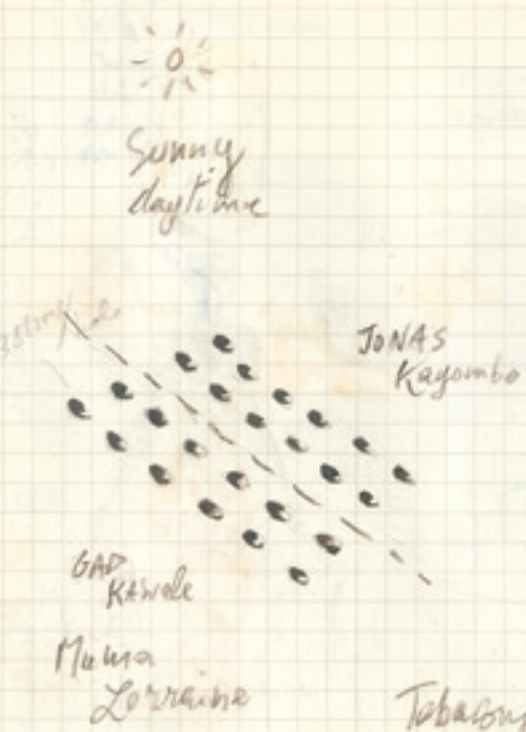
pp. 48-49 arriba—top: Sin título—Untitled (Estudios para *Kisolo* y *La rue*—Studies for *Kisolo* and *La rue*), 2021. Pluma y lápiz de color sobre papel—Pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

abajo—bottom: Sin título—Untitled (Estudio para—Study for *Nzango*), 2021. Pluma y lápiz de color sobre papel—pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

pp. 50-51 arriba—top: Sin título—Untitled, Ecuador, 2022. Lápiz de color sobre papel—colour pencil on paper, 13 x 42 cm

abajo—bottom: Sin título—Untitled, Taiwán—Taiwan, 2023. Pluma y lápiz de color sobre papel—pen and colour pencil on paper, 13 x 42 cm

Mosul winter - Afghanistan
- photos of the present -



18h - Some NARCISSISTES

HF / Hanan

POST-DAESH

AM

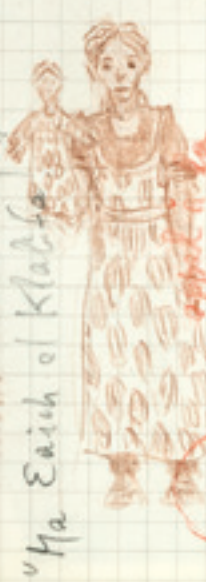
- Ric parties / bouffon

les farçons ils se disent putant etc...

Chaos began 17h

UPR 15th 8-1948 X
INTEADT - 1958

HANAN



9:20 pm / phone
- 4th UNIS - The Arab SHEPHERD
- ? Salut final all kids!



- not made for selfie
- role of Instagram?

return to the simplicity / early days
a 'classical' language /
out of sync w / contemporary



Wei Shuwei 魏书伟
Xu Hang 徐航

↳ "People cares about"
Who cares about the
Why would do people
What is the point
X Tornado
frustration X control
↳ get lost in the eye

"a broken mirror
made whole again"



DATES dans le sable 11 June

1916
1918
1931
1932
1932.
1948
1958
1960's
70's
(1979)
2003
2014
2017
new
golf
one

GOTFRAN + GERTRAUDE
Réplique / non active



A MUDI / King FESAL I
(Saddam)

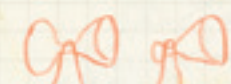
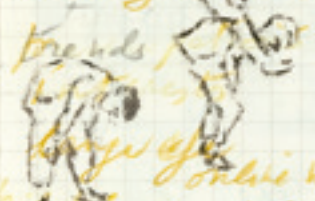


BARZAN - the soldier



YOUNIS - the banker
Courage II
puppets

x exodes - Carolyn
slowing down

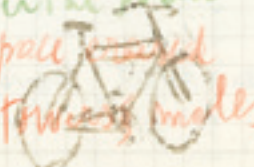


nyz huoy 11/11

friends /
large eye
oriented
online media /
w/ irregular children /
what's their /
what's their /

spontaneous /
by the state machine /
planting /
sublim /
process /
males

undramatic
band
daily gesture
furtive
unremarkable
gesture
public
space
guilty
public
space
males





DARI

the 25 years + POLYCHERST +
 Pambant TALI B (Prison)
 Goochi

Kassem. Kerimio
 photo.com
 0700281860

archives of ophian film
 3:54' (set)

from film
 "possi"

hydry kaidala + "les yeux d'Arione"

paired over
 human figures in film

fire wheel

EKTHISTH

Kobul June 2010

contra fantasmal
 abandono - desolacion
 desamparo

Terra es usual

en cultura del desechable → **gente desechable**
 consumorismo produce vista

disponible → **de los otros**
 de uno mismo

Conflictos sin ideología → **erosion de la felicidad civil**

→ ausencia del estado de derecho (impunidad)
 → estado fallido
 → prensa callada
 → una situación de emergencia normalizada

Collapse of Poetics

What happens when a city gives up on an it self?

→ **dominio del Caos**
 → **anarquía**

X ética de la maldad?

Zelgwin s. les Dudes noko

"le pandémie est une maladie des blancs"

JONAS

chinois!

chinois!

Presence de la
Absence de
Belgique

894-0330

GAP

KAFUBONGSO
TAPACONGSO
April 18, 2011

DRC - 30,000 chitot selang

Calphane / D



NZANBO KANGE

la logique de penalty

LUNDI

- o 13:00 - planification
- o 14:00 -> locations
- o 15:30 - Kenya

NZANBO meeting location

Acrobates laine

o 18:00

Kotanga Business theory devant

System / 2

Kipuchi

Douglas Wright

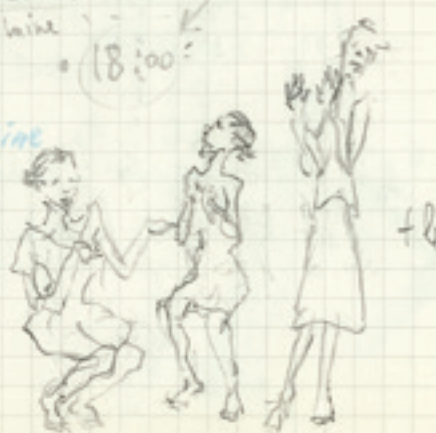
Limium

M'wastak

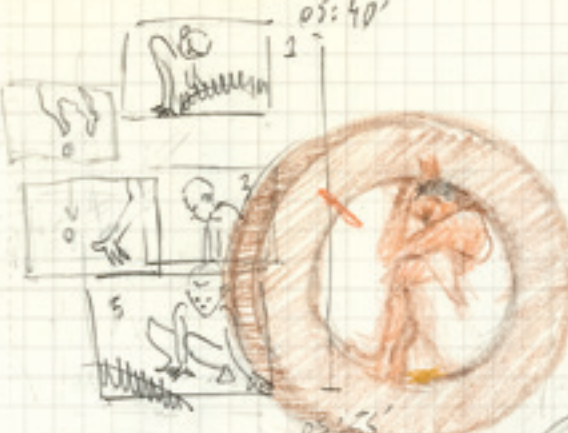
Cartoonal mining

enfants de la mine de Kipachi

"Si je deviens grand... plus tôt que quand je serai grand"

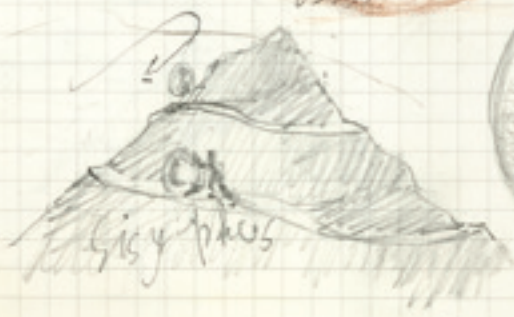
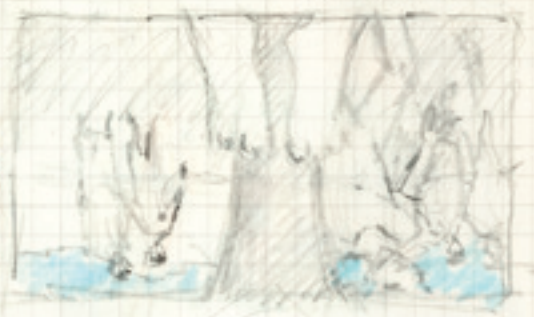


+6

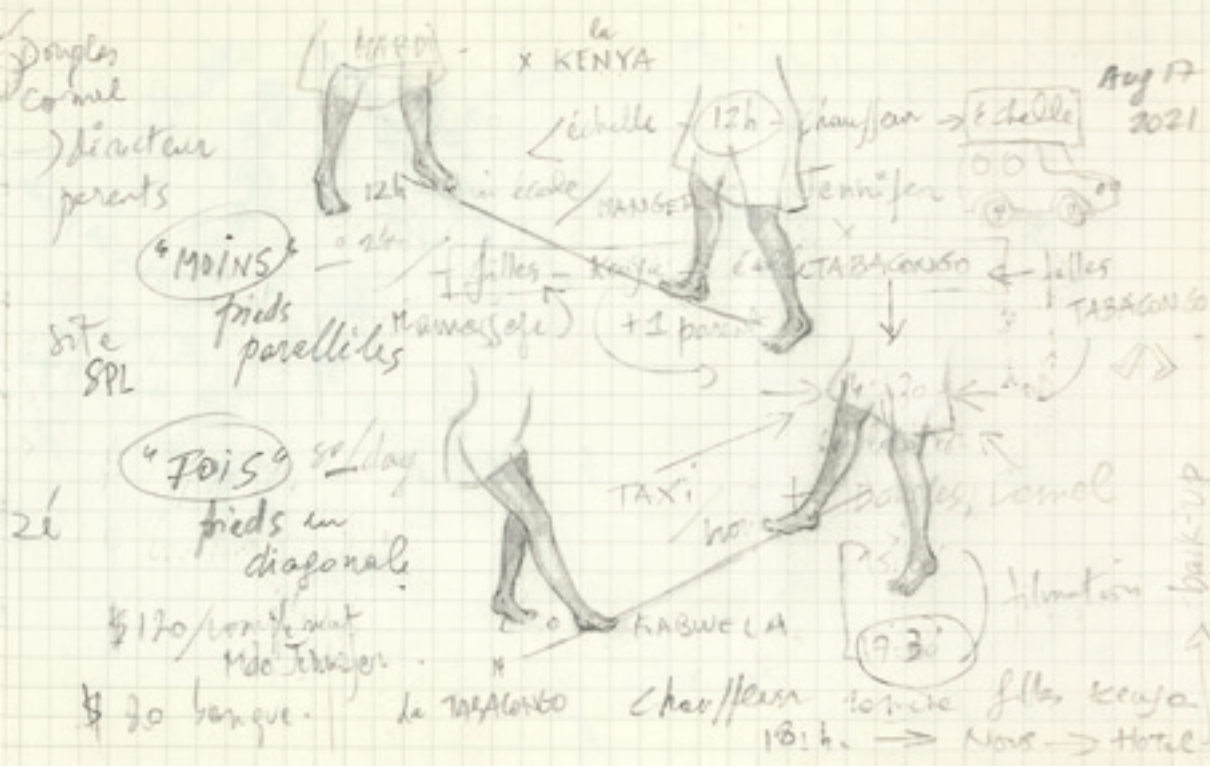


05:40'
1
05:55'

- la mine -
GECAMINES



STL
Sortie pri le Traitement
du Terril de Lubumbashi
GTL - Gécamines
- Forest International





Estrellas

Selva Alegre, Ecuador

JAN 15-16
2022

Coup d'envoi



X
Gränboll / DK
Sweden

différence betw...

Wolü Skewers Izakaya

吳留手串燒居酒屋

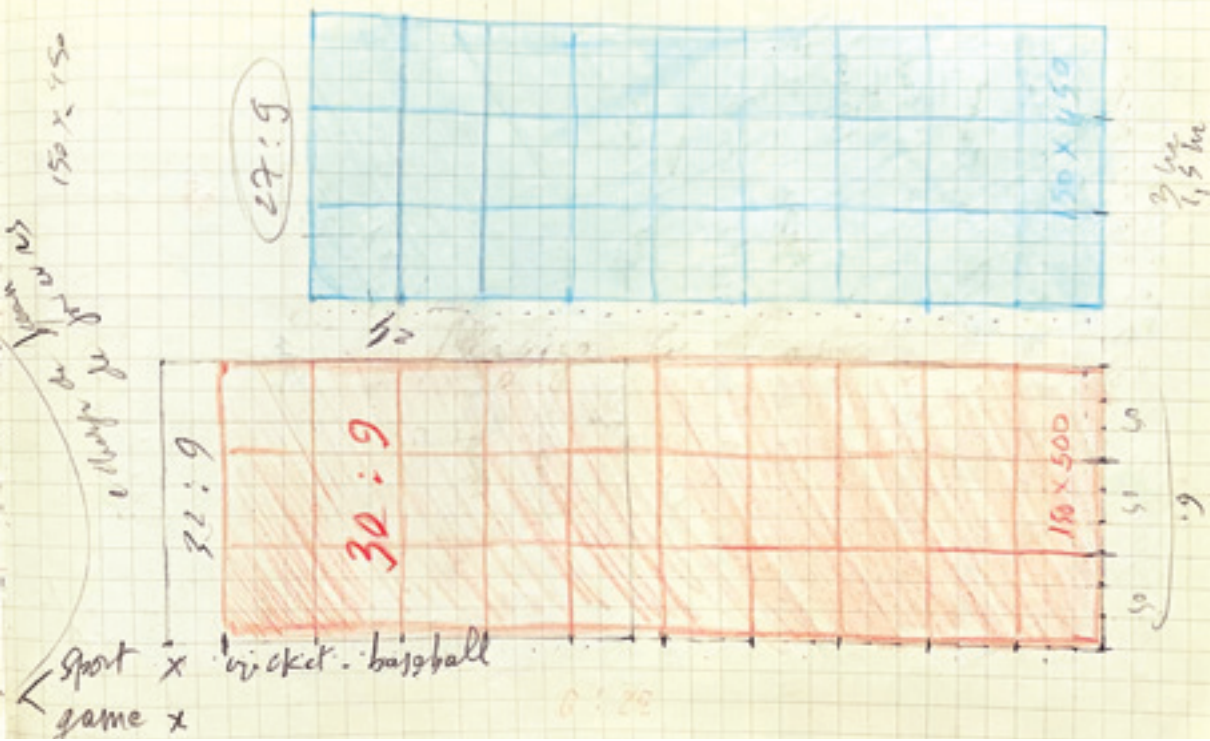
Dec 10



玩不膩
ju " fatigué
" pas
pu

Daam





Francis Alÿs y los *Juegos de niños*: el helicóptero y el saltamontes

Luis Pérez-Oramas



Sin título—Untitled, Kabul, Afganistán—Afghanistan, 2011. Óleo sobre lienzo—Oil on canvas, 13 x 18 x 1.2 cm

En 2011, Francis Alÿs viajó —o así puede suponerse— a Venezuela.¹ Allí, en la cercanía de las aguas del río Caroní, donde cae el Salto del Hacha, en medio de la comunidad amazónica de los ye'kuana, filmó uno de sus *Juegos de niños*. Se titula, simplemente, *Saltamontes*.

Los niños, salvo una o dos palabras que pueden distinguirse en español, hablan otro idioma, una lengua que no comprendemos los espectadores habituales de la obra de Francis Alÿs, artista de origen belga, instalado en México desde hace años. Estas palabras hacen referencia al vuelo del saltamontes y también al nombre de este animal silvestre.

Cuando empezamos a ver el video, podemos inferir que el juego había comenzado antes de que viniésemos nosotros —o la cámara con su *ojo de cíclope*— a observarlo acontecer en medio de la contingencia del habla casual de estos niños, que no entendemos más allá de su cualidad expletiva, como excrecencia de signos, en lengua ye'kuana, que se refiere a los sobresaltos del juego o al saltamontes: “El retumbar contingente de las voces en el significante, como doblez, arruga, pliegue del lenguaje (para usar la excelente expresión deleuziana), su excrecencia”.² También, rasgo frecuente en los *Juegos de niños* de Francis Alÿs, podemos deducir cuándo termina el video o, más bien, cuándo se interrumpe bruscamente y una mano salta a la pantalla, a imagen del mismo saltamontes, para atraparlo, sobresaltándonos al hacernos ver que el juego en realidad no ha terminado, que aún continúa.

Las primeras imágenes de este video muestran un cerco de altísima vegetación amazónica coronado por una bruma tropical y en la lejanía algunas casas de la comunidad ye'kuana, frente a las cuales los niños juegan a atrapar saltamontes, les arrancan las patas y los fuerzan al vuelo, es decir, los obligan a elevarse al cielo, como un papalote animal que inevitablemente habrá de caer para ser reatrapado y forzado a volar de nuevo. Estas imágenes me hicieron recordar, vagamente, algunos de los paisajes ejecutados por Frans Post, un joven artista también originario de los Países Bajos, entonces bajo el dominio español, muchos

1— *Juego de niños #9: Saltamontes* (2011) se realizó efectivamente en Venezuela, pero Francis Alÿs lo dirigió de forma remota, ya que no pudo asistir a la filmación por razones personales [N.E.].

2— Mladen Dolar, *A Voice and Nothing More*, Cambridge, MIT Press, 2006, p. 151.

siglos antes de que existiera el reino de los belgas, de donde procede Alÿs:³ acaso éstos son los primeros paisajes que representan las tierras del continente americano, es decir, el primer cuerpo de representación paisajística de América hecho por un pintor entrenado en los talleres de pintura de Europa. Aquellos paisajes constituyen, sin duda, la “invención” europea del paisaje americano.

No obstante, la diferencia entre las actividades que aparecen representadas en los paisajes de Post y las que estos videos presentan no puede ser mayor, porque en general Post describe con belleza indiferente la labor de esclavos negros o de indígenas sometidos al poder colonial —el trabajo, el hacer productivo, la explotación humana y del paisaje—, mientras que los *Juegos de niños* de Alÿs presentan las actividades recreativas, el actuar sin producto, el hacer improductivo, no utilitario y alborozado del juego. Es decir, algo más cercano a la noción bataillana de *dépense* o a aquella, acaso más relevante para nuestro argumento, propuesta por Fernand Deligny en la observación del actuar de los niños autistas, que es en francés el *agir* [actuar], en oposición al *faire* [hacer]. [Ver fig. 1 y 2, p. 64]

Valdría la pena, antes de evocar la idea del actuar improductivo según Deligny, recordar la definición que ofrece Bataille de la idea de *dépense*: “El lujo, los duelos, las guerras, la construcción de monumentos suntuarios, los juegos, los espectáculos, las artes, la actividad sexual perversa (es decir, desviada de la actividad genital), que representan actividades que al menos en condiciones primitivas, tienen su fin en sí mismas. Por ello, es necesario reservar el nombre de gasto para estas formas

3— Como es sabido, Francis Alÿs es belga, y Bélgica, la antigua Gallia Belgica, corresponde a los Países Bajos del sur que formaban una unidad política bajo el dominio de la casa de Habsburgo junto a las Provincias Unidas del norte (hoy Holanda), hasta la independencia de éstas de la corona española en 1648. Frans Post (1612-1680) nació en Haarlem, en las Provincias Unidas del norte. En 1636, bajo las órdenes de Juan Mauricio de Nassau, enfrascado en la guerra de independencia contra España, se asentó en Brasil, que estaba bajo el dominio de los holandeses. Durante ese viaje, el joven pintor produjo 18 escenas de paisajes directamente inspiradas en la naturaleza que veía. De Frans Post a Lothar Baumgarten, Juan Downey o Francis Alÿs, sin olvidar un amplio repertorio de pintores y fotógrafos viajeros durante los siglos XIX y XX, existe una historia por escribir sobre la invención occidental del paisaje americano, en particular del amazónico. Véase Luis Pérez-Oramas, “Landscape and Foundation: Frans Post and the Invention of the American Landscape”, en Katherine Manthorne (ed.), *Traveler Artists: Landscape of Latin America from the Patricia Phelps de Cisneros Collection*, Nueva York, Fundación Cisneros, 2015, p. 32.

improductivas, con exclusión de todos los modos de consumición que sirven como medio de producción”.⁴

Muy precisamente, es contra el fondo de una antropología de la producción —es decir contra una economía de la acumulación y del beneficio laborioso— que Bataille subraya la existencia de estas actividades suplementarias, las cuales responden a una lógica inscrita más allá de lo estrictamente necesario, más allá de la pura necesidad orgánica de existencia, enumeración fascinante donde la guerra se califica como actividad improductiva, es decir como gasto puro y se análoga a la sobreabundancia gozosa de la “actividad sexual perversa, desviada de la finalidad genital”, en un gesto de *signatura* batailleano que procede, acaso, del fondo memorioso de Lucrecio: “Así los movimientos destructores/ no pueden destruir perfectamente,/ ni acabar para siempre con los cuerpos;/ así los movimientos creadores/ no pueden darles duración eterna:/ desde la eternidad viven en lucha/ con el mismo poder ambos principios:/ victorias y derrotas continuadas/ de unos y otros alternan; juntos andan/ la muerte y el vagido”.⁵

Al ver los *Juegos de niñxs* de Aljys pueden resaltarse algunos rasgos comunes: lo que sucede en ellos no significa otra cosa que lo que allí sucede (con una excepción),⁶ es decir, los niños actúan sin hacer nada más; por lo general la escena muestra un juego que ya ha comenzado y que frecuentemente se interrumpe de forma abrupta, dejando en suspenso la narrativa autoperformativa del juego mismo; por lo tanto en estos juegos no hay historia ni anécdota, tampoco hay, en rigor, diálogo o interlocución, más allá del enunciado expletivo de las voces de quienes juegan. En algún caso una voz adulta, *acusmática*, parece guiar a los niños, como en el *Juego de niñxs #11: Wolf and Lamb [El lobo]* (2011), filmado en Afganistán; en otro caso, *Juego de niñxs #13: Piñata*

—

4— Georges Bataille, *La parte maldita precedida de la noción de gasto*, Francisco Muñoz de Escalona (trad.), Barcelona, Editorial Icaria, 1987, p. 28.

5— Lucrecio, *De la naturaleza de las cosas*, Madrid, Cátedra, 1983, p. 160.

6— Me refiero al *Juego de niñxs #16: Hopscotch [Avión]* (2016), filmado en un campo de refugiados de Irak, en el que los niños juegan una versión de la rayuela o *hopscotch*. En el sitio web del artista se acompaña de una explicación según la cual en algunas culturas orientales antiguas el salto de la rayuela tendría un valor metafísico o escatológico: significaría un salto de ida y vuelta, de la tierra (el infierno) al cielo. Disponible en: <http://francisalys.com/childrens-game-16-hopscotch/>. Consultado en septiembre de 2021.

(2012), los niños conducen con sus voces a quien debe apalear la piñata con los ojos vendados. La serie entera, que cuenta hasta ahora con 34 videos, no propone tampoco diégesis o didascalia alguna: se trata de una sucesión, pero nada indica que su numeración pretenda alguna dimensión significativa. Lo que sorprende, pues, en esta obra, y la distingue, es su literalidad fáctica, aunada a su carestía verbal, a su *kenosis* de lenguaje que quizás habría que referir a las manifestaciones a la vez pre- y poslingüísticas de los sonidos vocales allí presentes, es decir, a todo lo que correspondería a una “lingüística de la no voz”, o a la “física de la voz”, según las categorías propuestas por Mladen Dolar: el acento, la entonación, el timbre, el murmullo, el bisbiseo, el runrún, el clamor indistinguible, el gorjeo, el enjambre de las voces, lo gutural, la risa, el grito.⁷

Los niños juegan, pues, *au ras des événements*: la expresión es, de nuevo (como acaso alguien lo habrá identificado en aquella imagen del *ojo ciclópeo* de la cámara), de Fernand Deligny. Profesor, cineasta, escritor, poeta, narrador y filósofo, Deligny fue más bien conocido por su vida en comunidad con obreros y niños autistas, desde el final de la Segunda Guerra Mundial hasta su muerte, en 1996, pero más notable y polémicamente entre los años sesenta y noventa del siglo pasado. Entre las contribuciones más significativas de Deligny pueden citarse algunas películas. Hay una en particular, titulada *Le moindre geste* [*El mínimo gesto*] (1971), que bien podría anotarse en el archivo de los antecedentes más importantes de la obra de Francis Alÿs, al menos como videasta, y ciertamente de su serie *Juegos de niños*. En *Le moindre geste*, la cámara, como una prótesis flexible en su versatilidad cinética, sigue la no aventura, no obstante formidable, de dos niños autistas ante el paisaje primitivo, antiguo, de la región francesa de las montañas Cevenas. No son estas líneas, sin embargo, el lugar para elaborar un tratado sobre Deligny, pero evocarlo es relevante porque su pensamiento, vertido en miles de páginas y numerosas polémicas, es acaso de las contribuciones más trascendentes para una (no) teoría de la imagen, para el desmontaje de las certezas antropocéntricas que colocan el lenguaje como piedra angular esencial de la condición humana, de allí que su influencia, enorme pero apenas conocida, sobre pensadores

7— Mladen Dolar, *op. cit.*, pp. 23 y ss.

como Gilles Deleuze y Félix Guattari no debería ser ignorada: trazando los movimientos de los niños autistas en el espacio donde habitan, en el poblado de Graniers, en la comunidad de Le Radeau, sobre deslumbrantes y herméticas cartografías sobrepuestas, conocidas como “líneas de errancia”, Deligny junto a sus compañeros de vida nómada bien pudo haber fundado la posibilidad moderna de un pensamiento rizomático.⁸

El juego de los niños se inscribe, pues, en su performatividad inútil, en las cercanías de lo que Bataille concibe como *dépense*: insubordinación al dictado de los hechos materiales y “creación de valores improductivos”, entre “la gloria y la pérdida (*déchéance*)”.⁹ Pero ¿qué hay allí del *agir* (el actuar improductivo) que Deligny opone al *faire* (el hacer factivo)?

Deligny desarrolla la distinción entre *agir* y *faire* —esta oposición binaria que atraviesa toda su obra— con especial atención en un libro de 1979 titulado *Les détours de l'agir ou le moindre geste*. La escena en la que la noción, por así decir, aparece es resultado de la atenta observación descriptiva de dos niñas que parecen estar jugando: “Se ve a Isabelle y a Anne en cuclillas, frente a frente, y un charco de agua entre ellas, o más bien un hueco lleno de agua; podríamos considerar que, como decimos, ambas juegan...”.¹⁰ Anne manipula unas piedritas, que cuidadosamente lava en un charco de agua, como absorta por su propia actividad, indiferente a todo lo demás. Isabelle, en cambio, “juega”: sus gestos, añade Deligny, se parecen a los nuestros cuando hacemos algo, porque Isabelle está practicando “esa forma de hacer que consiste en divertirse”. Isabelle lanza las piedritas al agua, salpicando a Anne y a sí misma. El gesto, anota Deligny, marca el límite entre el actuar aletargado y absorto (*agir*) y el hacer productivo (*faire*) porque lo que Anne, quien es autista, hace con sus piedritas no responde, como en el juego de los niños, a ninguna regla u objetivo, por improductivo que sea: “El *para nada* que caracteriza el *actuar* es contrario a la naturaleza del *hacer*, que, a partir de *llevar a cabo un ser*, llega a *abastecerse de; tomar algo*, por ejemplo: *hacerse de pienso*

8— Fernand Deligny, *Œuvres*, Sandra Álvarez de Toledo (ed.), París, L'Arachnéen, 2007.

9— Georges Bataille, *op. cit.*, pp. 43-44.

10— Fernand Deligny, *op. cit.*, p. 1251.

para sus vacas (Zola). Y es cierto que las vacas tienen un buen apetito, lo que admitimos, pues su condición es hacer leche y terneros”.¹¹ [Ver fig. 3, p. 64]

Inevitablemente, la escena me recuerda el *Juego de niñas #18: Knuckelbones* [Matatena] (2017). Filmado en Nepal, en el descanso superior de una escalera por la que circulan lentamente los habitantes de aquel sitio, en él dos niñas juegan con destreza al yaquis (matatena). Juego antiquísimo, referido en la antigua Grecia por Homero y Pausanias, el yaquis requiere la habilidad de la mano para atajar un objeto con velocidad, gesto que, por cierto, es frecuente en muchos de los juegos registrados por Alÿs, por ejemplo, precisamente, el *Juego de niñas #9: Saltamontes* de los niños ye’kuana.

“Aún quedan los descuidos donde el actuar puede ocurrirnos, evidente, el actuar común donde podemos espigar efectos de la otra gravedad”, añade Deligny. En este caso, vemos en *El Calvario*, de Andrea Mantegna, a un grupo de soldados romanos también jugando con piedritas —dados, en realidad—, absortos, indiferentes al evento monumental que acaba de acontecer encima de ellos, portando con descuido el estandarte del poder imperial (SPQR), mientras aún cuelga allí el cuerpo crucificado del hijo de Dios.¹² [Ver fig. 3 y 4, pp. 64–65]

Podemos ver también en el célebre fresco de la casa de los Dioscuros, en Pompeya, a los hijos de Medea jugando con piedritas —en verdad huesitos—, en una escena similar a aquella en la que Deligny describe a sus niñas autistas. Atentamente observados por su tutor y su madre, ellos existen ante el silencio del *augmentum*, latencia del tiempo que precede al apogeo trágico, un instante antes de que la genitora les otorgue, con la espada cuya mano ya empuña, la muerte. [Ver fig. 5, p. 65]

11— *Ibid.*, p. 1259.

12— “Se evidenció por primera vez que Deligny y Lacan hablaban de lo mismo cuando ubicaban lo real fuera del alcance del lenguaje, inefable e intocable, como un exterior. Pero lo que Lacan mantiene en la órbita del símbolo, Deligny lo coloca en el espacio concreto señalado por las soleras: ‘Esto para decir a dónde nos llevarán nuestros mapas: al descubrimiento de lo real’. A lo largo de un extenso pasaje sobre el juego de dados (421 o Zanzibar en el mundo francófono), una de sus parábolas predilectas, menciona el detalle de cuadro de Mantegna (*El Calvario*) reproducido en la cubierta del Libro II del Seminario, que aísla un grupo de tres soldados que juegan a los dados sentado a los pies del Cristo en la cruz”. Sandra Álvarez de Toledo, “Introduction à *Les détours de l’agir ou le moindre geste*”, *Ibid.*, pp. 1243–1244.

A pesar de la distinción, claramente establecida por Deligny, entre el actuar aletargado de los niños autistas y el juego como hacer, habría lugar para pensar las zonas grises, intermedias, entre ambas polaridades binarias. Los juegos de niños que Alÿs ha ido registrando con su cámara de video parecen indicar, en mi opinión, claramente una de esas zonas grises, es decir, un intervalo de suspensión, de desobramiento (*Katargein*) del hacer productivo: se recordará la etimología histórica de ese término paulino utilizado por el apóstol (1 Corintios 15:24) para señalar que, en el tiempo del Mesías, en el *ahora* de la hora mesiánica, la ley es desueta, innecesaria, vacía, inefectiva, aniquilada; y se recordará, como lo ha revelado Giorgio Agamben, que Lutero traduce ese término en su Biblia con la palabra alemana *Aufhebung* [suspensión], que más tarde Hegel se apropia para denominar con ella la neutralización de toda tensión dialéctica.¹³

No hace falta insistir: en la temporalidad del juego se suspende la urgencia del mundo, y los niños cuando juegan no producen nada más que su propio gozo, su alegría, su diversión, su olvido de lo necesario, de lo gratificante o perentorio. Como sucede con Anne, la niña de las piedritas lavadas en la escena descrita por Deligny, la atención que portan al juego es como un letargo, un estado de absorción, una ausentificación de la realidad: un acto, un actuar puro en la indiferencia, y acaso también una forma de deriva, una desviación, un rodeo, un *détour*: “el *desvío*, espacio donde puede tener lugar el actuar, lugar que nosotros siempre/ya hemos evacuado, vaciado, aniquilado”.¹⁴

Yo quiero pensar entonces el sentido de esta serie de videos aparentemente banales: buena parte de la obra de Alÿs, y ciertamente para mí toda su poesía, enfatiza esta aparente insignificancia de hechos y situaciones contra la monumentalidad retórica del arte contemporáneo. Estos juegos, a los que la cámara se asoma desde una neutralidad estricta, como un ojo curioso, durante unos breves instantes, ignorada casi siempre por los protagonistas, son lo contrario a la megalográfica aspiración a la “importancia” retórica con la que tan frecuentemente

13— Giorgio Agamben, *Le temps qui reste*, París, Rivages, 2000, pp. 152-164. [N. E.] La edición de esta obra en castellano es *El tiempo que resta*, Madrid, Editorial Trotta, 2006.

14— Fernand Deligny, *op. cit.*, p. 1259.

el arte contemporáneo se entrona como un pontífice moral para juzgar, remediar, perorar, señalar, denunciar, anunciar el tejido dramático del mundo o de la realidad. En ese sentido, otra evocación es posible, obvia, a la famosa escena de Pieter Brueghel el Viejo que representa, precisamente, una multitud sincrónica de juegos infantiles aconteciendo en un espacio pictórico donde vienen a neutralizarse, a desobrar (de nuevo *Katargein* y *Aufhebung*) las jerarquías polares y las prioridades de la representación legítima, establecidas a la luz del humanismo del Renacimiento.¹⁵

Michel Weemans ha analizado en un libro reciente el cuadro de Brueghel, *Juegos de niños*, con una minuciosidad exhaustiva, demostrando cómo se trata de una imagen turbadora (*image trouble*), una imagen de *turba* (arcilla) donde una multitud de niños (*turbula*) se aboca a una incontable cantidad de juegos, simultáneamente.¹⁶ Cuadro *riparográfico*, sin aparente aspiración retórica, desprovisto de *istoria*, trufado de trampas visuales, hermético y sarcástico, en el que confluyen para neutralizarse los dos grandes modelos perspectivos (central y oblicuo), sátira poética de las escenas “serlianas” (y con ello de la jurisprudencia poética de cuño aristotélico), toda la grandeza heroica de la pintura inspirada y teorizada por el humanismo a la italiana se desobra con eficacia casi perversa en esta obra de Brueghel. [Ver fig. 6, p. 66]

Retomando el quiasmo que Weemans ha propuesto en su análisis de la obra del flamenco, se pudiera pensar que lo que está en juego en los *Juegos de niños* de Francis Alÿs responde, también, a *las imágenes del juego como juego de las imágenes*. Limitándose a lo esencial, reduciendo los recursos de su registro al nivel más básico (tanto en la toma como en el montaje de las imágenes), igualándose a la suficiencia elemental de los juegos que registra —a su carestía verbal y factual—, Alÿs se

15— La vinculación entre los *Juegos de niños* de Francis Alÿs y la obra de Pieter Brueghel *Juegos de niños* (1560) ya fue propuesta por Cuauhtémoc Medina: “A Collection of ‘Innumerable Little Allegories’: Francis Alÿs’s *Children’s Games*”, en Marente Bloemheuvel y Jaap Guldmond (eds.), *Francis Alÿs: Children’s Games*, Ámsterdam/Rotterdam, Eye Filmmuseum/NAIO10, 2019, pp. 15-23.

16— Michel Weemans, “Breugel, pièges à voir”, en Reindert Falkenburg y Michel Weemans, *Bruegel*, París, Hazan, 2018, pp. 148 y 206. *Turba* y *turbula* comparten la misma raíz lexical y significan en latín *multitud*, *amontonamiento*, *confusión*, *perturbación*, *revuelo*, *agitación*, *conmoción*. Con la adición del sufijo *-idus*, *turbidus* viene a significar *turbio*, *pantanosos*, *tormentoso*.

opone, acaso involuntariamente, a las pretensiones retóricas de las imágenes en movimiento que abundan en lujo tecnológico y manierismo de la imagen en el arte contemporáneo, equiparándose en ello a los niños que juegan en sus videos, donde aquellos se oponen, sin saberlo, a las tragedias inconmensurables de la realidad que los rodea y, absortos en sus juegos, juegan.

En ese sentido sobresalen particularmente los tres juegos —*Juego de niñxs #7: Stick and Wheels [Palo y ruedas]* (2010), *Juego de niñxs #10: Papalote* (2011) y *Juego de niñxs #11: Wolf and Lamb [El lobo]* (2011)— filmados por Alÿs en Afganistán: lugar al margen, pudiera pensarse, en el que se lleva a cabo una guerra incesante a la que los dos imperios polares que han dominado el planeta también han sucumbido, desde los años ochenta del siglo pasado. País incendiado —*desobrado*— por el furor feral de los humanos, por la historia sometida a su predación logarítmica. No puedo, entonces, sino pensar en lo que significa que allí jueguen los niños al lobo y al cordero. En *Papalote*, la atención absorta, jovial del niño hacia su papagayo se interrumpe de pronto cuando se escucha el sonido de un helicóptero militar sobrevolar el lugar: se encuentran, entonces, en el juego por un instante la crueldad banal del mundo y su suspensión momentánea. [Ver fig. 7, p. 66]

Me gustaría evocar de nuevo el juego del saltamontes: también tiene lugar, como los registrados en Afganistán, en otro rincón marginal del planeta, allí donde la *predación imitada* de los humanos en forma de cacería es aún el sustento fundamental de sus habitantes, como en el otrora de la humanidad prehistórica: el saltamontes vuela y los niños que juegan a atraparlo y lanzarlo lo ven, como el papalote y el helicóptero, alzarse al cielo. [Ver fig. 8, p. 67]

En las complejas mitologías ye’kuanas existen ocho cielos encima de la tierra: ocho cielos cónicos, en cuyo vértice habitan Wannadi y su padre el sol, cuya personificación animal es el pájaro carpintero. En uno de los 18 paisajes brasileños que Frans Post pintó durante el viaje de conquista de Juan Mauricio de Nassau a Brasil, casualmente, el artista flamenco de la escuela de Haarlem representó la vista del río Paraíba y la ciudad Frederica, y en el tronco de una esplendorosa palmera tropical, con precisión de animal predador, inscribió la figura de un pájaro carpintero que, revoloteando alegremente en su vuelo, se ocupa de tallar en la corteza del árbol la firma del artista. [Ver fig. 9, p. 67]

El lobo y el cordero, el saltamontes, el papalote y el helicóptero: en el juego (de los niños), en su performatividad a la vez *kinética* (de *kinesis*, movimiento) y *kenótica* (de *kenosis*, despojamiento de lo suplementario), sin voz significante, reducida a su dimensión expletiva, a su casi ausencia de palabra articulada, sólo voces limitadas en sus acciones discretas, contingentes de un hacer improductivo, cíclico, y de su materialidad insensata, se revela, epifánicamente, un espacio de diferencia absoluta en relación con el mundo que en cambio sólo encuentra su razón en la productividad voluntaria y racional: de competencia, de capital, de ganancia, de victoria. El juego (de los niños) existe, por su parte, como la utopía, al margen del mundo: es el margen del mundo. A la vez dentro —¿acaso no vuela el helicóptero militar encima del papalote?— y fuera del mundo: el juego es, en el mundo, lo-que-no-es-mundo, luciérnaga vespéral contra la luz desfalleciente del día.¹⁷

En el intervalo que así se opera, en el entre-dos que el juego de los niños acomete como una manifestación de inadver-tencia, como una temporalidad aletargada durante la cual la libertad alcanza la posibilidad (en verdad pletórica) de olvidarse del mundo, en ese intervalo entonces, ya sin lenguaje, o en la limitación extrema de lenguaje que el juego impone en su performatividad autista, surge, como lo había sospechado Deligny, aquello por lo cual precisamente el lenguaje existe como un *lobo tras su cordero*, como predador en busca de su presa, que siempre se le escapa, que el lenguaje nunca toca: el nudo mudo de lo real, el silente cuerpo de la realidad.

Margen del mundo, el juego (de los niños), el hacer improductivo del *infans* —que en su raíz etimológica es aquel que no habla, el aún desnudo, aún no vestido por el lenguaje y sus máscaras—, opera la presencia, al marcar su diferencia marginal en relación con el mundo, de ese espacio impronunciable que sólo puede señalar o encarnar la imagen. No en balde afirmaba Deligny de la imagen que no puede imaginarse a sí misma; que tampoco lo puede todo el lenguaje; que nunca puede, por ejemplo, llegar a decir lo que es una imagen. Los videos de Francis Alÿs, en su sorprendente *sprezzatura*, en su desmontada

17— Me refiero, por supuesto, al argumento de esperanza en la desesperanza propuesto por Georges Didi-Huberman en su libro *Survivance des lucioles*, París, Minuit, 2009. [N. E.] En español existe la edición *Supervivencia de las luciérnagas*, Madrid, Adaba, 2012.

diégesis, en su elementalidad suprema, dan cuenta de ese lugar que sólo la efímera fragilidad de las imágenes puede ocupar y que se vislumbra entre juego y mundo, entre el jugar de los niños y el deshacer rabioso de la historia.

Fig. 1



Frans Jansz Post, *Paisaje de Brasil—A Brazilian Landscape*, 1650. Óleo sobre madera—Oil on wood, 61 × 91 cm, Nueva York—New York, The Metropolitan Museum of Art. CCO. Purchase, Rogers Fund, special funds, James S. Deely Gift, and Gift of Edna H. Sachs and other gifts and bequests, by exchange, 1981

Fig. 2



Juego de niños #9: Saltamontes—Children's Game #9: Saltamontes [Grasshopper], Salto Acha, Venezuela, 2011. Fotograma—Still

Fig. 3



Juego de niños #18: Knucklebones [Matatena]—Children's Game #18: Knucklebones, Katmandú—Kathmandu, Nepal, 2017. Fotogramas—Stills

Fig. 4



Andrea Mantegna, *La Crucifixion* [*La Crucifixión*], también conocido como *Le Calvaire* [*El Calvario*]*—The Calvary* also known as *The Crucifixion*, t mpera sobre tablero—tempera on panel, 76 x 96 cm, Par s—Paris, Mus e du Louvre, INV368. Foto—Photo:   RMN-Grand Palais (Mus e du Louvre)/Thierry Le Mage

Fig. 5



Medea planea el asesinato de sus hijos, Casa de los Di scuros, Pompeya, 62-79 d. n. e., posiblemente a partir de una pintura perdida de Tim maco de Bizancio—Medea Planning the Murder of Her Children, House of the Dioscuri, Pompeii, 62-79 AD, possibly after a lost painting by Timomachus of Byzantium, Fresco, 120 x 97 cm, N poles—Naples, National Archaeological Museum, acc. nr. 8977. Foto—Photo:   Photo Scala, Florence. Cortes a de—Courtesy of Ministerio Beni e Att Culturali e del Turismo

Fig. 6



Pieter Brueghel, el Viejo—The Elder, *Juegos de niños—Children's Games*, 1560. Collection of the Art History Museum, Vienne. Foto—Photo: © Photo Fine Art Images/Heritage Images/Scala, Florence

Fig. 7



Juego de niños #10: Papalote—Children's Game #10: Papalote [Kite], Balj—Balkh, Afganistán—Afghanistan, 2011. Fotogramas—Stills

Fig.8



Juego de niños #9: Saltamontes—Children's Game #9: Saltamontes [Grasshopper],
Salto Acha, Venezuela, 2011. Fotogramas—Stills

Fig.9



Frans Jansz Post, *Vista da cidade Frederica na Paraiba* [*Vista de la población de Frederica en Paraiba—View of Frederica City in Paraiba*], 1638. Óleo sobre tela—Oil on canvas, 61 × 87.3 cm. Colección Patricia Phelps de Cisneros

Francis Alÿs and *Children's Games:* The Helicopter and the Grasshopper*

—
Luis Pérez-Oramas

* This text was previously published in Nicole Schweizer (ed.), *Francis Alÿs. As Long as I'm Walking*, exh. cat., Musée cantonal des Beaux-Arts de Lausanne, Geneva, JRP Editions, 2021, pp. 65–71. Translated by Christopher Winks.



Sin título—Untitled (Jerusalén—Jerusalem), 2003. Óleo sobre madera—Oil on wood, 13 × 18 × 1.2 cm

In 2011, Francis Alÿs traveled—or so I assume— to Venezuela.¹ There, near the waters of the Caroní River, at the Salto del Hacha waterfall, at the heart of the Amazon community of the Ye-kuana, he filmed one of his *Children's Games*, entitled simply *Saltamontes* [*Grasshopper*].

The children, beyond one or two recognizably Spanish words, are speaking in another language, one not easily understood by the usual audience of the work of the Belgian-born artist and longtime resident of Mexico, Francis Alÿs. These words relate to the grasshopper's leap as well as to the name of this rural insect.

When we start watching the video we might infer that the game had already begun before we— or the camera with its *Cyclopean eye*—came to observe it taking place amidst the contingency of the children's casual speech in the Ye-kuana language, which we do not understand beyond its expletive quality, and as an excrescence of signs relative to the leaps of the game, or to the grasshopper: "...the contingent resounding of voices in the signifier, as the fold, the wrinkle, the fold of language (to use the excellent Deleuzian word), its excrescence."² Also— and this is a frequent feature of Francis Alÿs' *Children's Games*, we can deduce when the video ends—or rather, when it is abruptly interrupted and a hand leaps onto the screen, just like the grasshopper, in order to capture it, and in turn startling us into realizing that the game has not really ended and is still in progress.

The first images of this video show an enclosure of lofty Amazonian vegetation crowned by tropical mist, and in the distance a few houses of the Ye-kuana community, in front of which the children play at capturing grasshoppers, tearing off their legs, and forcing them into flight, namely, that is, compelling them to rise up into the sky, like an insect kite that will inevitably fall only to be recaptured and forced into flight once again. These images vaguely called to mind some of the landscapes painted by a young artist, Frans Post, whose origins were also in the Low Countries, at that time under Spanish rule, many centuries before the existence of the Belgian kingdom

—

1— [Ed. Note] *Children's Game #9: Saltamontes* [*Grasshopper*] (2011) was indeed realized in Venezuela, but Francis Alÿs directed it remotely, as he could not attend the shooting for personal reasons.

2— Cf. Mladen Dolar, *A Voice and Nothing More*, Cambridge, MIT Press, 2006, p. 151.

where Alÿs is from:³ these perhaps are the first landscapes to represent the terrain of the American continent, in other words, the first corpus of landscape representation of America made by a painter trained in the painting workshops of Europe, as well as, to be sure, the European “invention” of the American landscape.

However, the difference between the activities that are represented in Post’s landscapes and those presented in these videos could not be greater, because Post generally depicts with indifferent beauty the labor of Black slaves or Indigenous people submitted under colonial power—work, productive activity, exploitation of humans and the landscape—whereas Alÿs’s *Children’s Games* depict leisure activities, actions without a product, the unproductive, non-utilitarian, and jubilant activity of play. Namely, something closer to Georges Bataille’s notion of “expenditure” or to the notion, perhaps more relevant to our argument, proposed by Fernand Deligny in the observation of autistic children’s activity, which in French is *agir* (to act), as opposed to *faire* (to do). [See fig. 1 and 2, p. 64]

Before discussing the idea of unproductive activity according to Deligny, it is worth recalling Bataille’s definition of the idea of expenditure: “...luxury, mourning, war, cults, the construction of sumptuary monuments, games, spectacles, arts, perverse sexual activity (i.e., deflected from genital finality)—all these represent activities which, at least in primitive circumstances, have no end beyond themselves. Now it is necessary to reserve the use of the word *expenditure* for the designation of these unproductive

—

3— As we know, Francis Alÿs is Belgian, and Belgium, the ancient Gallia Belgica, corresponds to the Southern Netherlands, which together with the Northern United Provinces (today the Netherlands) formed a political unit dominated by the House of Habsburg until they gained independence from the Spanish Crown in 1648. Frans Post (1612–1680) was born in Haarlem, in the Northern United Provinces.

In 1636, under the orders of Jean-Maurice de Nassau, himself engaged in the war of independence against Spain, he stayed in Brazil, then under Dutch rule. During this trip, the young painter produced 18 landscape paintings directly inspired by the nature around him. From Frans Post to Lothar Baumgarten, Juan Downey, and Francis Alÿs, without forgetting a vast repertoire of traveler painters and photographers of the 19th and 20th centuries, a history remains to be written on the Western invention of the American landscape, particularly the Amazonian. See Luis Pérez-Oramas, “Landscape and Foundation. Frans Post and the Invention of the American Landscape,” in Katherine Manthorne (ed.), *Traveler Artists. Landscape of Latin America from the Patricia Phelps de Cisneros Collection*, Cisneros Foundation, New York, 2015, p. 32.

forms, and not for the designation of all the modes of consumption that serve as a means to the end of production.”⁴

To be more precise, it is against the background of an anthropology of production—that is, against an economy of accumulation and profit from labor—that Bataille emphasizes the existence of these supplementary activities, which respond to a logic inscribed beyond strict necessity, beyond the pure organic need for existence—a fascinating series in which war is described as unproductive activity, namely as pure expense, and is made analogous to the pleasurable overabundance of “perverse sexual activity, deflected from genital finality,” in a signature Bataillean gesture that perhaps stems from the remembered depths of Lucretius: “Neither can creation be forever overcome/By deadly blows, nor can those blows eternally entomb/Creation’s vigor. Nor can the motions that combine together/To generate and make things grow, preserve them safe forever./And so the war is ever being waged and ever tossed/Between creation and destruction, neither won nor lost—/Now here, now there, the forces of vitality prevail./And now they are defeated in their turn. The funeral wail/Is mixed together with the sound of newborn babies’ cries.”⁵

Watching them, some common features in Alÿs’s *Children’s Games* can be highlighted: what happens in them means nothing other than what happens there (with one exception)⁶, that is, the children act without doing anything else; in general, the scene depicts a game that has already begun and which generally is abruptly interrupted, leaving in suspense the auto-performative narrative of the game itself: thus, in these games there is neither story nor anecdote, nor is there, strictly speaking, dialogue or interlocution, beyond the expletive utterances of the players’

—

4— Georges Bataille, “The Notion of Expenditure”, in *Visions of Excess: Selected Writings, 1927-1939*, Allan Stoekl (ed., intr., and trans.), Minneapolis, Minnesota University Press, 1989, p. 118.

5— Lucretius, *The Nature of Things* (ll: 569-579), A.E. Stallings (trans.), New York, Penguin, 2007, p. 43.

6— I refer to *Children’s Game #16: Hopscotch*, filmed in an Iraq refugee camp, in which the children play a version of hopscotch, and which on the artist’s website is accompanied by an explanation that in some ancient Eastern cultures, the hopscotch jump has a metaphysical, eschatological value: it signifies a leap of departure and return, from earth (hell) to heaven. See: <http://francisalys.com/childrens-game-16-hopscotch/>.

voices (in some cases an adult, *acousmatic* voice apparently guides the children, as in *Children's Game #11: Wolf and Lamb* (2011), filmed in Afghanistan; in another instance—*Children's Game #13: Piñata* (2012)—the children use their voices to guide whoever has to smash the piñata blindfolded). The entire series, which consists of 34 videos, does not propose any kind of diegesis or didascalía: it involves succession, but nothing indicates that its numbering claims any significant dimension. What is surprising and distinctive about this work is its factual literalness (its “matter-of-factness”), combined with its verbal paucity, its linguistic *kenósis* that perhaps should be referred to the simultaneously pre- and post-linguistic manifestations of vocal sounds present in it, i.e., to everything corresponding to a “linguistics of the non-voice,” or to the “physics of the voice,” according to the categories proposed by Mladen Dolar: accent, intonation, timbre, murmur, whisper, mutter, indistinguishable clamor, chirping, swarming of voices, gutturalness, laughter, shout.⁷

The children play, then, “au ras des événements” [“at the level of events”]: this expression is again (as perhaps someone would have been able to tell from the earlier image of the camera’s Cyclopean eye) Deligny’s. Teacher, filmmaker, writer, poet, storyteller, and philosopher, Deligny was famous for his communal life with workers and autistic children from the end of World War II up to his death in 1996, but more notably and controversially, between the 1960s and 1990s. Among Deligny’s most significant contributions are several films, and one in particular, entitled *Le Moindre geste* [*The Slightest Gesture*], could well have been an entry in the archive of the most consequential antecedents of Francis Alÿs’s work, at least as a videographer, and certainly of his *Children's Games* series. In *Le Moindre geste*, the camera, like a flexible prosthesis in its cinematic versatility, follows the nonetheless formidable non-adventure of autistic children in the ancient, primeval landscape of the mountainous region of the Cévennes in France. However, this is not the place to develop a treatise on Deligny, but it is relevant to evoke him, because his thought, poured into thousands of pages and numerous polemics, is perhaps one of the most transcendent contributions towards a (non-)theory of the image, for the dismantling of the anthropocentric certainties that situate language as the essential

—

7— Mladen Dolar, op. cit., pp. 23 y ss.

cornerstone of the human condition. Hence, his immense albeit largely unknown influence on thinkers like Gilles Deleuze and Félix Guattari should not be ignored: tracing the movements of autistic children in their living space, in the town of Graniers, in the commune of Le Radeau, over astonishing and hermetic superimposed cartographies known as “lines of errancy,” Deligny, along with his nomadic life-companions, could well have founded the modern possibility of a rhizomatic thought.⁸

The children’s game is thus inscribed in its useless performativity, in the environs of what Bataille conceives of as “expenditure”: insubordination to the dictate of material facts and *creation of unproductive values, between glory and loss (déchéance)*.⁹ But what is there here of the *agir* (unproductive action) that Deligny opposes to the *faire* (factitious action)?

Deligny’s distinction between “*agir*” and “*faire*,” a binary opposition that traverses his entire work is developed with particular attention in a 1979 book entitled *Les Détours de l’agir ou le moindre geste* [*The Detours of Action, or: The Slightest Gesture*]. The scene in which the notion, so to speak appears, is the result of an attentive descriptive observation of two girls while they seem to be playing: “Watching Isabelle and Anne squatting, face to face, with a puddle of water between them, or rather a hole filled with water, one would think they were, as is said, both playing...”¹⁰ Anne is moving some pebbles around, which she is carefully washing in the puddle, as if absorbed by her own activity, and indifferent to all else. Isabelle, on the other hand, is “playing”: her gestures, Deligny adds, resemble our own when we are doing something, because Isabel is doing “that form of doing that consists of having fun.” Isabelle throws the pebbles into the water, splashing Ana and herself. The gesture, Deligny notes, marks the limit between lethargic, absorbed action (*agir*) and productive action (*faire*), because what Anne, who is autistic, is doing with her pebbles does not follow, as with children’s play, any rules or goals, however unproductive: “The *for nothing* that characterizes unproductive action (*agir*) is contrary to the nature of productive action (*faire*), which, with the point of departure as *achieving a*

—

8— Fernand Deligny, *Œuvres*, Sandra Alvarez de Toledo (ed.), Paris, L’Arachnéen, 2007. All translations in this text by Christopher Winks.

9— Georges Bataille, op. cit., pp. 43-44.

10— Fernand Deligny, op. cit., p. 1251.

being arrives at *providing oneself with one*, e.g., *making grass for one's cattle* (Zola). And it is true that cows have a good appetite, which we accept, since their condition is to make milk and veal.”¹¹
[See fig. 3, p. 64]

Inevitably, this scene reminds me of *Children's Game #18: Knucklebones*. Filmed in Nepal in 2017, on an upper landing of a staircase on which the inhabitants of this site slowly circulate, two girls skilfully play jacks (knucklebones). An ancient game, referred to by Homer and Pausanias in ancient Greece, jacks require rapid manual dexterity in order to grab an object, a gesture which incidentally occurs frequently in many of the games recorded by Alÿs, for example, in the Ye-kuana *Children's Game #9: Saltamontes* [*Grasshopper*].

“There remain the inadvertent moments in which unproductive action (*agir*) can happen to us, manifestly— ordinary unproductive action (*agir*) from which we may glean the effects of the other gravity...” adds Deligny. In this instance, we see in Andrea Mantegna's *Calvary* a group of Roman soldiers who are also playing with pebbles—actually, dice—absorbed, indifferent to the monumental event that has just occurred above their heads, inadvertently bearing the standard of imperial power (SPQR), while the crucified body of the Son of God continues to hang there.¹²
[See fig. 3 and 4, pp. 64–65]

We may also see, in the famous fresco in the House of the Dioscuri in Pompeii, Medea's sons playing with pebbles—actually, little bones—in a scene similar to the one in which Deligny describes his autistic girls. Attentively observed by their tutor and their mother, they exist in the silence of the *augmentum*, time's latency prior to the tragic apogee, a moment before the mother, with the sword she is already clutching, bestows death on them.
[See fig. 5, p. 65]

11— Ibid, p. 1259.

12— “For the first time it appeared that Deligny and Lacan were speaking of the same thing when they situated the real outside the scope of language, ineffable and untouchable, like an outside. But what Lacan maintains within the orbit of the symbol, Deligny places in the concrete space indicated by lintels: ‘This in order to say where our cards will lead us: to the discovery of the real.’ In a long passage on the game of 421 (Zanzibar or dice game)—one of his favorite parables—he mentions a detail of Mantegna's painting *Calvary*, reproduced on the cover of Book II of the Seminar, which isolates a seated group of three soldiers playing dice at the feet of the crucified Christ...” Sandra Alvarez de Toledo, “Introduction à *Les détours de l'agir ou le moindre geste*”, in *ibid.*, pp. 1243–44 (Christopher Winks translation).

Notwithstanding Deligny's clearly established distinction between the lethargic action of the autistic children and a game as a form of making, there is room to think about the grey, intermediate areas between both binary polarities. The children's games that Alÿs has been recording with his video camera seem to me to indicate clearly one of these grey areas, namely, a suspended interval, of un-doing (*Katargein*) of productive making; we should recall the historical etymology of this Pauline term employed by the apostle (*1 Corinthians, 15-24*) to point out that, in the time of the Messiah, in the Now of messianic time, the law is obsolete, unnecessary, empty, ineffective, annihilated. We should also recall, as Giorgio Agamben has revealed, that in his Bible, Luther translates this term with the German word *Aufhebung*, which Hegel will later appropriate as a term for the neutralization of all dialectical tension.¹³

No need to insist: in the game's temporality, the world's urgency is suspended, and when children play, they produce only their own enjoyment, joy, entertainment, their forgetting of what is necessary, rewarding, or commanding. As with Anne, the girl with the washed pebbles in the scene described by Deligny, the attention they bring to the game is a kind of lethargy, a state of absorption, an absencing from reality: an act, a pure action within indifference, and perhaps also a form of drifting, a deviation, a circuit, a detour: "*detour*, a space where unproductive action (*agir*) can take place, a place which for us is always already evacuated, void, annihilated."¹⁴

I would therefore like to think about the meaning of this apparently banal series of videos: much of Alÿs's work, and certainly for me all its poetry, emphasizes the seeming insignificance of actions and situations against the rhetorical monumentality of contemporary art. These games, which the camera observes from a position of strict neutrality, like a curious eye, for a few brief moments, almost always ignored by the protagonists, are the opposite of the megalographic aspiration to the rhetorical "importance" through which contemporary art enthrones itself like a moral pontiff in order to judge, remedy, perorate, point out, denounce, announce the dramatic warp and weft of the

—

13— Giorgio Agamben, *The Time That Remains*, Patricia Dailey (trans.), Stanford, Stanford University Press, 2005. pp. 99-106.

14— Fernand Deligny, op. cit., p. 1259.

world or reality. In this sense another evocation is possible and obvious—of Pieter Bruegel’s famous scene representing, precisely, a synchronic multitude of children’s games taking place in a pictorial space wherein are neutralized, un-done (once again, *Katargein* and *Aufhebung*) polar hierarchies and the priorities of legitimate representation established in the light of Renaissance humanism.¹⁵

In a recent book, Michel Weemans analyzes Bruegel’s painting with exhaustive meticulousness, showing how it involves “image trouble”: an image of a *turba* (swamp) where a multitude (*turbula*) of children simultaneously confront an innumerable quantity of games.¹⁶ This is a *riparographic* painting, apparently lacking in rhetorical aspiration, stripped of *istoria*, honeycombed with visual traps, hermetic and sarcastic, with a mutually neutralizing confluence of the two great perspectival models (central and oblique), a poetic satire of “serliana” scenes (and with that, of Aristotelian poetic jurisprudence)—all the heroic grandeur of the painting inspired and theorized by Italian-style humanism is un-done with almost perverse efficacy in this Bruegel painting. [See fig. 6, p. 66]

Taking up the chiasmus that Weemans proposes in his analysis of the Flemish painter’s work, it is possible to think that what is at play in Francis Alÿs’s *Children’s Games* also responds to the *images of play as a play of images*. Limiting himself to the essential, reducing his register’s resources to the most basic level (in both the filming and the montage of images), making himself equal to the elementary sufficiency of the games he is recording—to their verbal and factual scarcity—Alÿs opposes himself, perhaps involuntarily, to the rhetorical pretensions of the moving images that, in contemporary art, abound in technological luxury and imagistic mannerisms, thereby placing himself on the same level as the children at play in his videos and who, without knowing it, are opposing the incommensurable tragedies of their surrounding reality where, absorbed in their games, they play.

—

15— The link between Francis Alÿs’s *Children’s Games* and Pieter Bruegel’s 1560 painting *Children’s Games* has already been proposed by Cuauhtémoc Medina, “A Collection of ‘Innumerable Little Allegories’: Francis Alÿs’s *Children’s Games*,” in Marente Bloemheugel, Jaap Guldemond (eds.), *Francis Alÿs. Children’s Games*, Amsterdam/ Rotterdam, EYE Filmmuseum, /NAI010, 2019), pp. 15–23.

16— See Michel Weemans, “Breugel, pièges à voir,” in Reindert Falkenbourg and Michel Weemans, *Bruegel*, Paris, Hazan, 2018, p. 148 and 206.

Particularly remarkable in this sense are the three games—*Children’s Game #7: Stick and Wheels* (2010), *Children’s Game #10: Papalote [Kite]* (2011), and *#11: Wolf and Lamb* (2011)—filmed by Alÿs en Afghanistan: a marginal place, one would think, in which an unceasing war is occurring, to which the two polar empires that have dominated the planet have also succumbed, ever since the 1980s. A country burned—*undone*—by humans’ feral feenzy, by a history submitted to its logarithmic predation. Therefore, I cannot but think of what it means for children there to play at *wolf and lamb*. In *Papalote [Kite]*, the absorbed, cheerful attention of the boy to his parrot is suddenly interrupted when the sound of an overhead military helicopter overhead is heard: for a moment in the game, the banal cruelty of the world and its momentary suspension come together. [See fig. 7, p. 66]

I wish once again to evoke the grasshopper game: like the games recorded in Afghanistan, it takes place in another marginal corner of the planet, where the *imitated predation* of humans in the form of the hunt remains a fundamental sustenance for its inhabitants, as in the prehistoric human past: the grasshopper flies and the children who play at trapping and releasing it see it, as with the kite and the helicopter, rise up against the sky. [See fig. 8, p. 67]

In the complex Ye-kuana mythologies, eight heavens exist above the earth: eight conic heavens, in whose vertex dwell Wannadi and his father the Sun, whose animal personification is the carpenter bird (woodpecker). By chance, in one of the eighteen Brazilian landscapes that Frans Post painted during Maurice of Nassau’s voyage of conquest to Brazil, the Flemish artist— a Fleming from the school of Haarlem —depicted a view of the Paraíba River and the city of Frederica, and on the trunk of a splendid tropical palm tree, with the precision of a predatory animal, he drew the figure of a carpenter bird which, joyously fluttering, busies itself with carving the artist’s signature into the tree bark. [See fig. 9, p. 67]

Wolf and lamb, grasshopper, kite, and helicopter: in the (children’s) game, in its simultaneously *kinetic* (from *kinesis*, movement) and *kenotic* (from *kenosis*, divestment of the supplementary) performativity, without a signifying voice, reduced to its expletive dimension, to its near-absence of articulated words, only voices limited in their discrete, contingent actions of an unproductive, cyclical making and of its insensate materiality, there is revealed, epiphanically, a space of absolute difference in

relation to the world which instead only encounters its reason in voluntary and rational productivity: of competition, capital, profit, victory. For its part, the game (of children) exists, like utopia, at the margin of the world; it is the margin of the world. At once within—or doesn't the military helicopter fly above the kite? — and outside the world: the game is, in the world, something-not-world, a vesperal firefly against the fading light of day.¹⁷

In the interval operating in this manner, in the insertion that the children's game undertakes as a manifestation of inadvertence, as a lethargic temporality during which freedom reaches the possibility (plethoric, in truth) of forgetting the world— in this interval, then, already without language, or in the extreme limitation of language that the game imposes in its autistic performativity, emerges, as Deligny had suspected, that for which precisely language exists as a *wolf behind its lamb*, as a predator in search of its prey, and which always escapes it, which language never touches: the mute knot of the real, the silent body of reality.

Margin of the world, the game (of children), the unproductive action of the *infans* (which in its etymological root is the one who does not speak, the still-naked one, as yet unclothed by language and its masks) produces, by marking its marginal difference in relation to the world, the presence of that unpronounceable space that only the image can indicate or incarnate. Not in vain did Deligny state of the image that it cannot imagine itself, nor can all of language do so; that it can never, for example, manage to say what an image is. Francis Alÿs' videos, in their surprising *sprezzatura*, in their dismantled diegesis, in their supreme elementariness, take account of the place that only the ephemeral fragility of images can occupy and that catches a glimpse between game and world, between children's play and the frenzied undoing of history.

—

17— I am referring, of course, to the argument of hope within despair proposed by Georges Didi-Huberman in his book *Survival of the Fireflies*, Lia Swope Mitchell (trans.), Minneapolis, University of Minnesota Press, 2018.



Juego de niños #29: La roue [La rueda]—Children's Game #29: La roue, Lubumbashi, R. D. del Congo—D. R. Congo, 2021. Foto—Photo: Douglas Masamuna



Juegos de niñxs Children's Games 1999-2022

Textos de—Texts by
Lorna Scott Fox

Juego de niños #1: Caracoles

Children's Game #1: Caracoles [Snails]

Ciudad de México, México—Mexico City, Mexico, 1999
4'34"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Emilio Rivera

Muy por encima de la ciudad que brilla como un mar lejano, un niño pateo una botella de plástico medio llena de líquido por una calle empinada popular, rayada por la luz y la oscuridad. Una canción norteña suena en algún lado. Pasa un camión. El desafío es llegar a la cima de la colina pateando la botella constantemente hacia arriba, interceptándola cuando rueda de regreso, pateándola de nuevo, jugando con y contra la gravedad. La botella se desplaza y esquiva, zigzaguea, es secuestrada brevemente por un perro. Al final, la apuesta sisífrica del juego se hace evidente cuando la botella se escapa y, con un gemido, el niño corre cuesta abajo tras ella.

High above the city that shimmers like a distant sea, a boy kicks a plastic bottle half full of liquid up a steep shanty road of light and dark. A *norteño* song plays somewhere. A truck passes. The challenge is to get to the top of the hill by kicking the bottle steadily upwards, intercepting it as it rolls back, kicking it again, playing with and against gravity. The bottle drifts and dodges, zigs and zags, is briefly kidnapped by a dog. At the end, the Sisyphean stakes of the game become clear as the bottle gets away and with a groan the boy runs downhill after it.



Juego de niños #2: Ricochets [Patitos]

Children's Game #2: Ricochets

Tánger, Marruecos—Tangier, Morocco, 2007

4'43"

En colaboración con—In collaboration

with Rafael Ortega, Julien Devaux

La bahía es pacífica, enmarcada por colinas bajas en la distancia. Tres niños están con el agua marrón hasta los muslos y con los pantalones recogidos. El más grande, a la izquierda, es experto en el arte de hacer *patitos* con piedras: lanzar guijarros planos girando sobre el agua de tal manera que reboten en la superficie tantas veces como sea posible antes de hundirse. El niño del medio le proporciona piedras de una pila dentro de su camiseta, mientras que el más pequeño está muerto de risa. El lanzador las arroja rápidamente, con atención, sin pensar, sin valorar su piedra. Algunas se hunden en el segundo rebote; otras brincan lejísimos. A él le da igual, debe seguir lanzando.

The bay is peaceful, framed by low hills in the distance. Three boys stand thigh-deep in the brown water, trousers rolled up. The biggest, on the left, is proficient in the art of stone-skimming: sending flat pebbles spinning over the water in such a way that they bounce off the surface as many times as possible before sinking. The middle boy feeds him stones from a stockpile inside his t-shirt, while the smallest looks on laughing. The skimmer throws quickly, intently, without thinking, without assessing his stone. Some stones sink at the second bounce; some skip a long way. It's all the same to him, he must keep throwing.



Juego de niños #3: Coins [Rayuela]

Children's Game #3: Coins

Ciudad de México, México—Mexico City, Mexico, 2008
2'39"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux

Vemos a tres niños desde atrás, parados a cierta distancia de una pared encalada que se está descascarando. La regla es que cada jugador arroja una moneda contra la pared, que cae y rueda por el pavimento; el jugador cuya moneda quede más cerca de la pared puede quedarse con las monedas de los demás. Pero lo que vemos son monedas tintineando por doquier, varias arrojadas por cada jugador, multiplicadas aún más por sus sombras, después de lo cual los tres se apresuran a recoger el botín, aparentemente al azar y, no obstante, sin desacuerdos.

We see three kids from behind, standing at a set distance from a peeling, whitewashed wall. The rule is that each player throws a coin against the wall, that drops and rolls back on the pavement; the player whose coin remains the closest to the wall can keep the other players' coins. As we watch, though, the coins tinkle everywhere, several flung by each player, further multiplied by their shadows, after which all three rush forward to scoop up loot, seemingly at random and yet without disagreements.



Juego de niñas #4: Elastic [Resorte]

Children's Game #4: Elastic

París, Francia—Paris, France, 2008

7'56"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux

Un primer plano sobre botas brillantes, elásticos anudados, adoquines. Dentro de los límites de un patio, dos niñas recatadas están jugando un juego de confinamiento, atrapamiento, evasión. Una banda elástica se estira en rectángulo alrededor de cuatro puntos: las piernas de una niña y las patas de una silla. Al principio, el rectángulo se ubica cerca del suelo. Silenciosas y concentradas, las chicas se turnan para sujetar el resorte y realizar una secuencia prescrita de saltos sobre y alrededor de las bandas tensadas. Los tobillos se enredan y luego saltan libres. A medida que el elástico se eleva, una mayor parte del cuerpo se implica en hábiles contorsiones y coreografías atléticas y peligrosas. No hay victoria final; la meta es hacerlo siempre mejor.

Close-up on shiny boots, knotted elastic, cobbles. Within the confines of a courtyard two demure little girls are playing a game of confinement, entrapment, escape. An elastic band has been stretched into a rectangle around four points –the legs of one girl and of a chair. At first the rectangle is positioned close to the ground. Silent with concentration, the girls take turns bracing the elastic and performing a prescribed sequence of jumps on and around the tensed bands. Ankles are entangled and then jump free. As the elastic rises higher, more and more of the body is involved in skilful contortions and athletic, perilous choreography. There's no ultimate winning, just getting better at the dance.



Juego de niños #5: Revolver

Children's Game #5: Revolver

Baja California, México—Mexico, 2009
2'49"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux

Los accesorios de este juego son palos de madera o ramas con forma de pistola. Dos niños fingen tirotarse, haciendo ruidos de disparo elaborados y muy variados. Otro elemento dramático es el uso creativo de todo lo que se presta en el entorno —botes de basura, árboles, paredes, coches abandonados— para improvisar escenas inspiradas en películas bélicas y *westerns*, persecuciones de coches y tiroteos entre bandas. El trabajo de cámara es rápido, turbulento, proclive a saltos de montaje. Una niña levanta a veces los brazos, ¿exasperada o rendida? Cerca del final, hay algunos sonidos agónicos poco entusiastas. Aunque los papeles de víctima y asesino están preasignados, de hecho, ninguno de los chicos muerde el polvo.

The props in this game are wooden sticks or branches shaped like guns. Two kids pretend to fire at each other, making elaborate and highly varied shooting noises. A further dramatic element is the creative use of whatever lends itself in the vicinity—dustbins, trees, walls, abandoned cars—to improvise scenes inspired by war films and westerns, car chases and shootouts between gangs. The camerawork is rapid, swirling, full of jump cuts. A little girl sometimes raises her arms, in exasperation or surrender? Near the end, some half-hearted dying noises. Though the roles of victim and killer are pre-assigned, neither boy actually bites the dust.



Juego de niños #6: Sandcastles [Castillos de arena]

Children's Game #6: Sandcastles

Knokke-Le-Zoute, Bélgica—Belgium, 2009

6'04"

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Cristian Manzutto, Félix Blume

El castillo debe estar ubicado justo lo suficientemente lejos del mar para poder completarlo antes de que la marea lo aniegue. A medida que se cava el foso con las palas, la arena desalojada forma una pila creciente en el medio. El agua de mar comienza a subir al foso desde abajo. Las olas rompen suavemente, cada vez más cerca, y los niños cavan más rápido para fortificar la muralla exterior con arena empapada. Incluso cuando las defensas están siendo inundadas, trabajan para moldear y reafirmar el castillo con manos y pies. La marea pronto arrolla el mini mundo y lo aplana todo, dejando a los niños hasta los tobillos en el vaivén de la marea.

The castle must be positioned just far enough from the sea to be completed before the tide reaches it. As the moat is dug by busy spades, the vacated sand forms a growing pile in the middle. Sea water starts to rise into the moat from below. As the waves break gently, closer and closer, the children dig faster to fortify the outer rampart with sodden sand. Even as the defences are being flooded, they work on shaping and firming the castle with hands and feet. The tide soon overwhelms the mini world and smooths the whole thing flat, leaving the children standing ankle-deep in ebb and flow.



Juego de niños #7: Stick and Wheels [Palo y ruedas]

Children's Game #7: Stick and Wheels

Bamiyán, Afganistán—Bamyan, Afghanistan, 2010

5'22"

En colaboración con—In collaboration

with Natalia Almada

En un camino de montaña ancho y pedregoso, con viviendas de color tierra al fondo, niños pequeños corretean detrás de llantas de diferentes grosores y circunferencias, impulsándolas a golpes de palo. Un burro rebuzna, empatizando con ellas. Los neumáticos de bicicleta, delgados y flexibles, son los más difíciles de mantener erguidos, especialmente cuando se da la vuelta (desacelerando e inclinando el aro de goma sin pérdida de impulso) antes de regresar corriendo, a veces en competencia con otro, animados por sus compañeros, hacia la línea de salida.

On a wide, gravelly mountain road, earth-coloured dwellings in the background, small boys scamper behind tyres of different thickness and circumference, beating them onwards with a stick. A donkey brays in sympathy. The thin, flexible tyres of bicycles are the hardest to keep upright, especially when performing turns (slowing and tilting the rubber hoop without loss of momentum) before racing back, sometimes in competition with another, cheered on by their companions, towards the starting line.



Juego de niños #8: Marbles [Canicas]

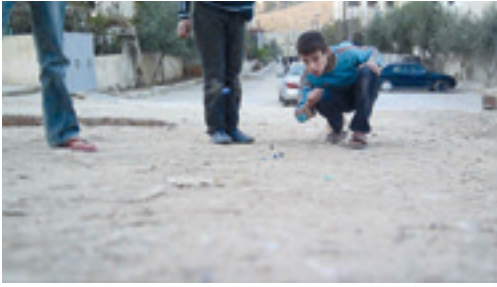
Children's Game #8: Marbles

Amán, Jordania—Amman, Jordan, 2010
2'37"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux

Este juego requiere harta práctica y precisión, especialmente en el terreno irregular de un lote urbano. La acción consiste en disparar una canica con el pulgar y el índice para que llegue a un agujero en el suelo en el menor número de etapas posible, idealmente golpeando otras canicas en el camino. El jugador se apropia de toda canica que haya eliminado. Si no elimina ninguna, debe esperar su turno para volver a intentarlo, con la esperanza de que otro jugador no reclame su canica mientras tanto. Gana quien recolecte más. Al caer las canicas al hoyo, vemos las cabezas de los jugadores reflejadas circularmente por un instante en sus diminutas esferas pulidas.

This game requires considerable practice and precision, especially on the uneven terrain of an urban waste lot. The action consists in flicking a marble with thumb and index finger so that it reaches a hole in the ground in the fewest possible stages, ideally knocking away other marbles in its path. The player can keep any marble he has knocked out. If he doesn't knock out any, he must wait his turn to try again, hoping another player won't claim his marble in the meantime. Whoever collects the most wins. As the marbles tumble into the hollow, we see the players' heads circularly reflected for a second in their tiny, polished spheres.



Juego de niños #9: Saltamontes

Children's Game #9: Saltamontes [Grasshopper]

Salto Hacha, Venezuela, 2011

6'10"

En colaboración con—In collaboration with
Benjamin Mast, Julien Devaux, Félix Blume

Niñas y niños, juntos por una vez, cazan entre los exuberantes pastos y la maleza, en busca de saltamontes bien camuflados. Cuando encuentran uno, le arrancan las patas traseras, pero no las alas. Cada niño lanza su saltamontes al aire, donde revolotea contra el cielo por encima de las caras volcadas hacia arriba de los chicos que brincan y giran. Incapaz de volar lejos, pronto se desplomará en caída libre y será capturado de nuevo. El ganador es el jugador cuyo saltamontes dura más tiempo en el aire.

Girls and boys, together for once, hunt through lush grass and undergrowth, on the lookout for well-camouflaged grasshoppers. When one is found its hind legs are pulled off, though not its wings. Each child hurls his or her grasshopper up into the air, where it flutters against the sky above the upturned faces of the skipping, wheeling children. Unable to fly far, it will soon free-fall and be captured again. The winner is the player whose grasshopper stays the longest in the air.



Juego de niños #10: Papalote

Children's Game #10: Papalote [Kite]

Balj, Afganistán—Balkh, Afghanistan, 2011
4'13"

En colaboración con—In collaboration
with Elena Pardo, Félix Blume

Un niño de diez años vestido con un *salwar kameez* rosa está parado cerca de una pared color duna bajo un cielo azul pálido. Frunce el ceño y gesticula, conversando a trompicones con el cielo o al menos con las rachas de viento, porque al principio no se ve su cometa y la cuerda es tan fina que tampoco se ve. Lo que ves es un cuerpo interactuando con fuerzas desconocidas, jalando hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba, hacia abajo, rápido, hacia la izquierda de nuevo, y así sucesivamente. Aquí no sólo está el cuerpo del niño, sino el cuerpo del mundo en hábil mimesis mutua, que equivale “al dominio del no dominio”, que es el juego más grande de todos: una guía, una meta, una estrategia, todo en uno, para hacer frente al sometimiento de la naturaleza por el hombre (incluida la naturaleza humana). Los luchadores de cometas afganos a menudo colocan pequeñas cuchillas en las cuerdas de sus cometas, o las cubren con vidrio molido y pegamento para derribar a sus oponentes. Con el regreso de los talibanes, está nuevamente prohibido volar cometas.

A 10-year-old boy in a pink *salwar kameez* stands near a dune-coloured wall under a powder-blue sky. He frowns and gesticulates, conversing in stops and starts with the heavens or at least with the gusting wind because you don't see his kite at first, and the string is so fine you can't see that either. What you see is a body interacting with unknown forces, pulling to the left, the right, up, down, quick, over to the left again, and so on. Here is not only the body of the boy but the body of the world in deft mutual mimesis, amounting to 'the mastery of non-mastery' which is the greatest game of all: a guide, a goal, a strategy—all in one—for dealing with man's domination of nature (including human nature). Afghan kite fighters often attach small blades to their kite strings, or coat them with ground glass and glue, the better to down their opponents'. Under the Taliban, kite-flying has once again been banned.



Juego de niños #11: Wolf and Lamb [El lobo]

Children's Game #11: Wolf and Lamb

Yamgan, Afganistán—Afghanistan, 2011
3'01"

En colaboración con—In collaboration
with Elena Pardo

Un grupo de niños se dan la mano en círculo. El niño al centro hace de cordero, el del exterior es el lobo. El lobo intenta atrapar al cordero atravesando la cerca humana, pero los niños se agachan rápidamente y lo bloquean con los brazos abajo. Si el lobo rompe el círculo, el cordero puede escabullirse, mientras que los niños ahora intentan mantener al lobo aprisionado dentro. A veces el cordero provoca al lobo con descaro: abandona la seguridad del círculo para meterse casi en su camino y luego volver huyendo. El cordero puede ser atrapado dentro o fuera del redil, terminando esa ronda del juego; pero estos niños prefieren salvarse por los pelos, en una prolongación dramática del suspenso.

A group of children hold hands in a circle. The child in the middle plays the lamb, the one outside is the wolf. The wolf tries to catch the lamb by breaking through the human fence, but the kids crouch quickly down, blocking him with lowered arms. If the wolf does breach the circle, the lamb can duck out of it, while the kids now try to keep the wolf imprisoned inside. At times the cheeky lamb provokes the wolf, rushing out of safety almost into his path and darting back in. The lamb may be caught, ending that round of the game, inside or outside the fold; but these kids prefer close shaves, the dramatic prolongation of suspense.



Juego de niños #12: Musical Chairs [El juego de las sillas]

Children's Game #12: Musical Chairs

Oaxaca, México—Mexico, 2012

5'05"

En colaboración con—In collaboration
with Elena Pardo, Félix Blume, Beto Ruiz

El juego está filmado desde arriba en una sola toma, resaltando el inexorable proceso de sustracción. Seis niños colocan cinco sillas en fila, mirando en direcciones alternas. Cuando comienza la música, los jugadores uno tras otro rondan las sillas a saltitos. Cuando la música se detiene, todos se abalanzan sobre la silla más cercana y una persona queda fuera. El perdedor se lleva una silla, marchando fuera de cuadro hacia la izquierda. La música comienza de nuevo, y así hasta que el ganador reclama la última silla. Y después, sólo queda el espacio vacío.

The game is filmed from above in a single take, emphasizing the inexorable process of subtraction. Six children place five chairs in a row, facing in alternate directions. When the music starts, the players skip one behind the other around the chairs. When the music stops, everyone scrambles to occupy the nearest chair and one person is left standing. The loser carries a chair away, stomping out of shot to the left. The music starts again, and so it goes on until the winner claims the last chair. Then there is only an empty space.



Juego de niños #13: Piñata

Children's Game #13: Piñata

Oaxaca, México—Mexico, 2012
8'17"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Elena Pardo,
Félix Blume, Beto Ruiz

Piñata: una figura de papel maché rellena de dulces. Habitual en los cumpleaños en patios urbanos, aquí la encontramos en un descampado, donde, entre dos postes, un Superman vistoso cuelga de una cuerda tirada bruscamente por un adulto, para que sea más difícil alcanzarlo. A cada jugador le vendan los ojos y le dan varias vueltas antes de que arremeta contra la piñata a palazos. Los aspavientos a lo loco son guiados por los gritos de los amigos, mientras que el tiempo asignado en cada turno se cuenta regresivamente en una rima que evoca encontrar y perder el camino. Caen golpes feroces, de precisión variable, hasta que la piñata acaba destrozada y sus dulces llueven al suelo, saltando sobre ellos todos los niños a la vez. La figura vacía y perforada es desmembrada triunfalmente.

A piñata is a papier-mâché figure stuffed with sweets. Common at birthdays in urban patios, here we find it in a field, where a garish Superman dangles between tall poles on a rope jerked by an adult, to make hitting harder. Each player is blindfolded and spun around several times before attempting to hit the piñata with a long stick. The kids' wild swinging is directed by the shouts of friends, while the allotted time of each turn is counted down in a singsong about finding and losing one's way. Fierce blows are dealt with varying accuracy until the piñata is fully smashed open and its sweets shower to the ground, leaped on by all the kids at once. The hollow, punctured figure is triumphantly dismembered.



Juego de niños #14: Piedra, papel o tijera

Children's Game #14: Piedra, papel o tijera [Rock, Paper, Scissors]

Ciudad de México, México—Mexico City, Mexico, 2013
2'51"

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Félix Blume, Emilio Rivera

Este antiguo juego chino es de dos personas, que al unísono dicen “piedra, papel o tijera” antes de “lanzar” una de las tres figuras: puño cerrado o mano plana o dos dedos en forma de “v”. La piedra abolla las tijeras, las tijeras cortan el papel, el papel envuelve la piedra. Cada ronda es victoria, derrota o, si ambos jugadores eligen la misma “herramienta”, empate. No vemos las manos, sino sus sombras moviéndose contra un fondo pálido, mientras los dos antagonistas exhiben la tremenda habilidad que sólo tienen los niños para lo que parece un movimiento increíblemente rápido. “Arte conceptual”, uno diría, de estos que podrías contemplar durante horas, las manos como sinécdoque, no del cuerpo sino de dos cuerpos, en un frenesí rítmico de elegante interacción y disolución.

This ancient Chinese game is played between two people, who in unison say “rock, paper, scissors” before “throwing” one of the three figures at each other: closed fist or flat hand or two fingers in a V shape. Rock blunts scissors, scissors cut paper, paper enfolds rock. Each round is win, lose or—if both players choose the same “tool”—draw. We see not hands but a shadow-play of hands against a pale background, as the two antagonists display the tremendous skill that kids alone can muster in what seems impossibly fast motion. “Conceptual art,” you say, the kind you could watch for hours, the hands as synecdoche not of the body but of two bodies in a rhythmic frenzy of elegant interaction and dissolution.



Juego de niños #15: Espejos

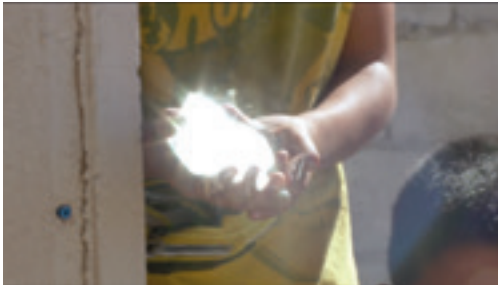
Children's Game #15: Espejos [Mirrors]

Ciudad Juárez, México—Mexico, 2013
4'53"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Félix Blume,
Alejandro Morales

Unos niños corren en estampida por entre los armazones de pequeñas casas geométricas, bonitas cajas que se desbaratan en un páramo de hierba seca, como ruinas futuristas. Se guarecen detrás de las paredes, espían cautos con medio ojo desde las ventanas sin vidrios. Cada uno blande un trozo de espejo roto, para apuntar al enemigo con un haz de luz refractado por el sol. Pocos se resisten a hacer ruidos de disparos, aunque estas balas ardientes son destellos desde millones de kilómetros de distancia. Puntos errantes de brillo que buscan cuerpos. Cuando un jugador es cegado por la luz, se desploma y muere.

Boys stampede through the shells of small geometric homes, fancy boxes falling to bits in a dry-grass wasteland like futuristic ruins. The players flatten themselves behind walls, peer cautiously with half an eye from glassless windows. Each boy holds a piece of broken mirror and aims at the enemy with the light refracted by the sun. They can't resist making shooting noises, though these burning bullets are flashes from millions of miles away. Wandering dots of brilliance seek bodies out. Once a player is blinded by the light, he slumps and dies.



Juego de niños #16: Hopscotch [Avión]

Children's Game #16: Hopscotch

Campo de refugiados de Sharya, Irak—
Sharya Refugee Camp, Iraq, 2016
4'02"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Félix Blume,
Ruya Foundation

A las afueras de una ciudad de tiendas de campaña, esta versión del juego involucra una cuadrícula de casillas, de dos de ancho por seis de largo, marcados por líneas talladas en el suelo árido. El jugador arroja una piedra a la cuadrícula y sube por un lado, saltando a cojito, hasta donde cayó la piedra, con cuidado de aterrizar una sola vez en cada casilla o estación. Llegando a la piedra, ésta debe ser pateada o empujada de regreso por el otro lado hasta la línea de salida, sin cambiar de pie. La prueba es difícil y pocos la superan. Porque como nos dicen los subtítulos finales: “En las culturas antiguas, la rayuela simboliza el progreso del alma de la Tierra al Cielo. El jugador salta entre mundos para escapar del Infierno y alcanzar al Cielo, desde donde regresará a la Tierra renacido y redimido”.

Outside a stark tent city, this version of the game involves a grid of squares, two across by six long, marked by lines gouged into the arid ground. The player tosses a stone into the grid and starts hopping up one side of it to where the stone lies, careful to land only once in each square or station. When the stone is reached it must be kicked or nudged back down the other side to the start line, still hopping on the same foot. The test is difficult, and few succeed. For as the closing subtitles tell us: “In ancient cultures hopscotch symbolizes the progress of the soul from Earth to Heaven. The player hops between Worlds to escape Hell and reach Heaven, from which he will return to Earth reborn and redeemed.”



Juego de niñxs #17: Chunggi

Children's Game #17: Chunggi

Katmandú—Kathmandu, Nepal, 2017
3'21"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Félix Blume,
Kathmandu International Art Festival

Con reminiscencias de los trucos del futbol en los que se hace malabarismo con una pelota valiéndose de la rodilla o del pie, el *chunggi*, popular entre las niñas nepalesas, parece mucho más difícil. Se trata de un ligero manojito de hojas, tan verdes y fruncidas como las faldas del colegio de las jugadoras, que se echa una y otra vez hacia los lados con la parte exterior o interior del pie mientras se salta sobre la otra pierna a un ritmo firme y rápido: las chicas semejan despreocupadas *flappers* bailando charlestón. Parte de la diversión es contar en voz alta en inglés. Una niña llega a 50. Luego, con miradas pesarosas hacia atrás, desaparecen por el alto portal de su escuela.

Reminiscent of football tricks where a ball is juggled frontally off the knee or foot, Chunggi, popular among Nepalese girls, appears a lot more difficult. It involves a light bundle of leaves, as green and gathered as the school skirts of the players, that is repeatedly thrown up sideways with the outside or the inside of the foot while hopping on the other leg to a firm, fast beat: the girls look like carefree flappers dancing the Charleston. Part of the fun is counting aloud in English. One girl reaches 50. Then, with regretful backward looks, they vanish through the tall wooden portal into their school.



Juego de niñxs #18: Knucklebones [Matatena]

Children's Game #18: Knucklebones

Katmandú—Kathmandu, Nepal, 2017
6'08"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Félix Blume,
Kathmandu International Art Festival

La matatena, o tabas, existe desde hace más de 2000 años. Originalmente se jugaba con los huesos de astrágalo de una oveja. Esta versión —jugada con cinco piedras por dos niñas sentadas en el rellano de una escalera de cemento, entre las piernas de la gente y uno que otro mono— es cercana al *gonggi* coreano, pero sin su pelota aparte. El turno comienza lanzando una piedra al aire y realizando ciertas acciones con las demás, antes de volver a atraparla. Luego se arrojan todas y se cachan, al menos algunas, en el dorso de la misma mano. Las recogidas se hacen en ocasiones entre los dedos abiertos. La película desdibuja la lógica de cualquier secuencia, centrándose en las trayectorias y el ruido de las piedras y en la agilidad de las manos polvorientas.

Knucklebones, or jacks, has existed for more than 2000 years and was first played with the astralagus bones of a sheep. This version—played with stones by two girls seated on the landing of a concrete stairway, people's legs and occasional monkeys passing by—is close to the Korean *Gonggi*, with no separate ball. The turn begins by throwing a stone in the air and performing certain actions with the four others before catching it again. Later all are tossed up and received, at least some, on the back of the same hand. Pick-ups are sometimes between splayed fingers. The film blurs the logic of any sequence, dwelling on the leaping, clattering stones, and the agility of dusty hands.



Juego de niños #19: Haram Football

Children's Game #19: Haram Football

Mosul, Irak—Iraq, 2017

9'11"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Félix Blume,
Ruya Foundation

Una calle bajo la luz dorada del atardecer, bordeada de autos quemados y edificios destrozados. Una docena de chicos, de entre 8 y 16 años, se saludan alegremente. La ribera este de Mosul fue liberada hace días; el fútbol ya no es algo *haram*, prohibido. La pelota entra en juego. Sólo que no hay pelota. Recreando el truco que perfeccionaron bajo el gobierno del Estado Islámico, aquí está el juego hermoso como danza misteriosa. Amagues y fintas, saltos y cabezazos, una demostración de gracia fluida y de armonía poco común: no hay discusión alguna sobre el paradero de la pelota o si ya se anotó, se salvó o rodó hacia aquel cráter de bomba. ¿El fútbol era algo *haram* porque se parece a una religión? Más parecido aún, si la pelota es tan invisible como cualquier dios y tan real en sus efectos sobre la acción humana. El ritual es interrumpido por el tiempo profano en el momento que una ráfaga de disparos dispersa a los jugadores, y la calle se queda conteniendo la respiración.

A street in golden evening light, lined with burnt-out cars and wrecked buildings. A dozen boys, between 8 and 16 years old, greet one another cheerfully. The East Bank of Mosul was liberated days ago; football is no longer *haram*, forbidden. The ball is lobbed into play. Except there is no ball. Re-enacting the trick they perfected under the rule of Islamic State, here is the beautiful game as mysterious dance: dribbles and dodges, leaps and headers, a display of fluid grace and unusual harmony: there's no arguing over the whereabouts of the ball or whether it scored, was saved, or rolled into the bomb crater over there. Was football *haram* because it resembles a religion? This seems even truer where the ball is as invisible as any god and as real in its effects on human action. The ritual is interrupted by profane time, as a burst of gunfire scatters the players and the street is left holding its breath.



Juego de niños #20: Leapfrog [Burro castigado]

Children's Game #20: Leapfrog

Nerkzlia, Irak—Iraq, 2018

5'53"

En colaboración con—In collaboration with

Ivan Boccara, Julien Devaux, Félix Blume,

Ruya Foundation

Leapfrog en inglés, *saute-mouton* en francés, *haasje over* en holandés, *kabbadi* en hindi, *bockspringen* en alemán. Las ranas, las ovejas, las liebres, los perros y los ciervos son saltadores exuberantes; México brinda una excepción con su burro resignado, ligado a la tierra. Las reglas varían en todo el mundo, pero por lo general escenifican un juego de dominación idealistamente reversible: todos saltan y son saltados, y los últimos se convierten en los primeros. No todos los jugadores aquí visten su ropa habitual, ya que se trata de pruebas de cámara para la película *Sandlines*, en la que los niños representan un siglo de historia iraquí. Vislumbramos, sin saberlo, al señor inglés y al señor francés, a Saddam Hussein, a un kurdo, a un pastor árabe... La principal aportación de tales disfraces es el desafío de mantener el sombrero puesto mientras se es saltado. La anarquía está siempre a un tropicón de distancia. Una niña incluso intenta saltar en sentido contrario —nueva variante que podría ponerse de moda—.

Leapfrog in English, *saute-mouton* in French, *haasje over* in Dutch, *kabbadi* in Hindi, *bockspringen* in German. Frogs, sheep, hares, dogs, and deer are all exuberant jumpers; Mexico provides an exception with the resigned, earthbound donkey of *el burro*. Rules vary around the world, but generally stage an idealistically reversible game of domination: everyone is both leaper and leaped, and the last become first. The players here are not all wearing their usual clothes, for these are screen tests for the film *Sandlines*, in which kids act out a century of Iraqi history. We glimpse, without knowing, Mr. English and Mr. French, Saddam Hussein, a Kurd, an Arab shepherd... The main contribution of such costumes is the challenge of keeping one's hat on while being leapfrogged. Anarchy is always just a tumble away. One girl even tries to vault back *up* the line—a new variant that could catch on.



Juego de niños #21: Hand Stack [Manotazo]

Children's Game #21: Hand Stack

Nerkzlia, Irak—Iraq, 2018

3'49"

En colaboración con—In collaboration with
Ivan Boccara, Julien Devaux, Félix Blume

Cuatro niños sentados alrededor de una gran roca plana. El de la izquierda siempre comienza, dándole fuerte a la piedra con su mano derecha: “*Wahed!*” ¡Uno! Los otros tres siguen en orden invariable: “¡Dos!”, “¡Tres!”, “¡Cuatro!”, añadiendo con golpes rítmicos una mano a la pila, luego la otra en el siguiente turno, luego arrancando una de debajo. El compás se acelera, las bofetadas se vuelven más duras, los gritos más fuertes, las manos enrojecen, las caras hacen muecas de payaso, hasta que el juego se disuelve en un frenético tamborileo cuya hilaridad misma reconoce la violencia subyacente.

Four boys sit around a big flat rock. The one on the left always starts, slapping his right hand down: “*Wahed!*” One! The other three follow in unchanging order, “Two! “Three!” “Four!”, rhythmically slamming a hand on the stack, then the other on the next turn, then wrenching one out from under. The pace gets faster, the slapping gets harder, the shouts get louder, hands redden, faces grimace clownishly, until the game collapses into a frenzy of anarchic drumming whose very hilarity acknowledges the violence just below the surface.



Juego de niñxs #22: Jump Rope [Saltar la cuerda]

Children's Game #22: Jump Rope

Hong Kong, 2020

5'28"

En colaboración con—In collaboration with
Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume,
Tai Kwun Contemporary

A pesar de su austeridad, la azotea con su parapeto rojizo y su escultura abstracta color turquesa sería lo más parecido a un jardín entre los imponentes acantilados de viviendas que se elevan a su alrededor. Como audaces zarcillos de vida orgánica, tres jovencitas aparecen con cuerdas de saltar y hacen alarde de lances individuales rebuscados, antes de pasar a una coordinación impresionante. Sus cuerdas blancas dibujan garabatos en el aire como bengalas en la noche, mientras que las muñecas y los pies mantienen un ritmo absolutamente firme. La alegría del ágil movimiento, de la sincronía pura, ilumina sus rostros.

Stark though it is, the roof terrace with its low ochre-red wall and washed turquoise abstract seems the nearest thing to a garden among the forbidding cliffs of mass housing that rear up all around. Like bold tendrils of organic life, three young girls appear with jump ropes and show off some individual fancy licks, before switching to a stately coordination mode. Their bright white ropes make squiggles in the air like waved sparklers at night, while wrists and feet maintain a rock-steady beat. The joy of skilled movement, of pure synchrony, illuminates their faces.



Juego de niñxs #23: Step on a Crack [Saltar la grieta]

Children's Game #23: Step on a Crack

Hong Kong, 2020

4'57"

En colaboración con—In collaboration with
Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume,
Tai Kwun Contemporary

Una hadita con delantal azul, zapatillas de deporte y máscara blanca revolotea por Hong Kong, encerrada en su burbuja mágica y mercurial. Las calles se convierten en el trasfondo apagado y aletargado de su viveza. Ajena a los escaparates y las miradas curiosas, los ojos fijos en las líneas amarillas y las grietas en el pavimento, serpentea y da dos pasos alrededor de las costuras y las líneas sin perder el ímpetu, cantando hechizos que se transforman en vagos sonidos. “Pisar una línea, romperle la columna al diablo. Pisar una grieta, romperle la espalda al diablo. Pisar una zanja, a tu madre le picará la nariz. Pero si pisas en medio, ¡cada cosa será peliaguda!” Al sembrar de significado su ruta, arrebatada fugazmente el espacio público a los valores comerciales que rigen esta ciudad.

A sprite in a blue pinafore, plimsolls, and white facemask flits through Hong Kong, enclosed in a quicksilver bubble of magic. Streets become the dull, slow backdrop to her vividness. Oblivious to storefronts and curious stares, seeing only the yellow lines and the cracks in the pavement, she snakes and two-steps around seams and lines without loss of élan, chanting spells that shade into vague sounds. “Step on a line, break the devil’s spine, Step on a crack, break the devil’s back, Step in a ditch, your mother’s nose will itch, But if you step in between, everything will be keen!” By igniting her route with meaning, she briefly wrests public space from the commercial values this city lives by.



Juego de niños #24: Pandemic Games [Juegos de pandemia]

Children's Game #24: Pandemic Games

Hong Kong, 2020
3'16"

En colaboración con—In collaboration with
Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume

Con una sincronidad mágica, el virus de 2020 y 2021 se infiltró en los juegos infantiles, especialmente en los de persecución, de forma sorprendentemente similar en todo el planeta. La desconfianza social provocada por la amenaza de contagio se vio dramatizada, pero a la vez desactivada, quizás como un mecanismo de supervivencia, en las muchas variantes registradas, como *Contagio* en el México rural. En esta versión de Hong Kong, el papel de transmisor no se transfiere de manera individual: tenemos un evento “superpropagador”. Cada jugador infectado se une al resto en la búsqueda de los últimos supervivientes, quienes no resisten mucho. De hecho, varios parecían más dispuestos a perseguir que a huir. Aquí, a diferencia de en México, los cubrebocas cuelgan al principio bajo la barbilla. La protección se coloca en su sitio sólo cuando ya es demasiado tarde.

With magical synchronicity, the virus of 2020–21 crept into children's play, especially chasing games, in strikingly similar ways around the world. Social mistrust caused by the threat of contagion was dramatized but also defused, perhaps as a coping mechanism, in the many variants that were recorded, like *Contagio* in rural Mexico. In this Hong Kong version, the role of transmitter is not passed on individually: we have a “superspreader” event. Each infected player joins the rest in pursuit of the last survivors, who don't hold out long. In fact, several seem keener to chase than to flee. Like in Mexico—but more clearly, for here, masks are waiting under chins—the paradox is to put on your protection only when it's too late.



Juego de niños #25: Contagio

Children's Game #25: Contagio [Contagion]

Malinalco, México—Mexico, 2021
5'30"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Elena Pardo,
Félix Blume, IMAGINALCO

Una actualización de *las traes*, el juego infantil más aterrador. La persona tocada no se “congela”, al contrario, se contamina y se activa como transmisor viral. Niños y niñas lucen cubiertas faciales, de cualquier color menos el rojo, el color del contagio, usado por el primer transmisor. Al atrapar a alguien, el transmisor grita “¡Contagio!” y la víctima repite “¡Contagiado!”, mientras se cambia a una máscara roja (ya la vimos asomando de los bolsillos, en preparación fatalista) para transformarse en ello. El último niño en pie grita “¡Sobreviviente!”. En agosto de 2021, oficialmente 43 menores mexicanos murieron de COVID-19; la cifra real sería mucho mayor. *Las traes* siempre han tratado de la amenaza de los demás, pero *Contagio* es brutalmente literal.

An update of tag, the scariest of kids' games. Instead of the touched person being “frozen,” they are contaminated and activated as viral transmitters. Boys and girls sport face coverings, any colour but red, the colour of contagion, worn by the first. On catching someone the tagger shouts “¡Contagio!” and the victim echoes, “¡Contagiado!” Infected! while changing into a red mask (already glimpsed peeping from pockets, in fatalistic preparedness) to become it. The last child standing cries “Survivor!” In August 2021, 43 Mexican minors officially died of COVID-19; the true figure would be much higher. Tag was always about the menace of other people, but *Contagio* is brutally literal.



Juego de niños #26: Kisolo [Mancala]

Children's Game #26: Kisolo

Tabacongo, R. D. del Congo—D. R. Congo, 2021
6'23"

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Kisolo es una de las mil variantes de un juego original global, el mancala, un juego de “siembra” que a veces todavía se juega con semillas, incluso cuando se usa un tablero. Su gestualidad agraria intemporal sigue las reglas combinatorias de lo que también es un juego de “contar y capturar”. Luego de estropear varios cuchillos de trincar al cavar hoyos en la dura tierra anaranjada, dos jugadores se acuclillan a cada lado de cuatro filas de seis (los hoyos del siglo III debajo de una estela en Etiopía tienen tres filas). Primero, tres piedras en cada hoyo, luego los jugadores se turnan, recitando números con gravedad. La atención se centra en las manos que cuelgan sueltas y expectantes o que se estiran, recogen y distribuyen, sin vacilar ni por un momento, hasta que un jugador, quién sabe cómo, haya capturado todas las piedras.

Kisolo is one of a thousand variants of the global Ur-game, Mancala, a “sowing” game sometimes still played with seeds even when using a board. Its timeless agrarian gestuary follows the combinatorial rules of what is also a “count and capture” game. After ruining several carving knives on digging holes in the hard orange earth, two players squat either side of four rows of six (the third-century pits under a stele in Ethiopia have three rows). First, three stones to each hole, then the players take turns, gravely reciting numbers. The focus is on hands hanging loose and expectant or smoothly reaching, scooping, and distributing—never a moment's hover—until one player has, somehow, captured all the stones.



Juego de niños #27: Rubi

Children's Game #27: Rubi

Tabacongo, R. D. del Congo—D. R. Congo, 2021
6'17"

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Con todo el atractivo del fútbol con corcholatas, el fútbol de mesa, el pinball y otras pasiones en miniatura, se juega en un pequeño círculo de palos rechonchos y rotos como un fuerte fronterizo enterrado en la arena, que encierra dos equipos inmóviles enfrentados, también hechos de palitos. Parecidos a dos gigantes agazapados sobre porterías cavernosas, los competidores se turnan velozmente para lanzar con el pulgar una canica, cuidando de no tocar nada más. La canica se dispara desde un lado o vuela con precisión por el aire. Para tirar un penalti, se equilibra sobre la empalizada defensiva. Primeros planos de los aficionados, sus rostros embelesados y sus pies polvorientos, descalzos o con sandalias moldeadas que protegen tanto las rodillas como los pies. El círculo atento es bisecado por una gallina que corre en línea recta entre la gente, por el centro exacto del redondel, entre la gente, y fuera, como si realizara un desafío.

With all the charm of flick soccer, Subbuteo, pinball, and other miniature passions, this is played on a small circle of stubby broken-off sticks like a frontier fort buried in the sand, enclosing two facing, immobile teams also made of little sticks. Resembling two giants crouched over cavernous goals, the competitors take quickfire turns thumbing a marble, careful not to touch anything else. The successful marble shoots in from the side or arcs with precision through the air. For a penalty, it is balanced on top of the defending palisade. Close-ups on fans, rapt faces and dusty feet, bare or in the moulded sandals that protect knees as often as feet. The ring of attention is bisected by a chicken scooting straight through people, the exact centre of the arena, people, and out, as if performing a dare.



Juego de niñas #28: Nzango

Children's Game #28: Nzango

Tabacongo, R. D. del Congo—D. R. Congo, 2021
5'41"

En colaboración con—In collaboration with
Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume,
Picha Collective

Nacido en un pasado reciente en los patios escolares y hoy deporte nacional, el *nzango* es sólo para mujeres. El objetivo es imitar, o más misteriosamente, anticipar los movimientos de piernas de la jugadora de enfrente. El ritmo lo marcan ambos equipos cantando y aplaudiendo al unísono, cada vez más rápido. Las variantes locales prosperan, ignorando las reglas oficiales. Ésta, inventada por las propias niñas, introduce signos de “resta” y “multiplicación”; el primero, una imagen especular (la pierna derecha de A, la pierna izquierda de B); el segundo, una diagonal cruzada. Y, sin embargo, todo lo que el forastero percibe es una serie de enfrentamientos relámpago, por parejas; luego, otras formaciones brincan y patean en éxtasis, avanzan y retroceden de acuerdo con una lógica inaprensible, tal vez telepáticamente improvisada. ¿Qué geometría gobierna el relajo final de las piernas?

Born in the recent past in school playgrounds and now a national sport, Nzango is a female-only game. The aim is to imitate, or more mysteriously, anticipate, the leg movements of the facing player. The pace is set by both teams singing and clapping in unison, faster and faster. Local variants thrive, ignoring the official rules. This, the girls' own invention, involves “minus” and “times” signs, the first a mirror image—A's right leg, B's left leg—the second a crossed diagonal. And yet all the outsider perceives is a series of lightning confrontations, as pairs, then other formations, hop and kick ecstatically, advance and retreat according to an inapprehensible logic, telepathically improvised, perhaps. What geometry rules the final blur of legs?



Juego de niños #29: La roue [La rueda]

Children's Game #29: La roue

Lubumbashi, R. D. del Congo—D. R. Congo, 2021

8'43"

En colaboración con—In collaboration with

Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume,

Picha Collective

Sobre la ciudad de Lubumbashi se cierne el *mampala* o montón de escoria de la mina de cobalto Étoile du Congo, sus laderas inferiores hoy tamizadas por los *clandestinos*, buscadores de litio que arriesgan sus vidas para alimentar nuestro mercado global de baterías. El video se apoya en contrastes dramáticos: diminutas figuras coloridas contra la extensión oscura; un niño que apenas puede ver por encima del colosal neumático que lucha por empujar cuesta arriba. ¡Luego el subidón de adrenalina al rodar cuesta abajo en su interior! Al mismo tiempo, la canción que inventaron los chicos, “empujando, empujando”, para solucionar los problemas posindustriales, da confianza en estos jóvenes portadores del futuro de la República Democrática del Congo.

Over the city of Lubumbashi looms the *mampala* or slag heap of the Étoile du Congo cobalt mine, its lower slopes today sifted by the *clandestins*, lithium hunters who risk their lives to feed our global battery market. The film rests on dramatic contrasts—tiny bright figures against the expanse of darkness; a child who can barely see over the colossal tire he fights to push uphill. Then the adrenaline rush of rolling down inside it! Yet the song the kids invented “pushing, pushing” to solve post-industrial problems, gives faith in these young carriers of D. R. Congo's future.



Juego de niños #30: Imbu

Children's Game #30: Imbu

Tabacongo, R. D. del Congo—D. R. Congo, 2021
4'58"

En colaboración con—In collaboration with
Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume,
Picha Collective

Aunque los mosquitos tienen casi tantas células auditivas sensoriales como nosotros, su oído sirve exclusivamente para encontrar pareja. Cada macho (más aleteos por segundo a una frecuencia más alta) y cada hembra (aleteos más lentos, frecuencia más baja) ajusta sus tonos al volar hasta conseguir una armonía agradable. Estos niños han encontrado el tono irresistible para un solo sexo: con suerte, las hembras, porque la malaria está creciendo en la República Democrática del Congo, y sólo pican las hembras preñadas. Eros y Thanatos para los mosquitos; para los chicos, una parcial pero satisfactoria matanza de las horribles hordas.

Though mosquitoes have almost as many sensory auditory cells as we do, their hearing is for the sole purpose of finding a mate. Individual males (more wingbeats per second, higher frequency) and females (slower, lower) adjust their flight tones until a pleasing harmony is achieved. These boys have found a pitch irresistible to one sex—hopefully females, for malaria is growing in the D. R. Congo, and only pregnant females bite. Eros and Thanatos for the mosquitoes; for the boys, a small but satisfying cull of the horrible hordes.



Juego de niños #31: Slakken [Caracoles]

Children's Game #31: Slakken

Pajottenland, Bélgica—Belgium, 2021
5'01"

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Félix Blume, Frédéric De Smedt

Las carreras de caracoles son un juego de oportunidades desiguales, especialmente cuando tus caracoles no son campeones entrenados, sino tomados al azar de una pared. Los temperamentos y estados de ánimo individuales cuentan como en cualquier deporte. Se supone que deben irradiar hacia una línea de meta circular, pero uno de los moluscos resulta terca e introvertido, mientras que otro puede sentirse desconsolado: su patrocinador especula que “necesita amor, no ha comido mucho”. Varios piensan que es más divertido trepar unos sobre otros. Las uñas de las niñas hacen eco con las brillantes manchas de pintura en las conchas. El parloteo coral se resuelve en un “*Allez! Allez!*”. Es un final de foto. De repente, llueve a cántaros y los chicos se escabullen chillando, casi provocando una tragedia. Los colores de los corredores se deslavan como lágrimas en la lluvia.

Snail racing is a game of unequal chances, especially when your snails are not trained champions, but randomly plucked off a wall; individual temperaments and moods count as in any sport. They are supposed to radiate out towards a circular finishing line, but one mollusc is stubbornly introverted, while another may be heartsick: its sponsor speculates that “it needs love, it hasn’t eaten much.” Several think it’s more fun to climb over each other. Little girls’ nails echo the bright blobs of paint on shells. The children’s choral twittering resolves into “*Allez! Allez!*” It’s a photo finish. Suddenly rain sheets down and the kids stampede, almost causing a tragedy. The racing colors wash off like smoke glowing in water.



Juego de niños #32: Estrellas

Children's Game #32: Estrellas [Stars]

Selva Alegre, Ecuador, 2022
7'28"

En colaboración con—In collaboration
with Julien Devaux, Félix Blume,
Chloé Despax

¿Por qué todas las tapas de las botellas se colocan al principio de la misma forma, agrupadas, si hay dos equipos? ¿Cuándo se lanza la pelota con una tabla y cuándo con la mano? ¿Por qué a veces se lanza muy arriba y a veces al cuerpo? ¿Cuándo puedes voltear las tapas? ¿Es como las carreras de cricket o el beisbol, obtenidas apresuradamente mientras la pelota está en otra parte? Pero ¿cómo se cuenta el puntaje de volteo de cada equipo? ¿Es la pelota tan dura y dolorosa como suena? ¿Cómo te “quemamos”? ¿Eso entrega el balón al otro equipo o hay un número determinado de lanzamientos? ¿Cuenta de algo desviar la pelota lejos con la tabla? ¿Cómo ganó el equipo ganador? ¿Por qué el juego se llama *Estrellas*?

Why do all the bottle tops start the same way up, grouped together, if there are two teams? When is the ball launched with a plank and when by hand? Why sometimes way overhead and sometimes to the body? When can you turn the tops over? Is it like the runs in cricket or baseball, hurriedly performed while the ball is elsewhere? But how can each team's turning score be counted? Is the ball as hard and painful as it sounds? How do you get “burned”? Does that give the other team the ball, or are there a set number of throws? Does deflecting the ball a long way with your plank count for anything? How did the winning team win? Why is the game called Stars?



Juego de niños #33: Schneespiele [Juegos de nieve]

Children's Game #33: Schneespiele

Engelberg, Suiza—Switzerland, 2022

5'26"

En colaboración con—In collaboration with
Julien Devaux, Félix Blume, Peter Kilchmann

La diversión más fundamental improvisa con los dones fortuitos del entorno. La diversión en la nieve es algo demasiado inmediato para necesitar reglas. Un juego inspira otro. Primero una caótica secuencia de batalla, con lanzadores de bolas de nieve espiando detrás de los troncos, una pequeña colina por conquistar; después, todos juntos se deslizan por una pendiente mayor, entre la algarabía de la desinhibición colectiva. Finalmente, una bola de nieve gigantesca a la que se implora que ruede. La nieve, tan proteica y maleable, tan resistente en masa, tan pronta a desaparecer.

The most basic sense of fun improvises on chance gifts of the environment. Snow-fun is too immediate to need rules, either. One game suggests another. First a chaotic battle sequence, with snowballers spied on from behind tree trunks, a little hill to be conquered; then everyone unites to slide down a bigger slope, in squealing collective release. Finally, a massive snowball that is implored to roll downhill. Snow, so protean and malleable, so resistant in bulk; so soon to vanish.



Juego de niños #34: Appelsindans [El baile de las naranjas]

Children's Game #34: Appelsindans

Copenhague, Dinamarca—Copenhagen, Denmark, 2022
4'06''

En colaboración con—In collaboration
with Rafael Ortega, Julien Devaux,
Copenhagen Contemporary

Cada pareja intenta salvar una naranja de la gravedad. Cuando cae, quedan eliminados. Este ejercicio de colaboración implica intimidad: a los rostros los separa sólo una naranja. Trata de abrazos, aunque no tanto amorosos, sino para mantener al compañero en tensión. Al apaciguar su energía natural con un tarareo inquietante y risueño, los niños se mueven como viejos matrimonios en un té danzante, unidos y separados por un escandaloso globo naranja. Las cuencas de los ojos y los pómulos resultan inútiles contra la redondez; incluso el triunfo de la pareja ganadora es efímero.

Each couple tries to save an orange from gravity. When it falls, the pair is eliminated. This exercise in collaboration involves intimacy: faces are only an orange apart. It involves embraces, though not loving so much as keeping the partner in tension. Pacifying their natural energy with an eerie, giggly humming, the children shuffle like old marrieds at a tea dance, united and separated by a scandalous orange globe. Eyes sockets and cheekbones prove useless against roundness; even the winning couple's triumph is short-lived.





Semblanza

Francis Aljys
Amberes, 1959

Con formación de arquitecto y urbanista, en 1986 se mudó a México para trabajar con organizaciones no gubernamentales locales. En 1990, se adentró en el campo de las artes visuales. En su práctica, ha explorado diversas técnicas como la pintura, el dibujo, el video y la fotografía. Ha realizado numerosos proyectos en colaboración con comunidades locales alrededor del mundo, desde América del Sur hasta África del Norte y el Oriente Medio. Francis Aljys ha participado con exhibiciones individuales en el Rockbund Art Museum, Shanghai, 2018; Ikon Gallery, Birmingham, 2018; Art Gallery of Ontario, Toronto, 2017; Museo Nacional de Bellas Artes de la Habana, Habana, 2016; Museo Tamayo Arte Contemporáneo, Ciudad de México, 2015; DOCUMENTA (13), Kassel, Alemania, y Kabul, Afganistán; Museum of Contemporary Art, Tokio, 2013; Museum of Modern Art, Nueva York, 2011; Tate Modern, Londres, 2010; Bass Museum of Art, Miami, 2009; Dia Art Foundation, Nueva York, 2007; Hammer Museum, Los Ángeles, 2007; The Israel Museum, Jerusalén, 2005; Museu d'Art Contemporani, Barcelona, 2005; Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, 2003; Museo de Arte Moderno, Ciudad de México, 1997, entre otros. Fue galardonado con el premio Blue Orange en 2004, el Vincent Award en 2008, el premio baca-laureate en 2010, el premio Eye Art & Film del Eye Filmmuseum en 2018. En 2020, recibió el Art Icon Award otorgado por la Whitechapel Gallery y el Rolf Schock Prize, otorgado por la Real Academia Sueca de Artes. En 2022, representó a Bélgica en la 59ª Bienal de Venecia.

Biographical Sketch

Francis Aljys
Antwerp, 1959

With a background as an architect and urbanist, he moved to Mexico in 1986 to work with local non-governmental organizations. In 1990, he entered the visual arts field. In his practice, he has explored different techniques such as painting, drawing, video and photography. He has carried out many projects in collaboration with local communities around the world, from South America to North Africa and the Middle East. Francis Aljys has participated in individual exhibitions at the Rockbund Art Museum, Shanghai, 2018; Ikon Gallery, Birmingham, 2018; Art Gallery of Ontario, Toronto, 2017; National Museum of Fine Arts of Havana, Havana, 2016; Tamayo Contemporary Art Museum, Mexico City, 2015; DOCUMENTA (13), Kassel, Germany and Kabul, Afghanistan; Museum of Contemporary Art, Tokyo, 2013; Museum of Modern Art, New York, 2011; Tate Modern, London, 2010; Bass Museum of Art, Miami, 2009; Dia Art Foundation, New York, 2007; Hammer Museum, Los Angeles, 2007; The Israel Museum, Jerusalem, 2005; Museu d'Art Contemporani, Barcelona, 2005; Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, 2003; Museum of Modern Art, Mexico City, 1997, among others. He has received awards such as the Blue Orange in 2004, the Vincent Award in 2008, the baca-laureate in 2010 and the Eye Art & Film Prize awarded by the Eye Filmmuseum in 2018. In 2020, he received the Art Icon Award from Whitechapel Gallery and the Rolf Schock Prize from the Royal Swedish Academy of Fine Arts. In 2022, he represented Belgium at the 59th Venice Biennale.

Catálogo

Catalog

Todas las piezas son cortesía del artista. La serie de *Juegos de niños* permanece abierta y en proceso de producción. Las obras que se exhiban en las sedes de esta muestra serán escogidas por el artista de acuerdo al momento y espacio, incluyendo obras que se realicen después de cerrar la edición de esta publicación.

All the pieces are courtesy of the artist. The series *Children's Games* remains open and in the process of production. The pieces exhibited will be chosen by the artist in accordance with the moment and the space, including pieces that may be made after the editorial process for this publication has come to an end.

Juego de niños #1: Caracoles—Children's Game #1: Caracoles [Snails]
Ciudad de México, México—Mexico City, Mexico, 1999
4'34"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Emilio Rivera

Juego de niños #2: Ricochets [Patitos]—Children's Game #2: Ricochets
Tánger, Marruecos—Tangier, Morocco, 2007
4'43"

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux

Juego de niños #3: Coins [Rayuela]—Children's Game #3: Coins
Ciudad de México, México—Mexico City, Mexico, 2008
2'39"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux

Juego de niños #4: Elastic [Resorte]—Children's Game #4: Elastic
París, Francia—Paris, France, 2008
7'56"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux

Juego de niños #5: Revolver—Children's Game #5: Revolver
Baja California, México—Mexico, 2009
2'49"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux

Juego de niños #6: Sandcastles [Castillos de arena]—Children's Game #6: Sandcastles
Knokke-Le-Zoute, Bélgica—Belgium, 2009
6'04"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Cristian Manzutto, Félix Blume

Juego de niños #7: Stick and Wheels [Palo y ruedas]—Children's Game #7: Stick and Wheels
Bamiyán, Afganistán—Bamyan, Afghanistan, 2010
5'22"

En colaboración con—In collaboration with Natalia Almada

Juego de niños #8: Marbles [Canicas]—Children's Game #8: Marbles
Amán, Jordania—Amman, Jordan, 2010
2'37"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux

Juego de niños #9: Saltamontes—Children's Game #9: Saltamontes [Grasshopper]
Salto Hacha, Venezuela, 2011
6'10"

En colaboración con—In collaboration with Benjamin Mast, Julien Devaux, Félix Blume

Juego de niños #10: Papalote—Children's Game #10: Papalote [Kite]
Balj, Afganistán—Balkh, Afghanistan, 2011
4'13"

En colaboración con—In collaboration with Elena Pardo, Félix Blume

Juego de niños #11: Wolf and Lamb [El Lobo]—Children's Game #11: Wolf and Lamb
Yamgan, Afganistán—Afghanistan, 2011
3'01"

En colaboración con—In collaboration with Elena Pardo

Juego de niños #12: Musical Chairs [El juego de las sillas]—Children's Game #12: Musical Chairs
Oaxaca, México—Mexico, 2012
5'05"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Elena Pardo, Félix Blume, Beto Ruiz

Juego de niños #13: Piñata—Children's Game #13: Piñata
Oaxaca, México—Mexico, 2012
8'17"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Elena Pardo, Félix Blume, Beto Ruiz

Juego de niños #14: Piedra, papel o tijera—Children's Game #14: Piedra, papel o tijera [Rock, Paper, Scissors]
Ciudad de México, México—Mexico City, Mexico, 2013
2'51"

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Emilio Rivera

Juego de niños #15: Espejos—Children’s Game #15: Espejos [Mirrors]

Ciudad Juárez, México—Mexico, 2013

4’53”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Alejandro Morales

Juego de niños #16: Hopscotch [Avión]—Children’s Game #16: Hopscotch

Campo de refugiados de Sharya, Irak—Sharya Refugee Camp, Iraq, 2016

4’02”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Ruya Foundation

Juego de niños #17: Chunggi—Children’s Game #17: Chunggi

Katmandú—Kathmandu, Nepal, 2017

3’21”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Kathmandu International Art Festival

Juego de niños #18: Knucklebones [Matatena]—Children’s Game #18: Knucklebones

Katmandú—Kathmandu, Nepal, 2017

6’08”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Kathmandu International Art Festival

Juego de niños #19: Haram Football—Children’s Game #19: Haram Football

Mosul, Irak—Iraq, 2017

9’11”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Ruya Foundation

Juego de niños #20: Leapfrog [Burro castigado]—Children’s Game #20: Leapfrog

Nerkzlia, Irak—Iraq, 2018

5’53”

En colaboración con—In collaboration with Ivan Boccara, Julien Devaux, Félix Blume, Ruya Foundation

Juego de niños #21: Hand Stack [Manotazo]—Children’s Game #21: Hand Stack

Nerkzlia, Irak—Iraq, 2018

3’49”

En colaboración con—In collaboration with Ivan Boccara, Julien Devaux, Félix Blume

Juego de niños #22: Jump Rope [Saltar la cuerda]—Children’s Game #22: Jump Rope

Hong Kong, 2020

5’28”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume, Tai Kwun Contemporary

Juego de niños #23: Step on a Crack [Saltar la grieta]—Children’s Game #23: Step on a Crack

Hong Kong, 2020

4’57”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume, Tai Kwun Contemporary

Juego de niños #24: Pandemic Games [Juegos de pandemia]—Children’s Game #24: Pandemic Games

Hong Kong, 2020

3’16”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume

Juego de niños #25: Contagio—Children’s Game #25: Contagio [Contagion]

Malinalco, México—Mexico, 2021

5’30”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Elena Pardo, Félix Blume, IMAGINALCO

Juego de niños #26: Kisolo [Mancala]—Children’s Game #26: Kisolo

Tabacongo, R. D. del Congo—

D. R. Congo, 2021

6’23”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Juego de niños #27: Rubi—Children’s Game #27: Rubi

Tabacongo, R. D. del Congo—

D. R. Congo, 2021

6’17”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Juego de niños #28: Nzango—Children’s Game #28: Nzango

Tabacongo, R. D. del Congo—

D. R. Congo, 2021

5’41”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Juego de niños #29: La roue [La rueda]—Children’s Game #29: La roue

Lubumbashi, R. D. del Congo—

D. R. Congo, 2021

8’43”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Juego de niños #30: Imbu—Children’s Game #30: Imbu
Tabacongo, R. D. del Congo—
D. R. Congo, 2021
4’58”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Félix Blume, Picha Collective

Juego de niños #31: Slakken
[Caracoles]—*Children’s Game #31: Slakken*

Pajottenland, Bélgica—Belgium, 2021
5’01”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Frédéric De Smedt

Juego de niños #32: Estrellas—Children’s Game #32: Estrellas [Stars]
Selva Alegre, Ecuador, 2022
7’28”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Chloé Despax

Juego de niños #33: Schneespiele
[Juegos de nieve]—*Children’s Game #33: Schneespiele*
Engelberg, Suiza—Switzerland, 2022
5’26”

En colaboración con—In collaboration with Julien Devaux, Félix Blume, Peter Kilchmann

Juego de niños #34: Appelsindans
[El baile de las naranjas]—*Children’s Game #34: Appelsindans*
Copenhague, Dinamarca—
Copenhagen, Denmark, 2022
4’06”

En colaboración con—In collaboration with Rafael Ortega, Julien Devaux, Copenhagen Contemporary

Los videos de *Juegos de niños* no tienen valor comercial y pertenecen al dominio público bajo la licencia Creative Commons BY-NC-ND. Pueden ser vistos y descargados en:

—
The videos of *Children’s Games* have no commercial value and are in the public domain under Creative Commons license BY-NC-ND. They can be viewed and downloaded at:

<http://francisalys.com/category/childrens-games/>

Créditos de la exposición

Exhibition Credits

Curaduría—Curatorship
Cauahuétemoc Medina
Virginia Roy Luzarraga

Coordinación técnica audiovisual—Audiovisual technical coordination
Rafael Ortega

Coordinación Estudio Francis Alÿs—Francis Alÿs Studio coordination
Elizabeth Calzado

DIRECCIÓN GENERAL DE ARTES VISUALES (DiGAV)

Directora—Director
Amanda de la Garza Mata

Asistente ejecutiva—Executive assistant
Angélica Hernández Reyes

Asesoría de iniciativas internacionales—Advisor on international initiatives
Patricia Sloane

Planeación y estadística—Planning and data management
Guadalupe Vázquez Arroyo

ARTE UNAM
Coordinadora—Coordinator
Cecilia Delgado Masse

Curador adjunto—Adjunct curator
Jaime González Solís

MUSEO UNIVERSITARIO ARTE CONTEMPORÁNEO (MUAC)

SUBDIRECCIÓN CURATORIAL—
CURATORIAL SUBDIRECTION

Curador en jefe—Chief curator
Cauahuétemoc Medina

Curadoras adjuntas—Adjunct curators
Alejandra Labastida Escalante
Virginia Roy Luzarraga

Curadora de la colección artística—Artistic collection curator
Pilar García

Asistente curatorial—Curatorial assistance
Andrea de Caso Rivero Borrell

CENTRO DE DOCUMENTACIÓN ARKHEIA

Curadora de acervos documentales—Archive collection curator
Sol Henaro Palomino

Investigación—Research
Alejandra Moreno

Biblioteca—Library
Catalina Aguilar González

Asistente—Assistant
Mónica Nuñez Hernández

SUBDIRECCIÓN DE COMUNICACIÓN—
COMMUNICATIONS DEPARTMENT
Ekaterina Álvarez Romero

Asistente ejecutiva—Executive assistant
Guadalupe de la Luz Jiménez

Comunicación digital—Digital media manage
Ana Cristina Sol Sañudo

Difusión y medios—Publicity and media
Francisco Domínguez Morales

Identidad gráfica—Visual identity
Andrea Bernal Castillo

Prensa—Press
Eduardo Lomas

Editorial—Editing
Vanessa López García

Roberto Barajas Amieva
Yerem Mújica Toscano

SUBDIRECCIÓN DE CONSERVACIÓN Y REGISTRO—
CONSERVATION AND REGISTRAR DEPARTMENT
Julia Molinar Cruz

Asistente ejecutiva—Executive assistant
Beatriz Angulo Molina

Registro—Registrar
Elizabeth Herrera Cisneros

Mariana Arenas Alarcón

Juan Cortés Reyes

Manuel Magaña Muñoz
Isidoro Peña Flores
Carlos Oregón Loyola

Restauración—Restoration
Alejandra Lechuga Álvarez

SUBDIRECCIÓN DE EXHIBICIÓN—
EXHIBITION DEPARTMENT
Joel Aguilar Fernández

Asistente ejecutiva—Executive assistant
Edith Ocampo Uribe

Diseño y producción museográfica—Museographic design and production
Cecilia Pardo Rojo

Triana Jiménez Serrano
Rafael Milla Acosta

Museógrafos—Exhibition installation
Enrique Castillo Hernández
Javier Lira Solís
Víctor Vidal
Alberto Villaruel Palma

Informática y medios audiovisuales—IT and audiovisual media
Salvador Ávila Velazquillo

Antonio Barruelas Pérez
Edgar Carbo Tapia
Mario Hernández Acosta
Alberto Mercado Pérez

SUBDIRECCIÓN DE PROGRAMAS
PÚBLICOS—PUBLIC PROGRAMS
DEPARTMENT
Julio García Murillo

Programa académico—Academic program
Guillermo García Pérez

Coordinación de Cátedras Extraordinarias—Coordination of Extraordinary Lecture Series
Isabella Contreras Escobar

Coordinación de Seminarios Académicos—Coordination of Academic Seminars
Alejandra Monroy Mena

Programa pedagógico—Pedagogical program
Beatriz Servín Hernández

Comunidades—Communities
Miriam Barrón García

Vinculación artística—Artistic relations
Natalia Millán

Mediación—Mediation
Aidee Vidal

Auditorio—Auditorium
Mauricio Cueva Bobadilla

SUBDIRECCIÓN DE VINCULACIÓN—
OUTREACH DEPARTMENT
Gabriela Fong Mercado

Asistente ejecutiva—Executive assistant
Guadalupe Campos González

Procuración y alianzas estratégicas—Fundraising and strategic alliances
Teresa de la Concha
Carolina Condés Breña
Rebeca Richter Muñoz

Comercialización—Retail sales
Alexandra Peeters Muñoz
Juan Carlos Rojas Rosales
José de Jesús Vázquez Rodríguez

UNIDAD ADMINISTRATIVA—
ADMINISTRATIVE UNIT
Pedro Colio Martínez

Bienes y suministros—Goods and supplies
Mirella de la Rosa Velasco

Mantenimiento y seguridad—Maintenance and safety
Roberto Arreortua Ramírez
Jimena Mancilla Aguilar
Mauricio Galván Flores

Personal—Staff
Antonio Espinosa de los Monteros

Presupuesto y contabilidad—Budget and accounting
Diana Molina Rosario

Luis Ángel García González

Servicios generales—General services
Germán González Baez

COORDINACIÓN DE PLANEACIÓN
FINANCIERA—COORDINATION
FINANCIAL PLANNING
Daniel Correa Huitrón

**PATRONATO FONDO DE ARTE
CONTEMPORÁNEO, A.C.**

PATRONOS—TRUSTEES

Presidente—Chair
Arturo Talavera Autrique

Vicepresidente—Vice-Chair
Jesús Rodríguez Dávalos

Secretaria—Secretary
Marta M. Mejía

Tesorera—Treasurer
Maribel González de Danel

Alfonso de Angoitia Noriega
Nicolás Carrancedo Ocejo
Juan Ignacio y Carmen Casanueva
Raymundo del Castillo González
María de las Nieves Fernández
Andrés Gómez Martínez
Alfredo Harp Helú
Aimée Labarrere Álvarez
Eugenio Madero Pinson
Lulú Ramos Cárdenas de Creel
José Ignacio Rubio Hidalgo

**PATRONOS HONORARIOS—
HONORARY TRUSTEES**

Ernesto Bermejo Jiménez
Patrick Charpenel Corvera
Gerardo Estrada Rodríguez
Licio Antonio Minvielle Lagos

**Coordinadora Ejecutiva—
Executive Coordinator**
Graciela de la Torre

Rector | UNAM
**Presidente Honorario—
Honorary Chairman**
Enrique Luis Graue Wiechers

Representante—Representative
María Teresa Uriarte Castañeda

**Capítulo Centro de
Documentación
Arkheia—Arkheia Documentation
Center Section**

Titular—Appointee
Manuel Santiago Escobedo Conover

**Capítulo Colección Diseño
Moderno y Contemporáneo
en México—Modern and
Contemporary Design in Mexico
Collection Section**

Titular—Appointee
Alonso de Garay Montero
Alejandro Legorreta González

**Capítulo Retribución Social—
Social Justice Section**

Titular—Appointee
María Teresa Borja de Rodríguez

**Presidente fundador—
Founding President**
Gilberto Borja Suárez

GOBIERNO DE ZAPOPAN

**Presidente Municipal—Municipal
President**
Juan José Frangie Saade

Jefa de Gabinete—Head of Cabinet
Paulina del Carmen Torres Padilla

**Coordinadora General de
Construcción de Comunidad—
Community Construction General
Coordinator**
María Gómez Rueda

MUSEO DE ARTE DE ZAPOPAN

**Directora y curadora en jefe—
Director and Chief Curator**
Viviana Kuri Haddad

**Investigación y curaduría—
Research and Assistant Curator**
Maya Escárcega

**Coordinación del Programa de
Moda y Diseño Contemporáneo—
Fashion and Contemporary Design
Program Coordinator**
Rodrigo Santoscoy

**Coordinación de exposiciones—
Exhibition Coordinator**
Saúl Becerra

**Registro y conservación—Registrar
and Conservation**
Karen Montoya

Administración—Administration
César Covarrubias
José Gómez

**Comunicación y diseño—
Communications and Design**
Paulina Magos

Difusión—Press
María Romero

Servicios educativos—Education
Angélica Santana

**Programas públicos—Public
Programs**
Yair López
Viviana Gutiérrez

**Coordinación de eventos espe-
ciales—Coordination of Special
Events**
Roberto Velasco

**Experiencia del visitante—Visitor
Experience**
Katia Agustín

Mantenimiento—Maintenance
José Vanegas

Intendencia—Custodian
Ernestina Garibay

Agradecimientos

Acknowledgements

El Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC, agradece a las personas e instituciones cuya generosa colaboración hicieron posible la exposición *Francis Alÿs. Juegos de niños, 1999-2022*.

The Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC, wishes to thank the people and institutions whose generous assistance made possible the exhibition *Francis Alÿs: Children's Games, 1999-2022*.

Julien Devaux, Rafael Ortega, Félix Blume, Elena Pardo, Emilio Rivera, Alejandro Morales

Agustín Coppel Luken, Magnolia de la Garza, Guadalupe Phillips Margain, Juan José Kochen Gómez

Bellatrix Hubert, David Zwirner, Jan Mot, Peter Kilchmann

Colección Isabel y Agustín Coppel (CIAC), A. C.

Ruya Foundation, Irak—Iraq; Kathmandu International Art Festival, Nepal; Tai Kwun Contemporary, Hong Kong; IMAGINALCO, México—Mexico; Picha Collective, R. D. del Congo—D. R. Congo; Copenhagen Contemporary, Copenhagen—Copenhagen

Y a todos lxs niños que generosamente han aceptado jugar con nosotros—And all the children who generously agreed to play with us.

Publicado con motivo de la exposición *Francis Alÿs. Juegos de niños, 1999-2022* (11 de febrero al 17 de septiembre de 2023) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México; (invierno de 2023-2024) MAZ, Museo de Arte de Zapopan, Jalisco.

—
Published on occasion of the exhibition *Francis Alÿs: Children's Games, 1999-2022* (February 11 to September 17, 2022) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo. UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Mexico City; (Winter 2023-2024) MAZ, Museo de Arte de Zapopan, Jalisco.

Dirección editorial de la colección Folios—
Editorial Direction of Folios Collection
Ekaterina Álvarez Romero · MUAC

Edición—Edition
Vanessa López García · MUAC

Coordinación editorial—Editorial Coordination
Yerem Mújica Toscano · MUAC
Roberto Barajas Amieva · MUAC

Corrección—Proofreading
Daniela Ivette Aguilar
Lorna Scott Fox

Traducción—Translation
Julianna Neuhauser
Jaime Soler Frost

Asistencia editorial—Editorial Assistance
Daishla Herrera Rodríguez

Diseño—Design
Cristina Paoli · Periferia Taller Gráfico

Francis Alÿs. Juegos de niños, 1999-2022 se terminó de formar el 16 de enero de 2023 en Periferia Taller Gráfico. Para su composición se utilizaron las familias tipográficas Jungka y Space Mono.

—
Francis Alÿs: Children's Games, 1999-2022 was designed by Periferia Taller Gráfico on January 16, 2023. Typeset in Jungka and Space Mono.

GOBIERNO DE ZAPOPAN

Presidente Municipal—Municipal President
Juan José Frangie Saade

Jefa de Gabinete—Head of Cabinet
Paulina del Carmen Torres Padilla

Coordinadora General de Construcción de Comunidad—
Community Construction General Coordinator
María Gómez Rueda

MUSEO DE ARTE DE ZAPOPAN

Directora y curadora en jefe—Director and Chief Curator
Viviana Kuri Haddad

Desde 1999, Alÿs viene produciendo videos que documentan los juegos que los niños llevan a cabo en las calles y patios de todo el mundo. *Juegos de niños* es un archivo en curso de prácticas urbanas que la modernización va desterrando de la vida cotidiana, a medida que el concepto de *espacio público* va quedando trastornado por el predominio del transporte vehicular, al igual que el acaparamiento del tiempo libre por las distracciones electrónicas.

Las diversiones infantiles que Alÿs registra son una cultura subterránea en peligro de extinción que unía generaciones y cruzaba fronteras, pero además son extremadamente interesantes por sus implicaciones conceptuales. Sus reglas, imágenes y referencias, proyectan una variedad de conceptos sobre el tiempo y el mundo. Sugieren un sustrato potente y antiguo de nuestra experiencia compartida, motivo adicional para que debamos preocuparnos por su inminente desaparición.

—
Since 1999, Alÿs has been producing videos that document the games that children play on the street and in courtyards around the world. *Children's Games* is an ongoing archive of urban practices that modernization has been banishing from everyday life as the concept of *public space* is distorted by the domination of motor vehicles and free time by electronic diversions.

The children's games that Alÿs captures constitute a threatened underground culture that brought together generations and crossed borders, and which are extremely interesting due to their conceptual implications. Their rules, images and references project a variety of concepts on time and the world and suggest an ancient, potent substrate underlying our shared experience, which is another reason why we should be concerned with their imminent disappearance.

—
MUAC

11.02.2023-17.09.2023
Salas-Galleries 5, 6 & 9
muac.unam.mx

MAZ

Invierno de 2023-2024—Winter 2023-2024
maz.zapopan.gob.mx