

La obra reproducida está sujeta a Derechos de Propiedad
Intelectual y es propiedad de sus respectivos autores y/o titulares.

Jorge de la Vega

Buenos Aires, Argentina, 1930 - 1971

Los juegos del amor y del azar, de la serie "Monstruos"

1963

Ficha técnica

Título	*Los juegos del amor y del azar* De la serie "Monstruos"
Año	1963
Técnica	Óleo, collage (textil, hilos, esferas metálicas) fichas de juego, piedras, trozos de espejos, cuentas, fragmentos de vidrio, trozos de acrílico, cerdas sintéticas, espuma de polietileno, resina) sobre tela
Medidas	140 x 100 cm
Línea de crédito	Colección Malba. Donación inicial, 2001
N° de inventario	2001.61

Comentario sobre la obra

Jorge de la Vega formaba parte en 1963, año de datación de estas obras, del grupo la Nueva Figuración, junto con Ernesto Deira (1928-1986), Rómulo Macció (1931-2016) y Luis F. Noé (1933). Los propósitos de superar la disputa abstracción-figuración, anular la deriva decorativa del informalismo, hacer surgir la figura del propio hacer pictórico, ser testigos de su tiempo y sostener el rol de artista como demiurgo, entre otros, no implicaban un programa

estilístico común.

En ese año, De la Vega profundizó la ruptura de los límites del lenguaje pictórico con la serie conocida como *Bestiario* o *Monstruos*, que continuó hasta 1965. Esa ruptura se basaba en la expansión de la tela al espacio mediante la inclusión de objetos diversos, aunque manteniendo la estructura del cuadro. Desde luego, no era una innovación formal; había sido llevada a cabo localmente por Kenneth Kemble y por Antonio Berni, entre otros. En el primero, estos recursos destacaban su pensamiento creativo dentro del informalismo; en el segundo, una literalidad entre objeto y representación de la marginalidad social. En Jorge de la Vega es un camino distinto: la aplicación metódica, obsesiva, de elementos que potencian la cualidad ilusoria distante de lo real; un abigarrado ilusionismo neobarroco. A pesar de la suma de elementos diversos, de la pérdida de un centro compositivo, de la expresividad deformante de las figuras, la serie *Bestiario* presenta un sutil equilibrio de las relaciones internas entre distintos materiales, telas encoladas y pigmentos al óleo. En la idea del bestiario, la invención de seres fantásticos –"esquizobestias"–, puede encontrarse un eco de *Manual de zoología fantástica*, publicado por Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero en 1957 y con numerosas ediciones posteriores, y más aún del cuento *Bestiario*,de Julio Cortázar, con la omnipresencia del tigre y el amor incestuoso en un espacio familiar.

El artista afirmó su objetivo de apelar al espectador, generar una relación directa entre la composición de su obra y la búsqueda de una reacción tanto sensorial como existencial:

[los cuadros] Los mirarán porque tratan de colocar al espectador en mi situación de desconcierto frente a la realidad y a mi propia lucha con la pintura. [...] Quiero que mi obra choque con el espectador con la misma intensidad con que chocan todas sus partes entre sí, por pequeñas que sean. Una ficha de nácar sobre una mancha. El número junto a la piedra. Una bestia de oropel. Una quimera de humo. Seres midiéndose con el vacío y un espejo para que se miren.[1]

Marcelo E. Pacheco ha subrayado cómo la "acumulación de objetos reales pegados sobre la tela, y los efectos del óleo, otorgan valor a una tercera dimensión física llena de accidentes y cráteres. Narraciones construidas en un espacio poroso que libera de los medios y los géneros habituales y sus límites históricos".[2] Además, aplica el concepto de bricolaje de Claude Lévi-Strauss para diferenciar el procedimiento de estas obras del collage moderno representativo. Los objetos se han señalado como provenientes de la vida cotidiana, y hasta escolar, pero predominan aquellos que permiten el falso brillo dado por piezas de piedra, plástico y vidrio de bisutería o que refieren a las apuestas, como las fichas de juego. Los objetos no están colocados azarosamente o en forma automática; por ejemplo, en *Juegos del amor y del azar*,las fichas de juego guardan simetría dentro del límite de la figura zoo-antropomorfa.

Ambas obras comparten la carga sexual de la serie *Bestiario*; en este caso, con la representación ambigua de la penetración entre las figuras monstruosas; imagen de homoerotismo, representación del amor prohibido. En este sentido, puede pensarse la serie *Bestiario* como la expresión de la coerción social a la libertad sexual desde los propios fantasmas del creador, aspecto existencial que comparte con artistas cércanos como Alberto Greco.

En *Pruebe de nuevo*,un rostro, probable moldura de ornamentación arquitectónica –De la Vega cursó estudios de arquitectura–, se desplaza en una secuencia resuelta en distintas técnicas, pero siempre frontal, hacia el límite de la tela. Este rostro calcado, frotado, dista de ser una figura fantasmal para tornarse una presencia física que impele al espectador desde la duplicación. Como señaló, en 1966, el escritor esotérico católico Federico González Frías, las pinturas de De la Vega son "la figuración visual de sus sueños, sus temores, sus esperanzas y odios, también de su timidez y su pudicia".[3]

Texto de Roberto Amigo

Notas

1. "Fragmento de conversación entre Jorge de la Vega y Hugo Parpagnoli", en *Jorge de la Vega 1930-1971*, Museo Nacional de Bellas Artes, 1976, p. 8. ↑

2. Pacheco, Marcelo *et al*., *Jorge de la Vega. Un artista contemporáneo*, Buenos Aires, El Ateneo, 2003, p. 34. ↑

3. González Frías, Federico, "Cuando uno se da cuenta...", en *III Bienal Americana de Arte*, Córdoba, Industrias Kaiser Argentina, 1966, s/p. ↑

https://test-malba.bibliohack.org/Detail/objects/661 · Descargada el 16/11/2026