
DIALOGRAMA

Por Jaime Serra Palou

Análisis visual de una conversación imaginada entre cuatro figuras icónicas de la cultura contemporánea.

CUATRO JUGADORES

VEINTIDOS TEMAS A DEBATE

JUGADORES

- **William S. Burroughs** Escritor
 - **Marcel Duchamp**. Respirateur
 - **Bob Dylan**. Músico y poeta
 - **Louise Bourgeois**. Artista plástico
-

TEMAS A DEBATE

1. La muerte. Dejar de existir
 2. Existir.
 3. El tiempo.
 4. Deidades.
 5. La familia.
 6. El padre. (Tema incorporado a pedido de Louise Bouregoise)
 7. Religión
 8. El psicoanálisis y otros métodos de autoconocimiento.
 9. Drogas y automedicación radical. (El concepto 'automedicación radical' se incluye a pedido de Burroughs)
 10. La violencia
 11. Las prácticas artísticas.
 12. La palabra.
 13. La comunicación.
 14. El sexo.
 15. El amor.
 16. El sentido del Humor
 17. La política.
 18. Genero, identidad y transgeneros
 19. Ética.
 20. Estética.
 21. Razón e instinto.
 22. El silencio. (Tema añadido a propuesta de Duchamp)
-

JUGADORES

Marcel Duchamp
Artista plástico

William S. Burroughs
Escritor



Louise Bourgeois
Artista plástico

Bob Dylan
Músico y poeta

Crónica

William S. Burroughs fue el primero en llegar. Diez minutos antes de las 11.30 horas a la que habíamos sido convocados. Vestido impecablemente como siempre: sombrero de ala corta, chaqueta tweed y pantalón sin pinzas; aunque calzando unas sorprendentes zapatillas deportivas Nike blancas (recientemente había protagonizado un anuncio publicitario para la marca) discretamente autografiadas por... Kurt Kovain! Tras las presentaciones de rigor, preguntó donde debía sentarse y lo hizo, con los pies en paralelo y apoyando las manos sobre las rodillas.

Pocos minutos después llegó Bob Dylan, acompañado de una mujer afroamericana que nadie conocía. Su aspecto era el de alguien que no ha dormido en toda la noche: sudadera, gafas de sol, pelo desaliñado –más de lo habitual-, con un fuerte aliento a alcohol. Burroughs se incorporó sonriendo y se acercó ofreciéndole la mano a un Dylan que entregó la suya tímidamente. Se percibía al premio Nobel de Literatura realmente incómodo frente al que ha sido considerado como uno de los más importantes escritores americanos del pasado siglo. Burroughs y Dylan habían coincidido en varias ocasiones anteriormente. Se conocieron durante la famosa gira ‘Rolling Thunder Revue’ de la mano del poeta, e íntimo de Burroughs, Alen Ginsberg, quien admiraba al cantante desmedidamente y sin pudor. Ambos, Burroughs y Dylan, compartieron desde el primer momento una buena sintonía.

Pasados 15 minutos de las 11.30h, Marcel Duchamp mandó un mensaje de WhatsApp al grupo ‘Ready made’ creado con todos los convocados por una desconocida Rrose Selavy, dando a entender que se encontraba en un atasco: varias líneas de emoticonos de vehículos, con el popular ‘El grito’ de Munch, una berenjena y un donut al final.

Louise Bourgeoise no llegó hasta las 12,20 h. Apoyándose con la mano derecha en un ligero bastón y con la izquierda del brazo de Jerry Gorovoy, su perpetuo asistente. Saludó a todos los presentes con una sonrisa perversamente infantil, mientras se dirigía a Burroughs mirándole fijamente. En una esquina de la sala, el escritor le mostraba a un fascinado Dylan su bastón con navaja automática y su pistola Star 380. La anciana artista francesa saludó educadamente a ambos y sosteniendo la mano de Burroughs entre las suyas de modo maternal, le preguntó sobre Joan (supuestamente Joan Wollmer, la que fuera esposa muerta de un balazo en la frente disparado por él mismo escritor en una noche de drogas). Desde ese momento la tensión entre el autor de ‘El almuerzo desnudo’ y la artista francesa se volvió espesa como la mantequilla.

Marcel Duchamp llegó, finalmente, a las 13,05 h. Risueño, con medio puro apagado entre los dedos, desde el umbral de la puerta se encogió de hombros separando los brazos y ofreciéndonos la palma de las manos, daba, supongo que a modo de disculpa por la demora de más de una hora y media, un “recuerden que no soy *infraleve*”.

QUÉ ES 'DIALOGRAMA'. REGLAS DE JUEGO

DIALOGRAMA

el juego de diagramar la dialéctica

Dialéctica

Del latín dialectica, y este del griego διαλεκτική.

1. f. Arte de dialogar, argumentar y discutir.
2. f. Método de razonamiento desarrollado a partir de principios.
3. f. Capacidad de afrontar una oposición.
6. f. Fil. En la doctrina platónica, proceso intelectual que permite llegar, a través del significado de las palabras, a las realidades trascendentales o ideas del mundo inteligible.
7. f. Fil. En la tradición hegeliana, proceso de transformación en el que dos opuestos, tesis y antítesis, se resuelven en una forma superior o síntesis.
8. f. Fil. Serie ordenada de verdades o teoremas que se desarrolla en la ciencia o en la sucesión y encadenamiento de los hechos.

Diagrama

Del latín diagramma, y este del griego διάγραμμα, diseño.

1. m. Dibujo geométrico que sirve para demostrar una proposición, resolver un problema o representar de una manera gráfica la ley de variación de un fenómeno.
2. m. Dibujo en el que se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto o sistema.

23ª edición de la Real Academia Española

¿QUÉ ES DIALOGRAMA?

Dialograma es un juego, el juego de la representación de la dialéctica mediante diagramas.

¿CÓMO SE JUEGA A DIALOGRAMA?

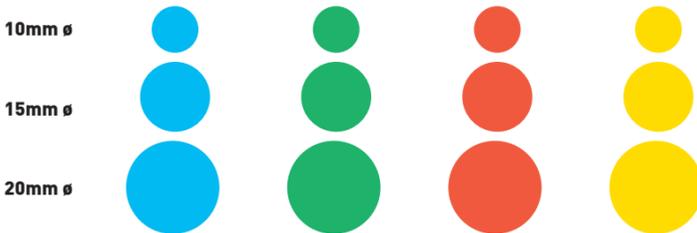
El juego está pensado para dos, tres o cuatro participantes. Pueden participar más personas compartiendo fichas y lugar en la mesa.

Cada participante elegirá un color de fichas.

Se repartirán las fichas de tal modo que cada jugador dispondrá de un juego de fichas del color de los contrincantes para cada tirada.

El juego de fichas está compuesto por tres dimensiones:

LAS FICHAS



Cada jugador lanzará el dado, iniciando la partida el jugador que saque el número más alto.

Este jugador propondrá un tema a diálogo o expondrá su opinión sobre un tema acordado previamente.

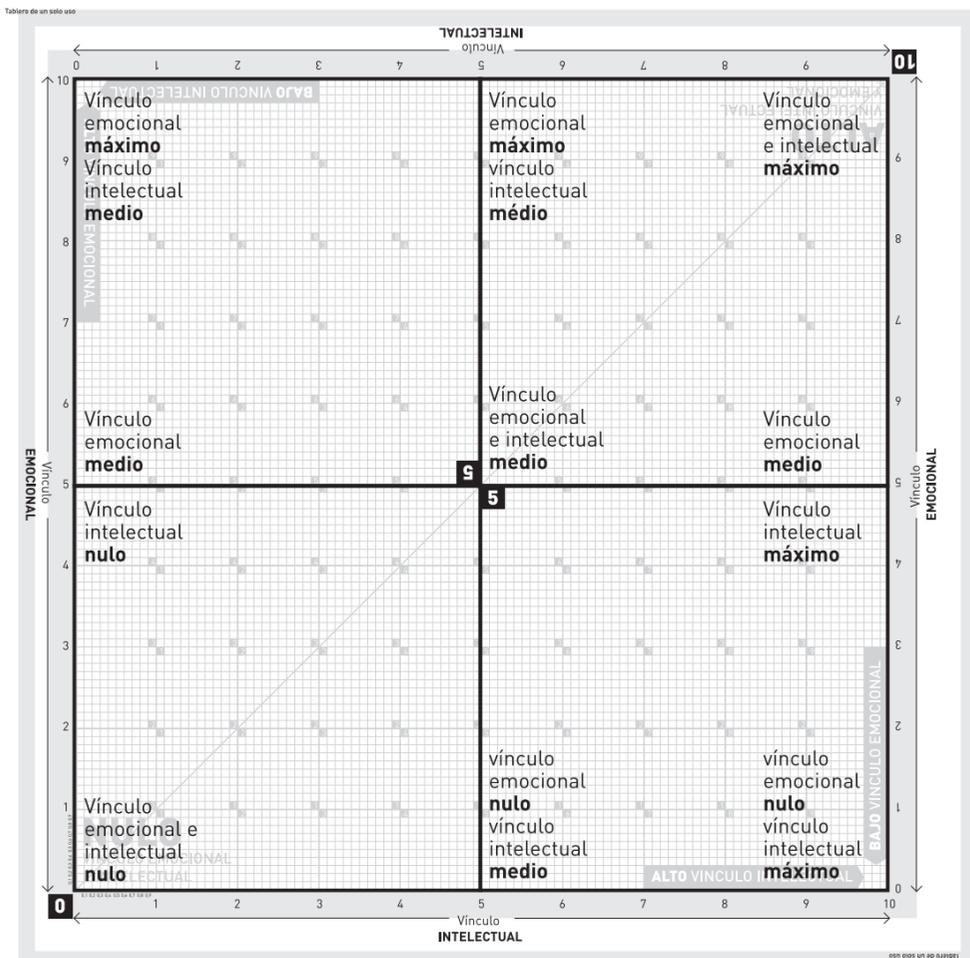
El tiempo de dialéctica será acordado previamente al inicio de la partida y será el mismo para cada tema.

Durante el tiempo de debate son válidos todos los recursos de un debate, incluidos la interrupción o el silencio. Cada jugador debe tener en cuenta que toda actitud será valorada por sus oponentes.

Finalizada la tirada (todos los jugadores han hecho uso de su derecho de dialéctica) cada jugador pondrá sobre el tablero una ficha del color que representará a cada uno de los contrincantes.

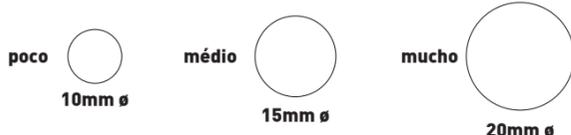
Se elegirá la situación en el tablero a partir del vínculo intelectual o emocional establecido con la dialéctica utilizada por los contrincantes:

EL TABLERO DE JUEGO



Además de la ubicación sobre el tablero, que establece el vínculo en el debate con el contrincante, se elegirá, también, el tamaño de la ficha. Este representará la importancia que se le otorga al tema tratado, al margen del modo en que lo hayan hecho los otros jugadores.

Valor de los temas debatidos

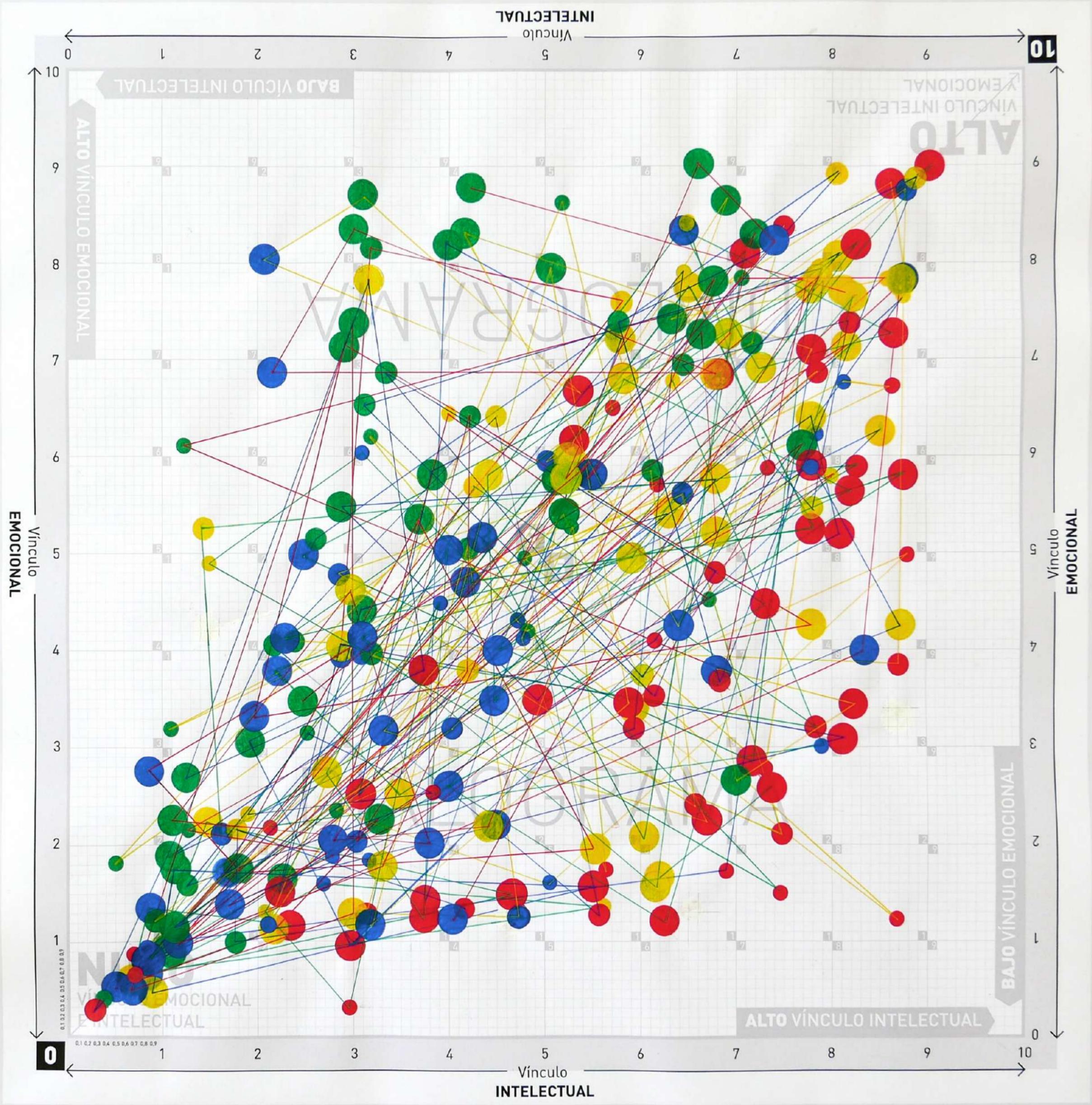


Una vez todos los jugadores hayan colocado las fichas, se lanzará el dado y se repetirán los pasos previos.

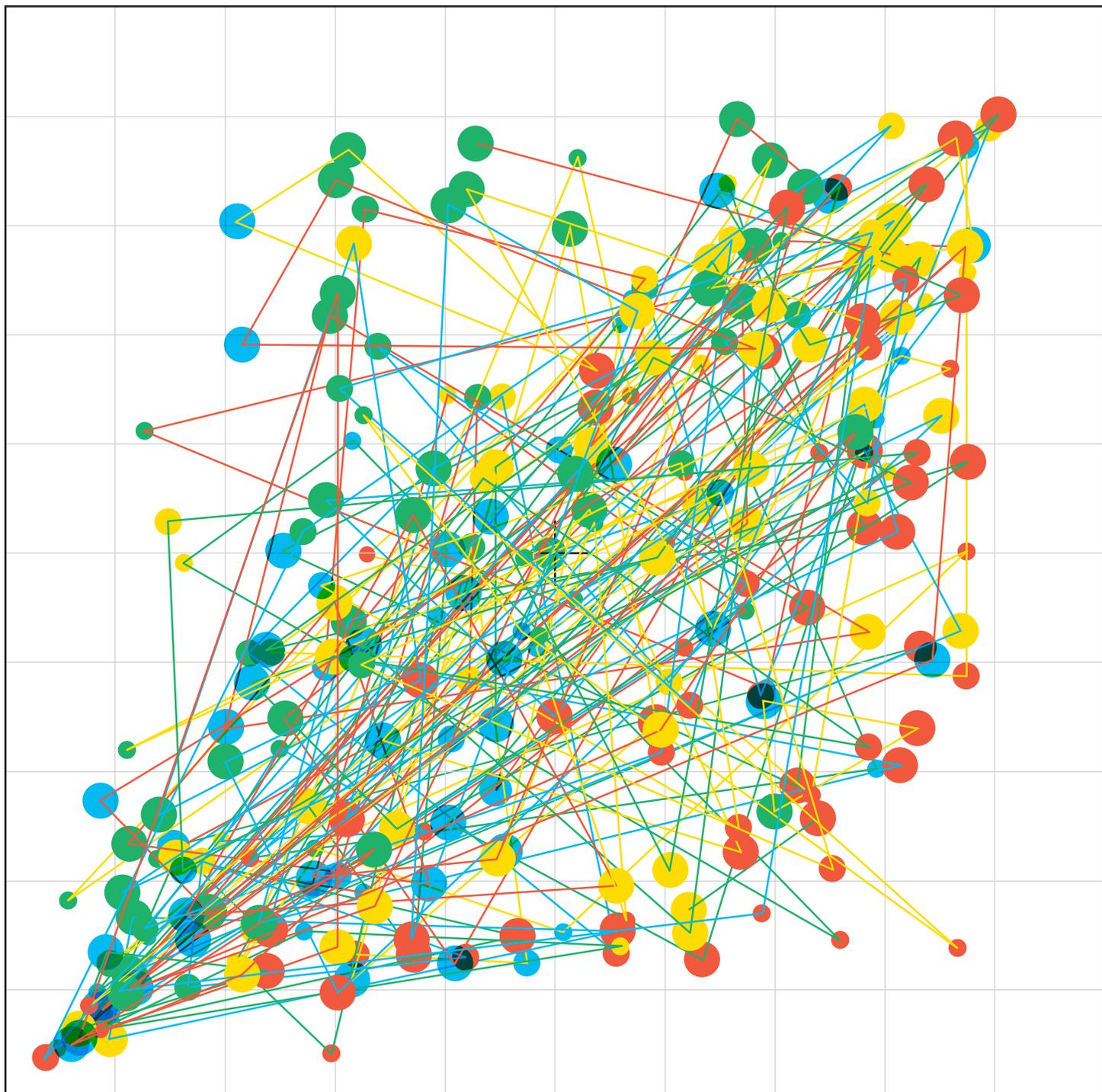
Pueden haber tantas tiradas como de común acuerdo decidan los jugadores. La partida finaliza por mutuo acuerdo o cuando solo queda un jugador en la mesa.

Aunque no existe un claro ganador, se valorará al jugador que consiga imponer su color en el margen superior derecho del tablero, la parte de mayor afinidad emocional e intelectual.

Las reglas del juego pueden ser ajustadas y modificadas entre todos los jugadores, con la excepción de que ningún jugador podrá colocar la ficha del color que le representan en el tablero.



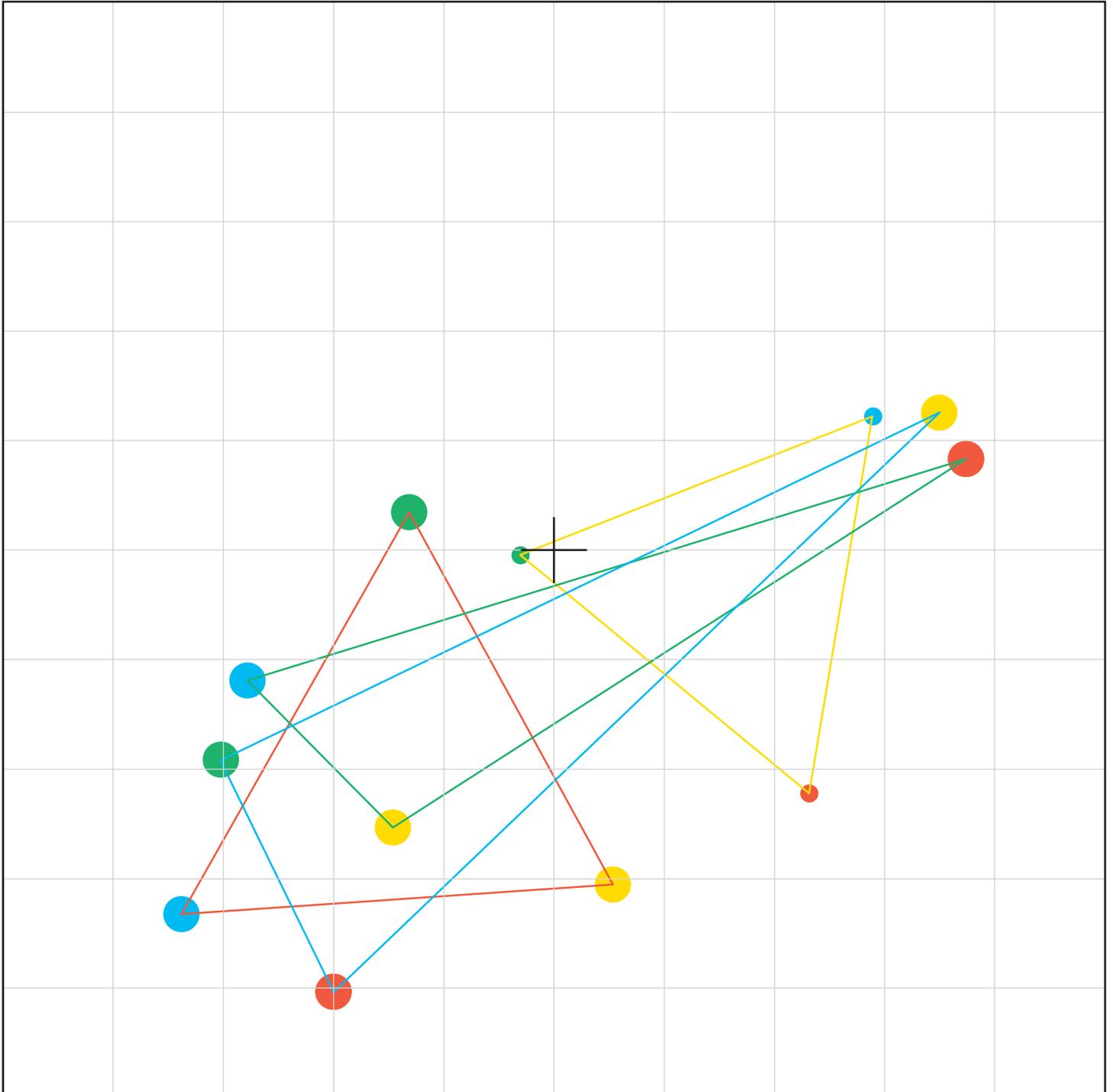
TABLERO RESULTANTE



Observaciones

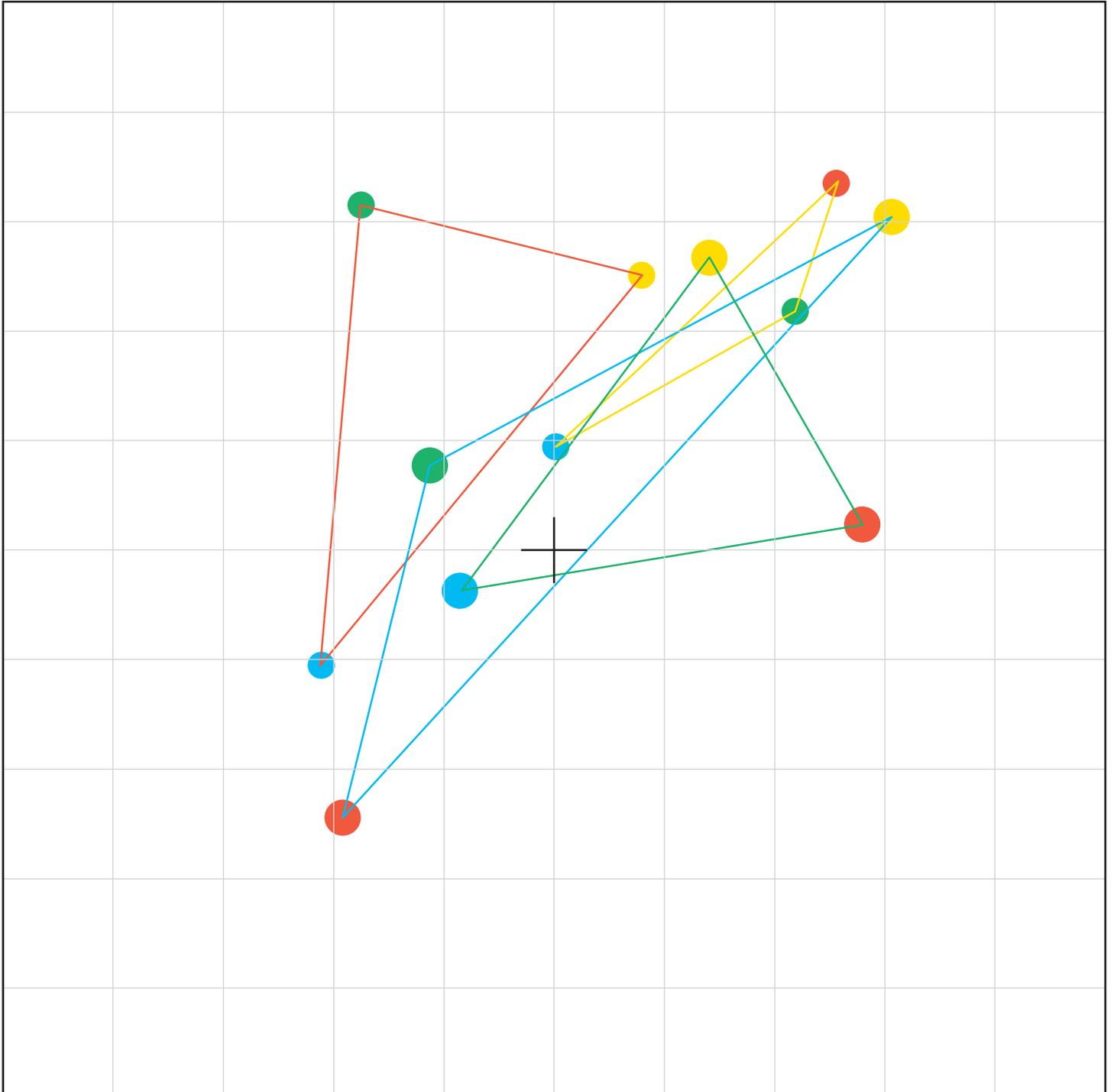
VALORACIÓN POR TEMAS

1. La muerte



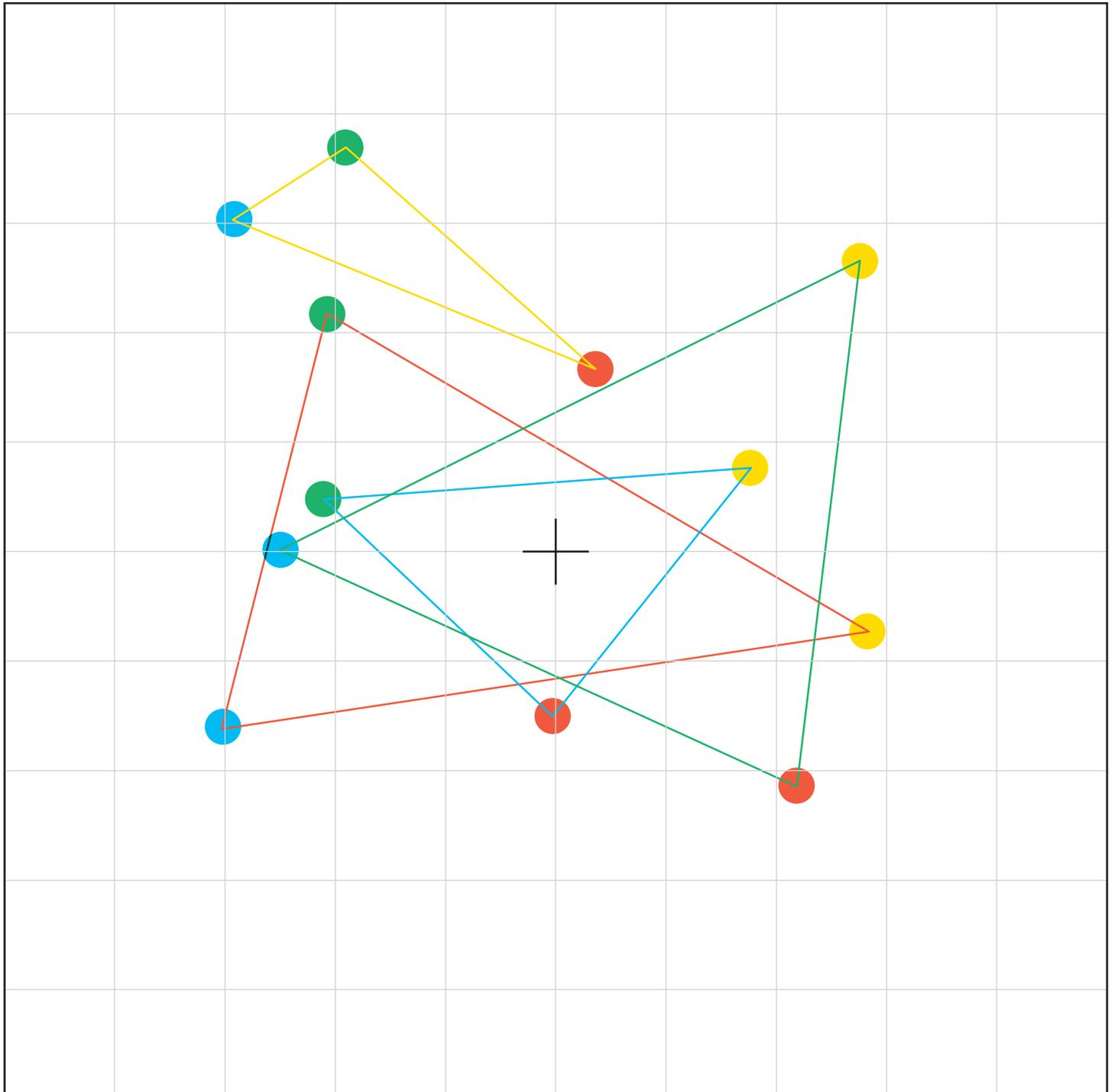
Observaciones

2. Existir



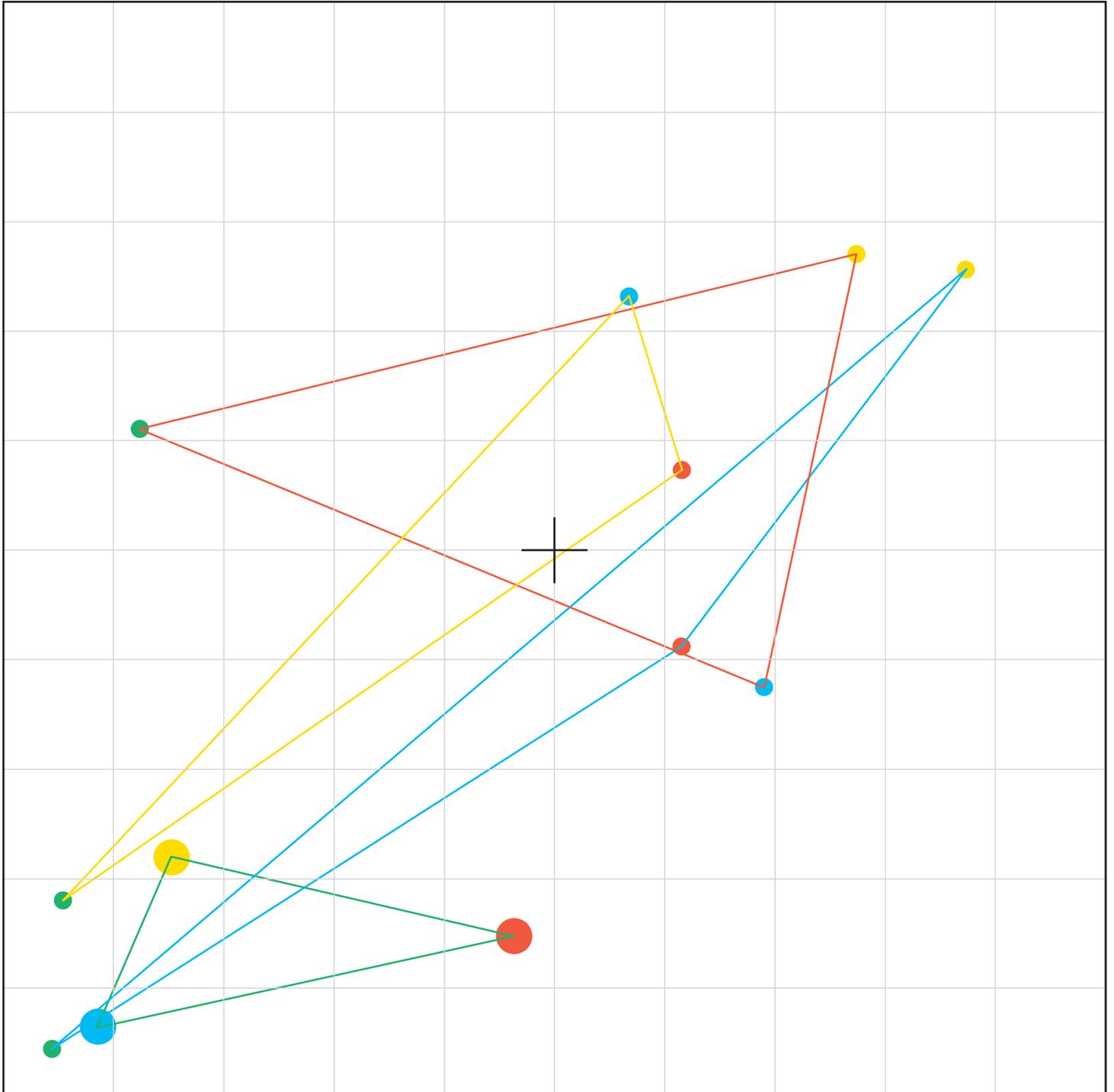
Observaciones

3. El tiempo



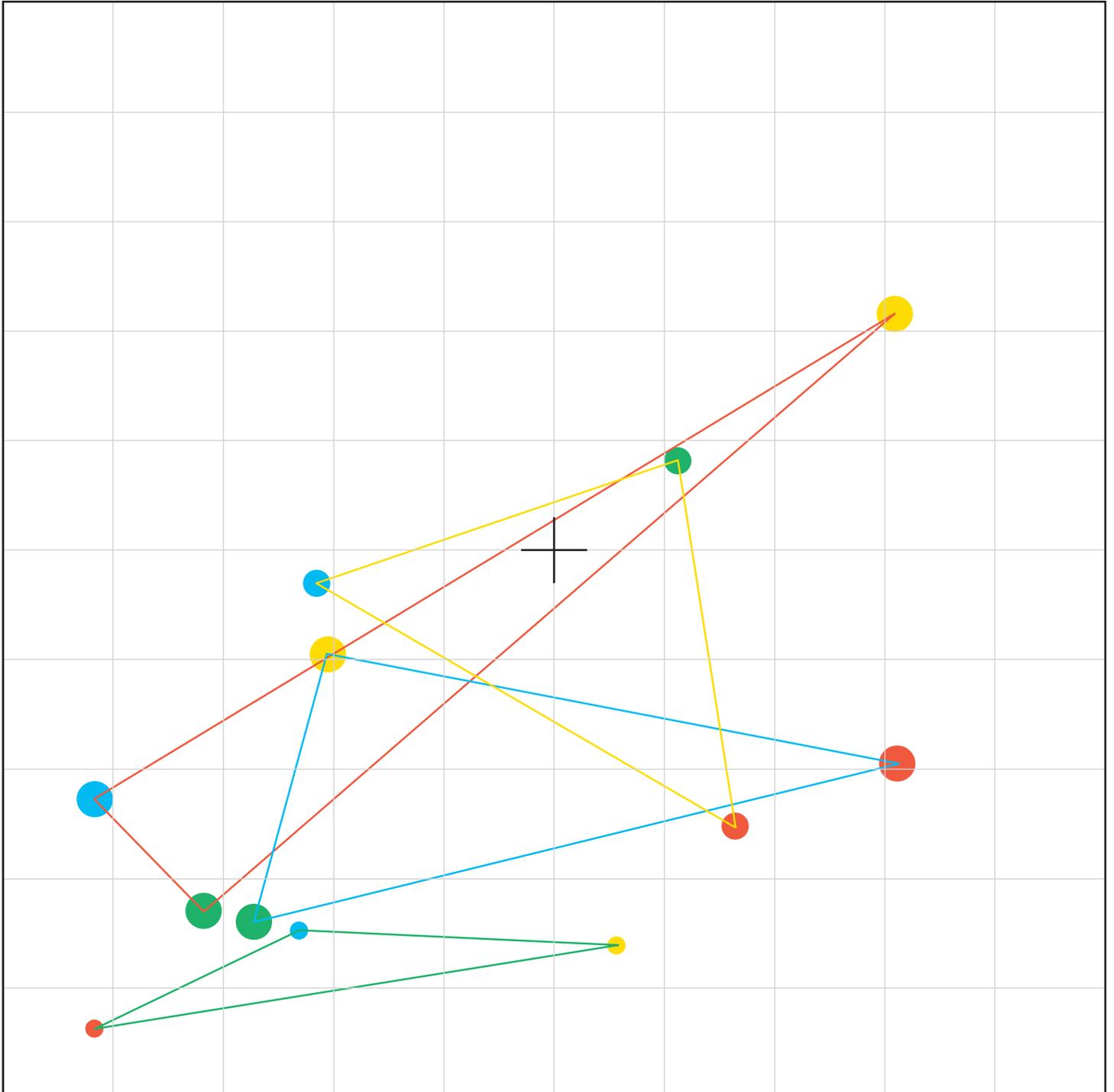
Observaciones

4. Deidades



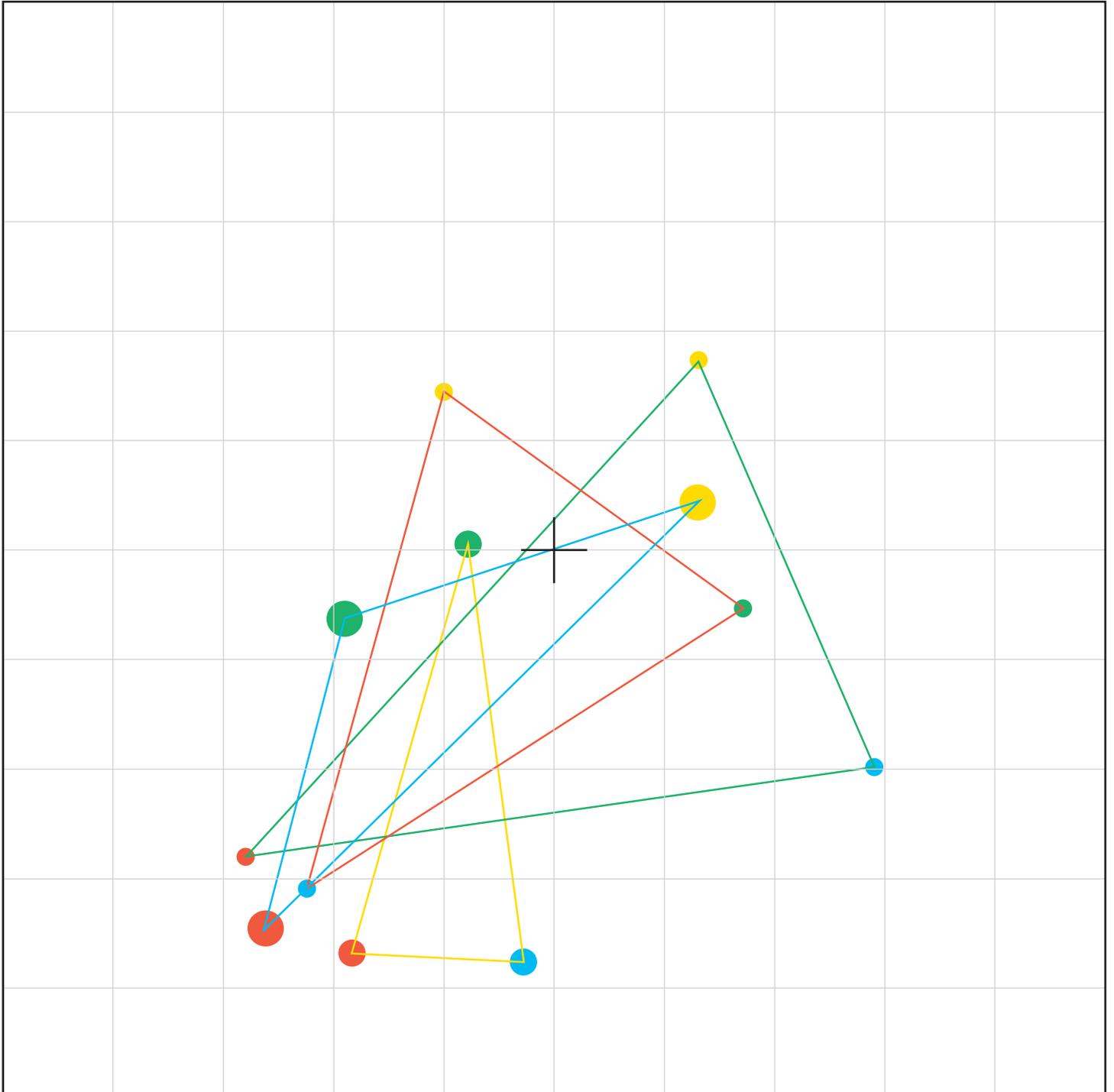
Observaciones

5. La familia



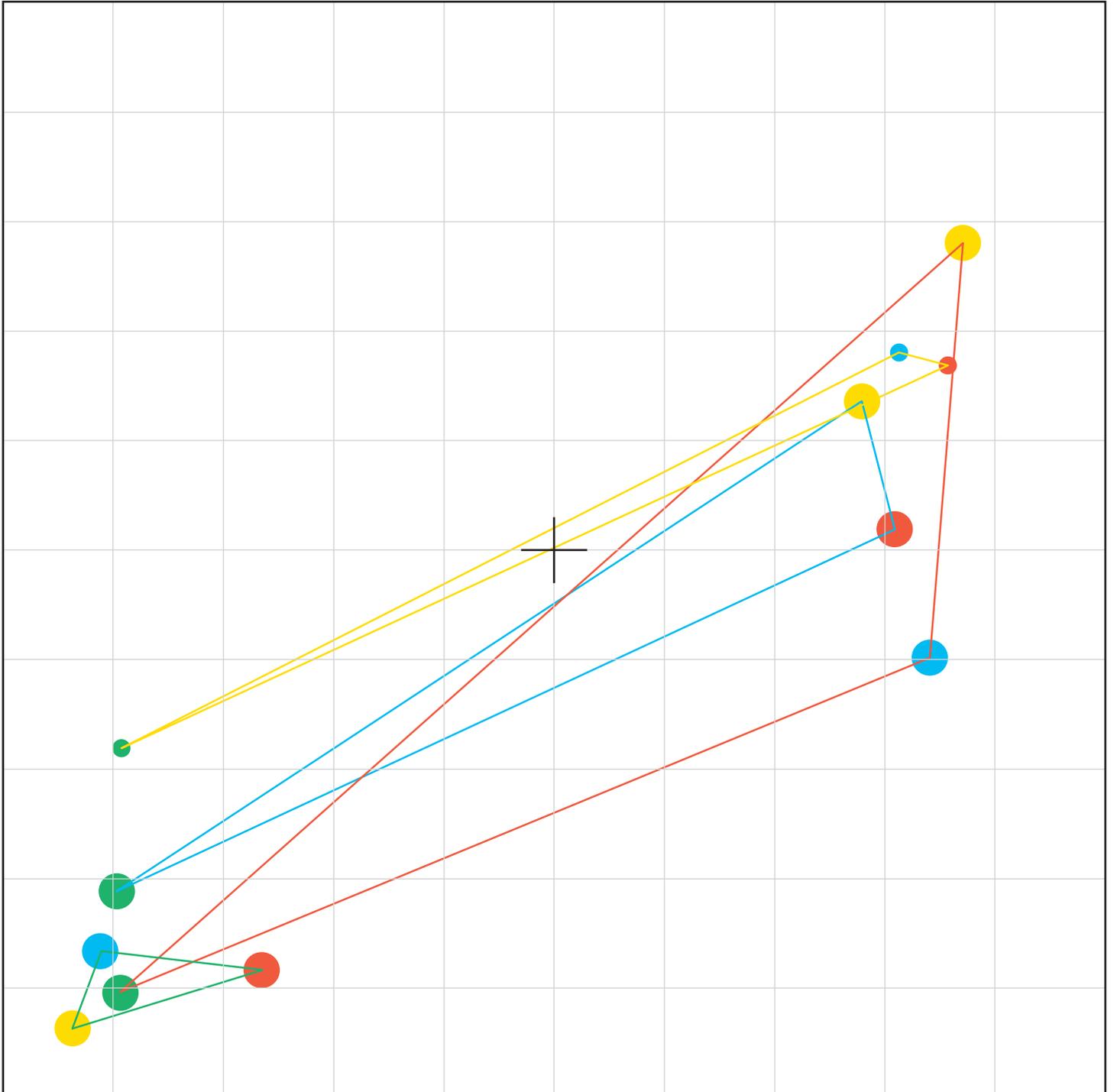
Observaciones

6. El padre



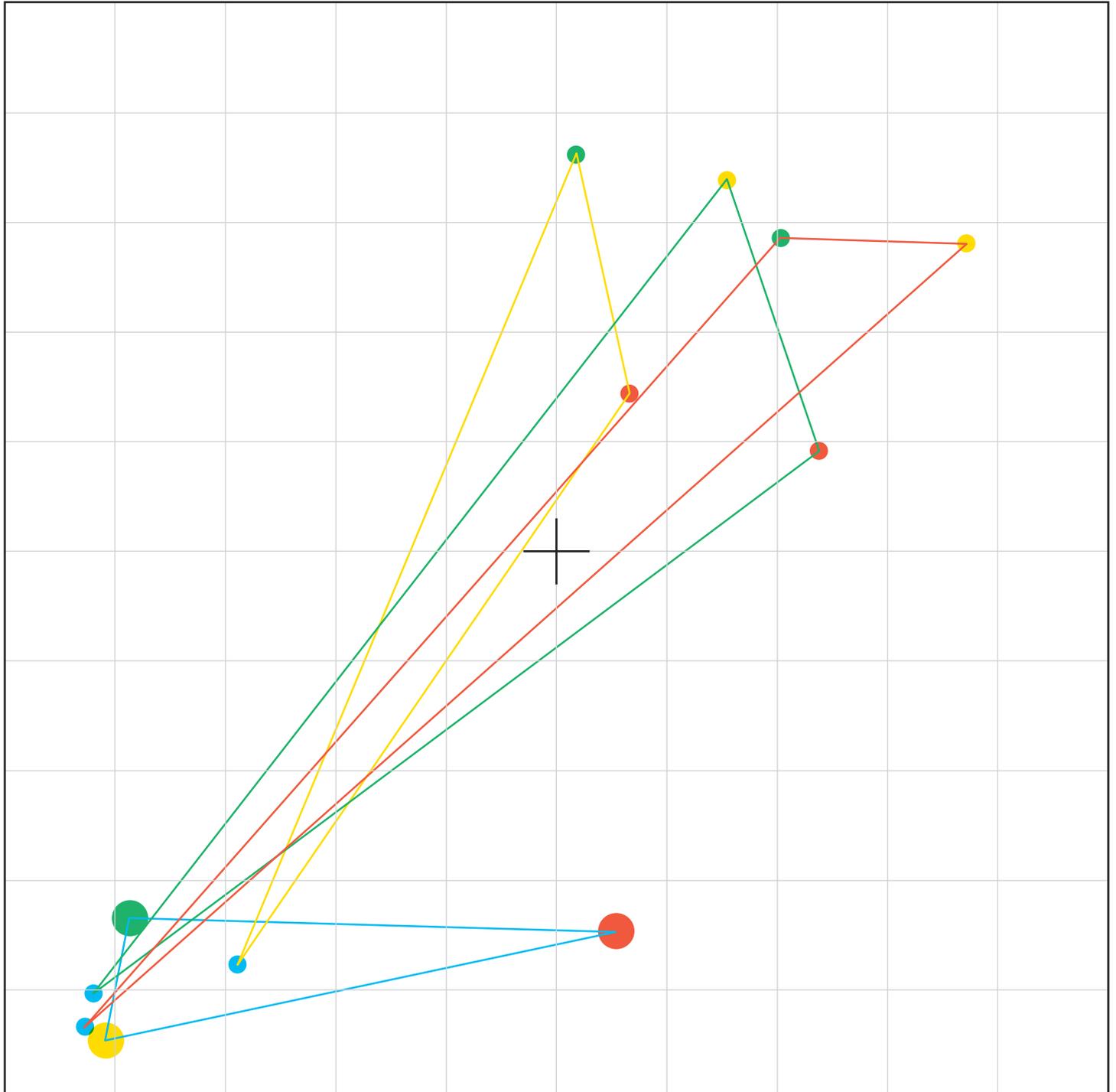
Observaciones

7. La religión



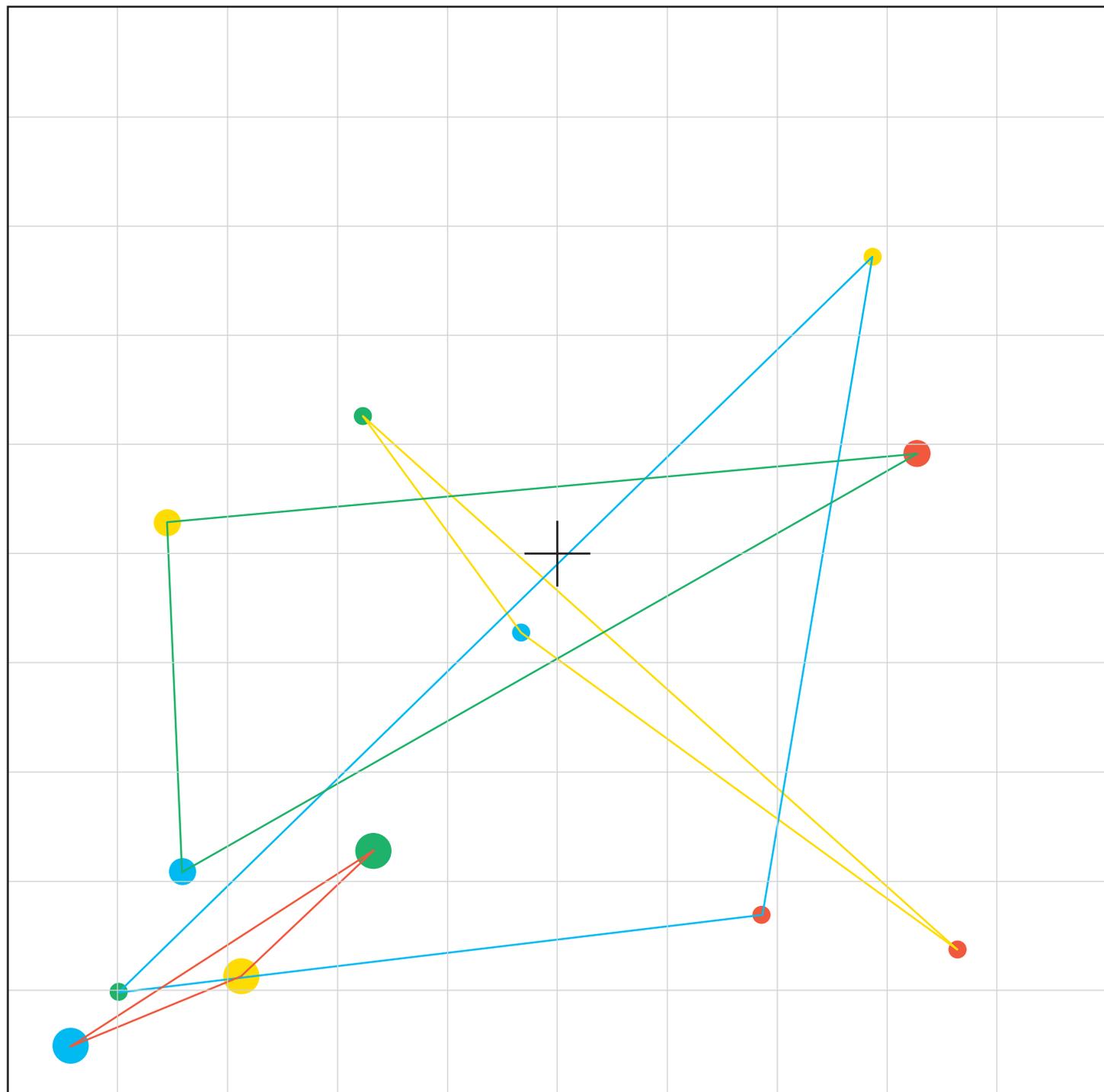
Observaciones

8. El psicoanálisis



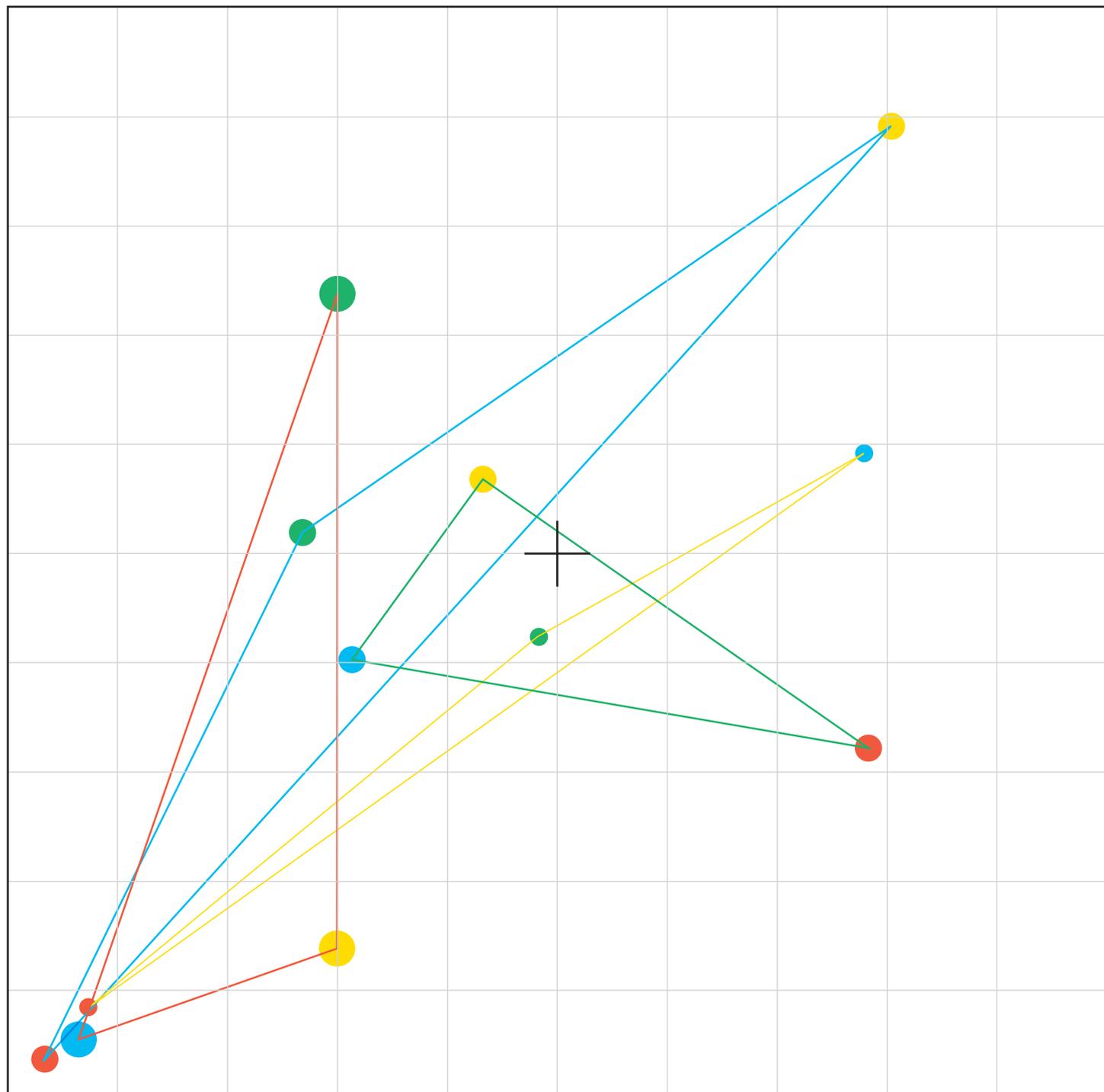
Observaciones

9. Drogas y automedicación radical



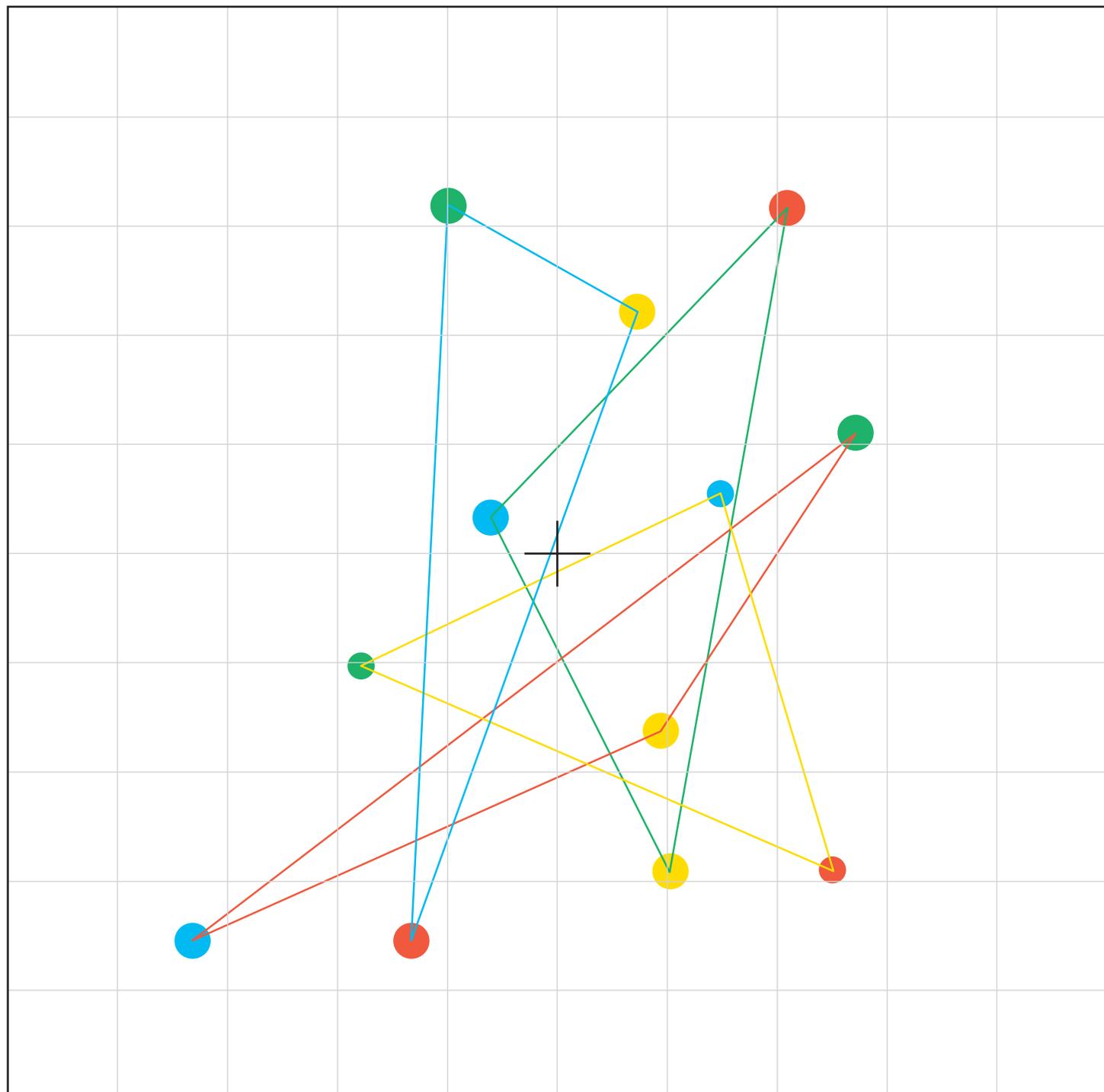
Observaciones

10. La violencia



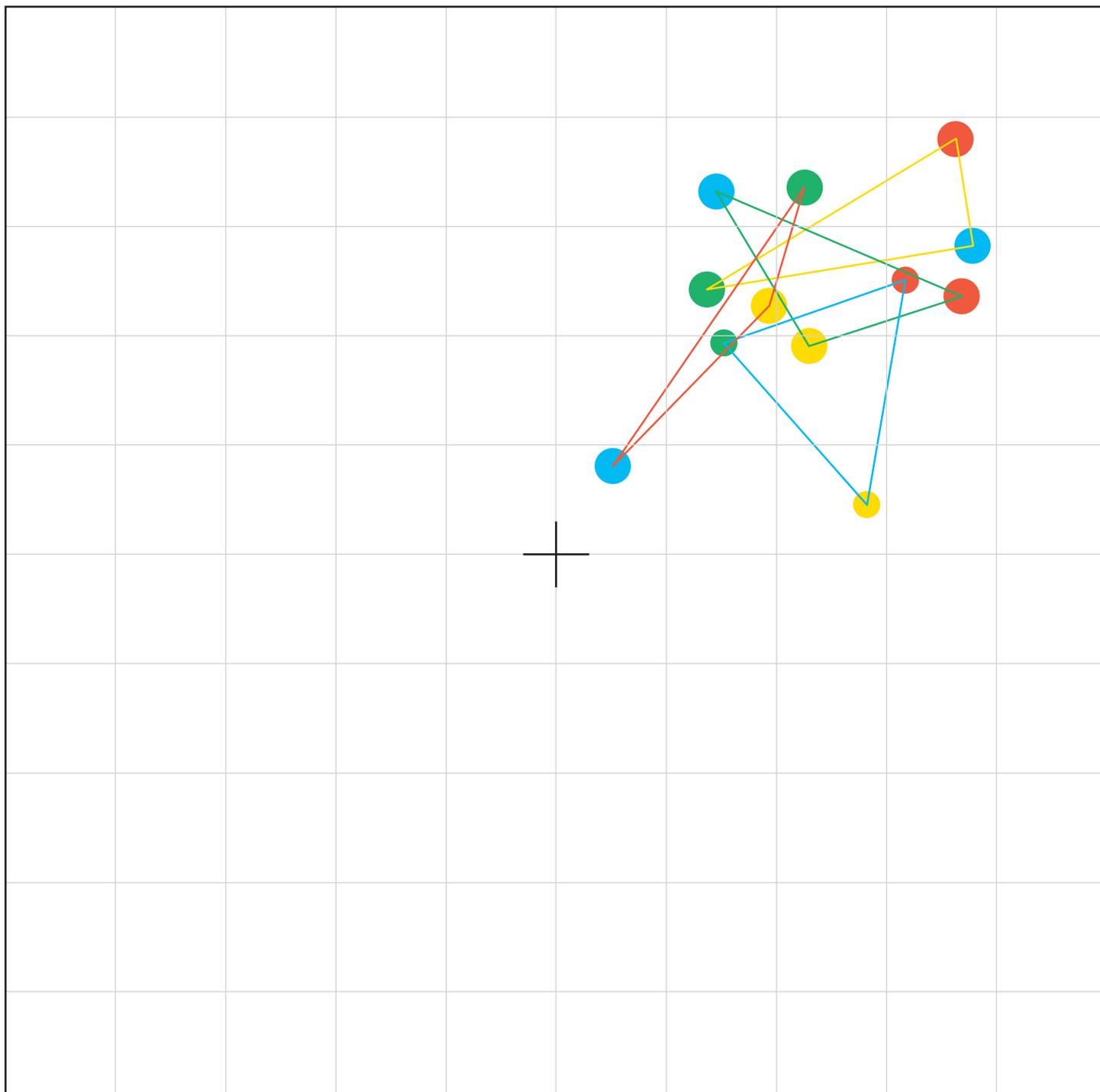
Observaciones

11. Las prácticas artísticas



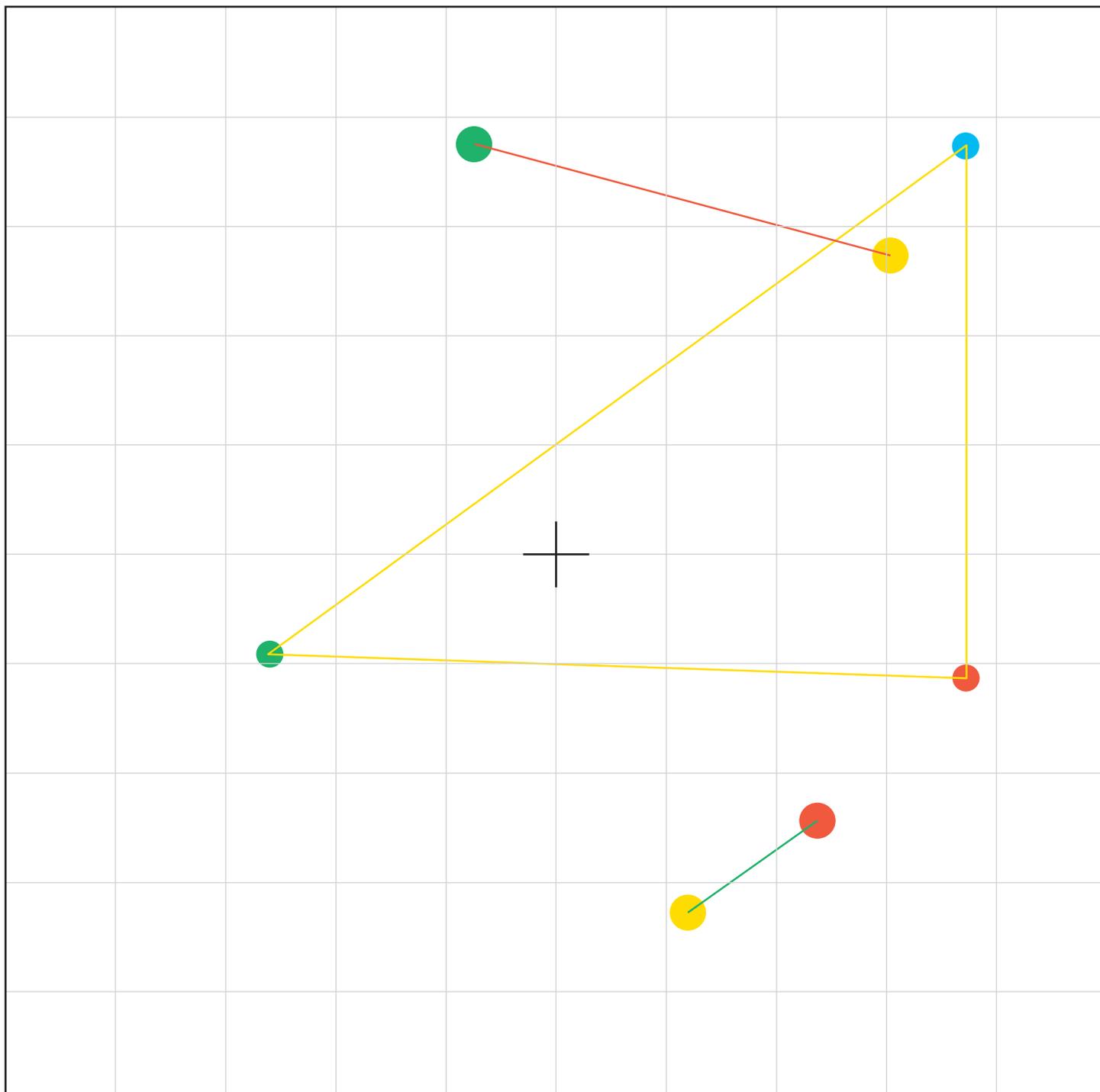
Observaciones

12. La palabra

**Observaciones**

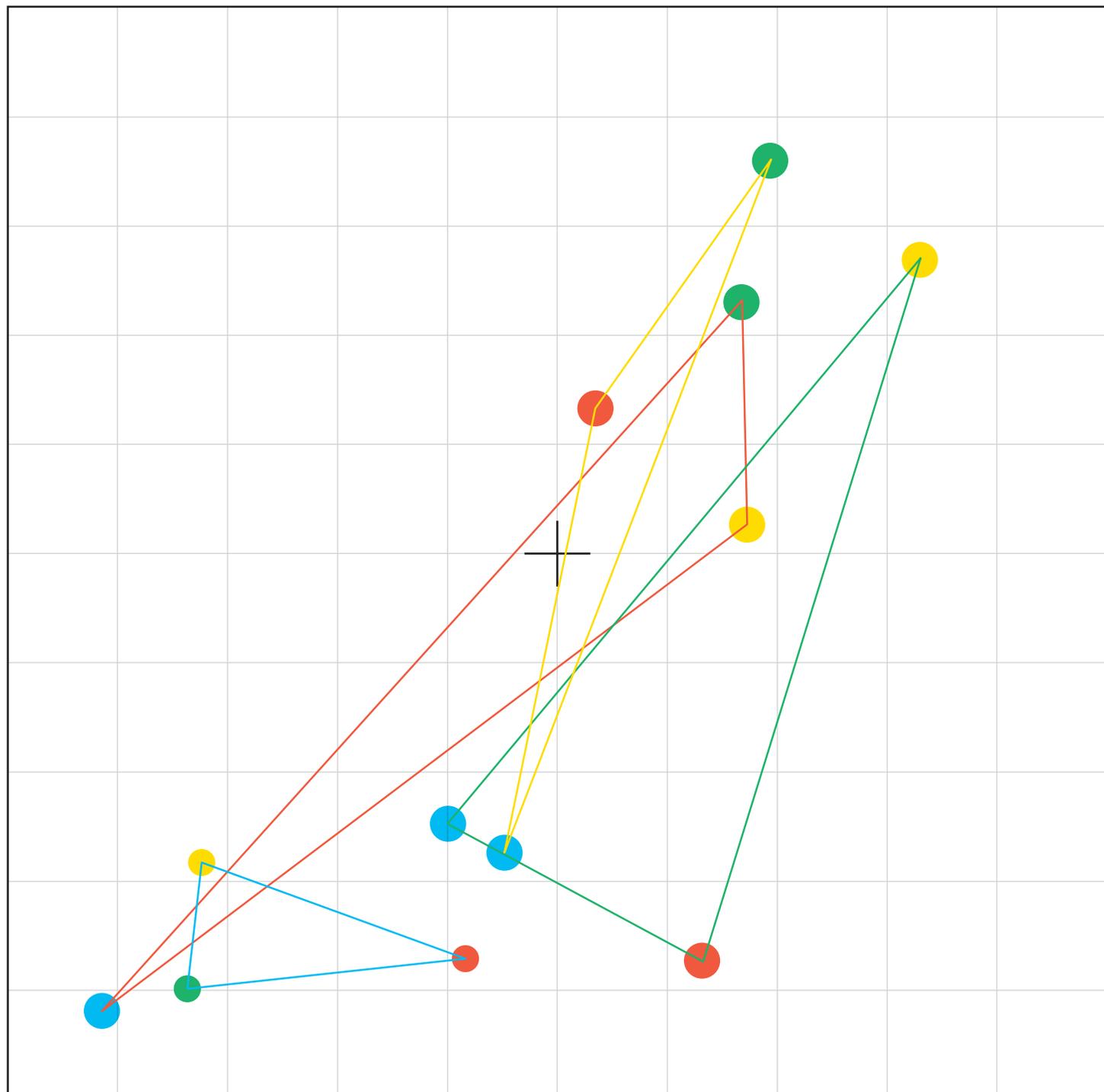
El tablero se encuentra reducido al espacio donde los vínculos son altos, tanto emocional como intelectualmente. Igualmente, y con la excepción de Louise Bourgeoise, cada jugador ocupa un espacio muy reducido dentro de esta zona, sintoma de que los contrincantes coinciden en sus valoraciones, siendo Burroughs quien consigue elevarse al espacio más cercano a un vínculo total con los otros jugadores.

13. La comunicación

**Observaciones**

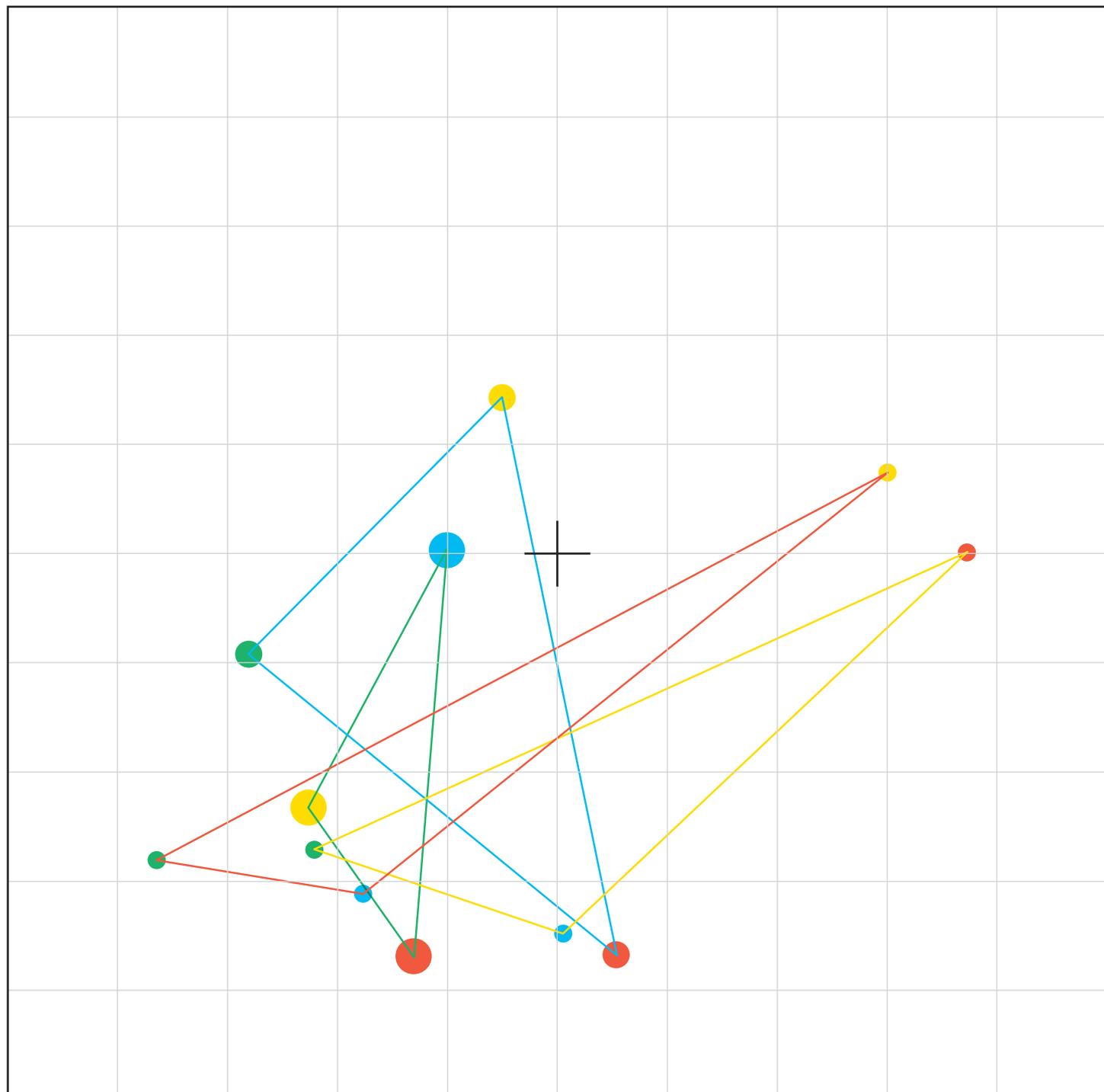
Bourgeoise dice “no practicar la comunicación” y guarda silencio. Solo Duchamp valora —positivamente— este hecho. Tampoco valora la dialéctica de los otros participantes.

14. El sexo



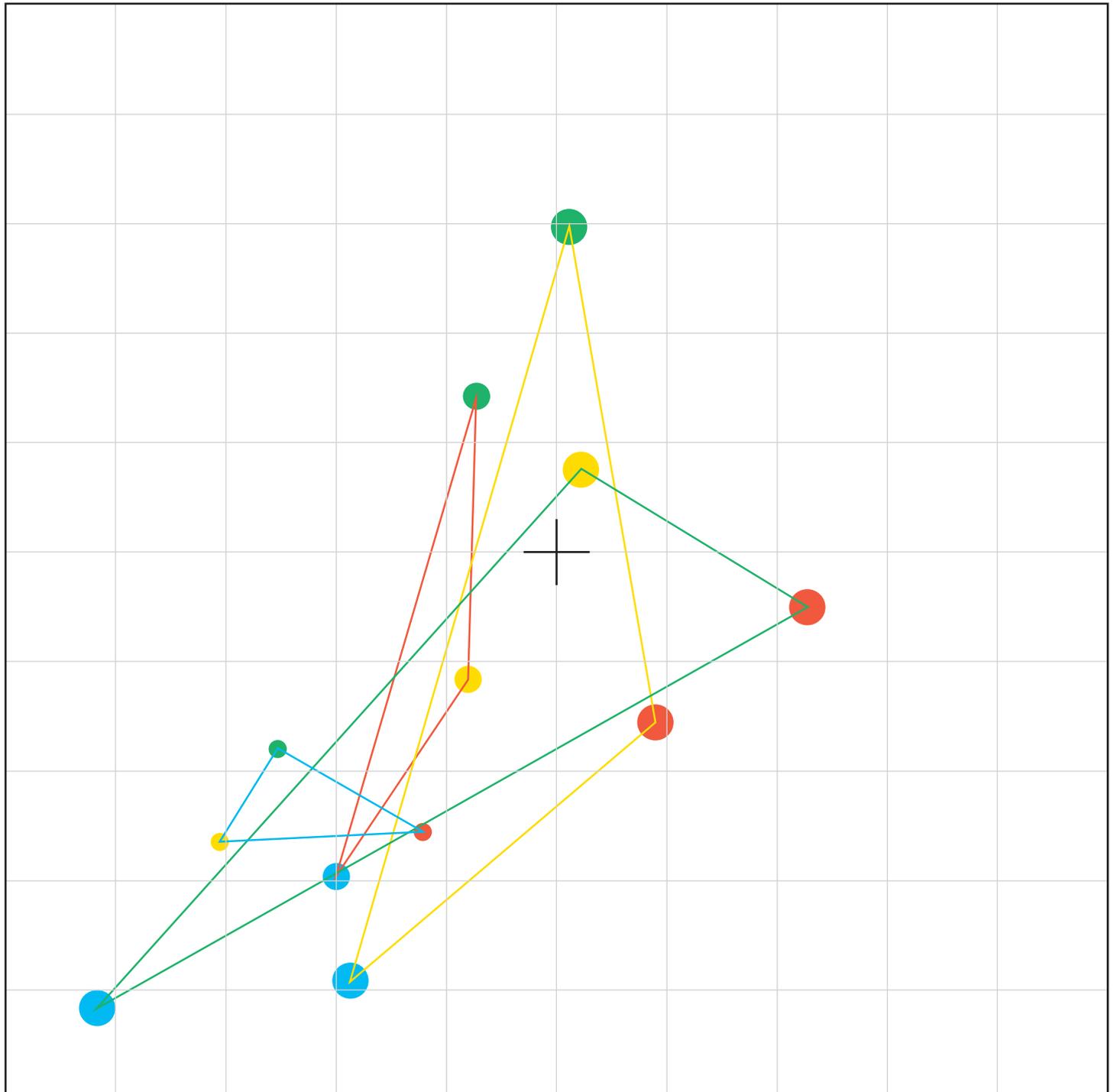
Observaciones

15. El amor



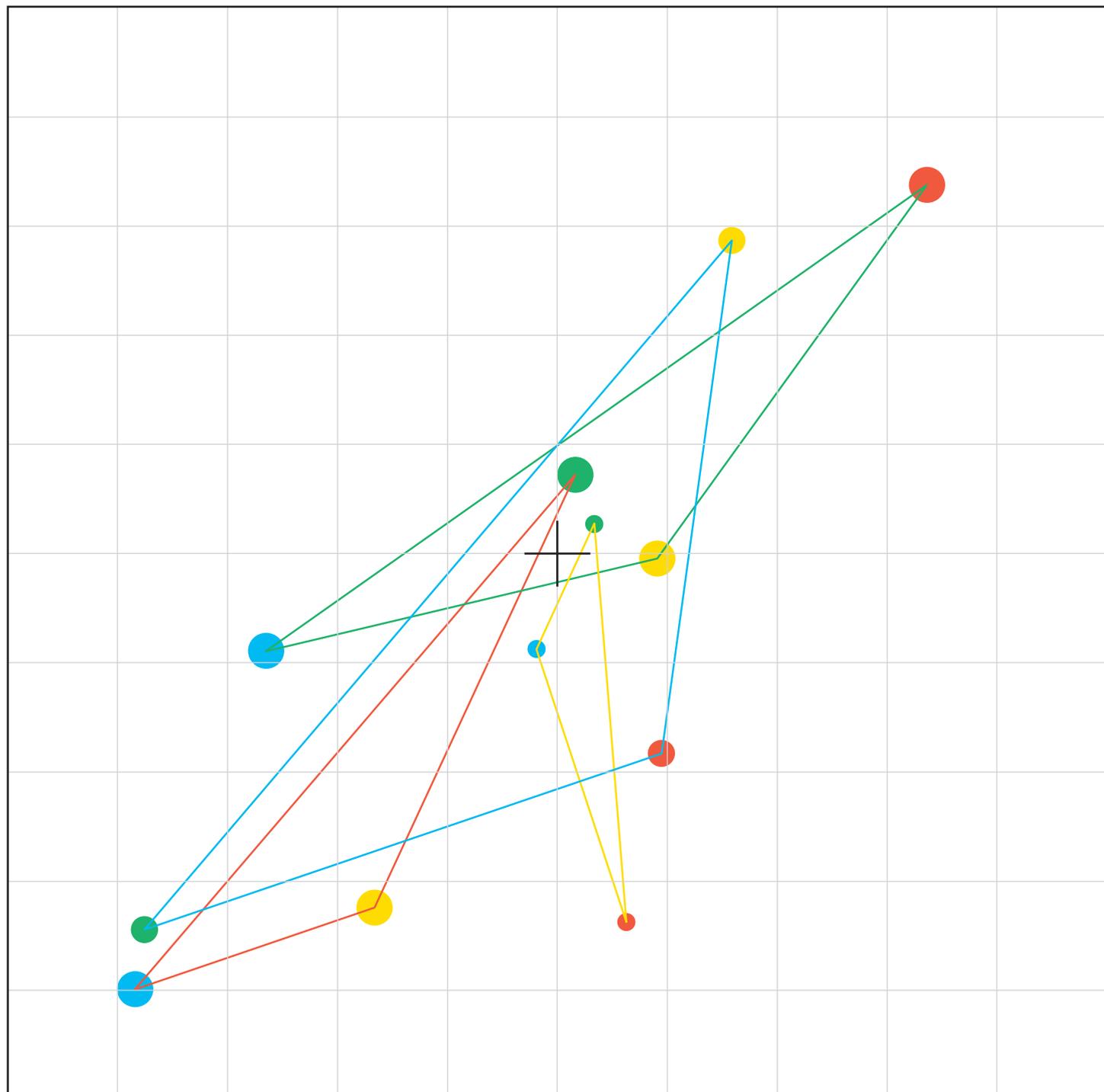
Observaciones

16. El sentido del humor



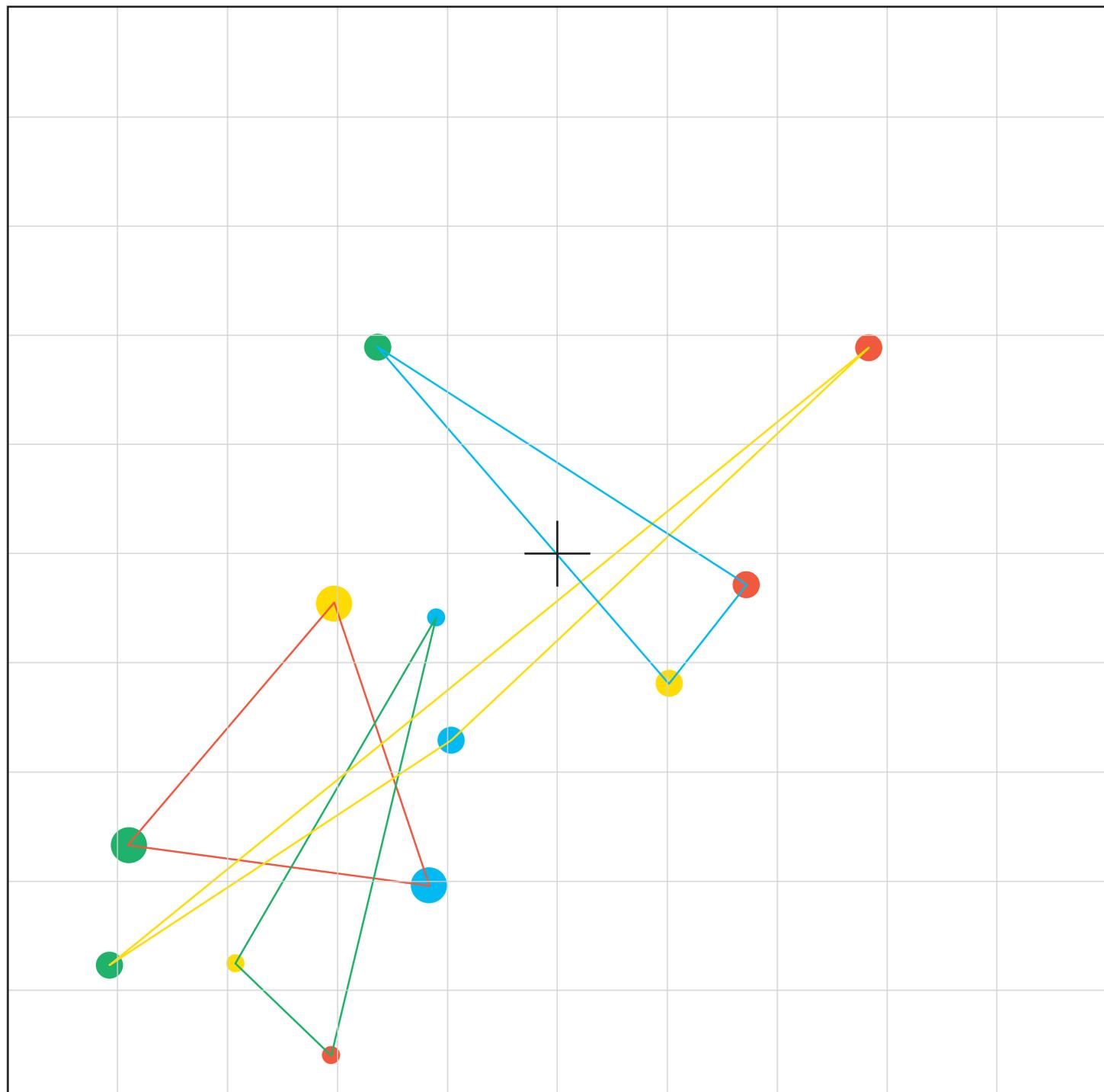
Observaciones

17. La política



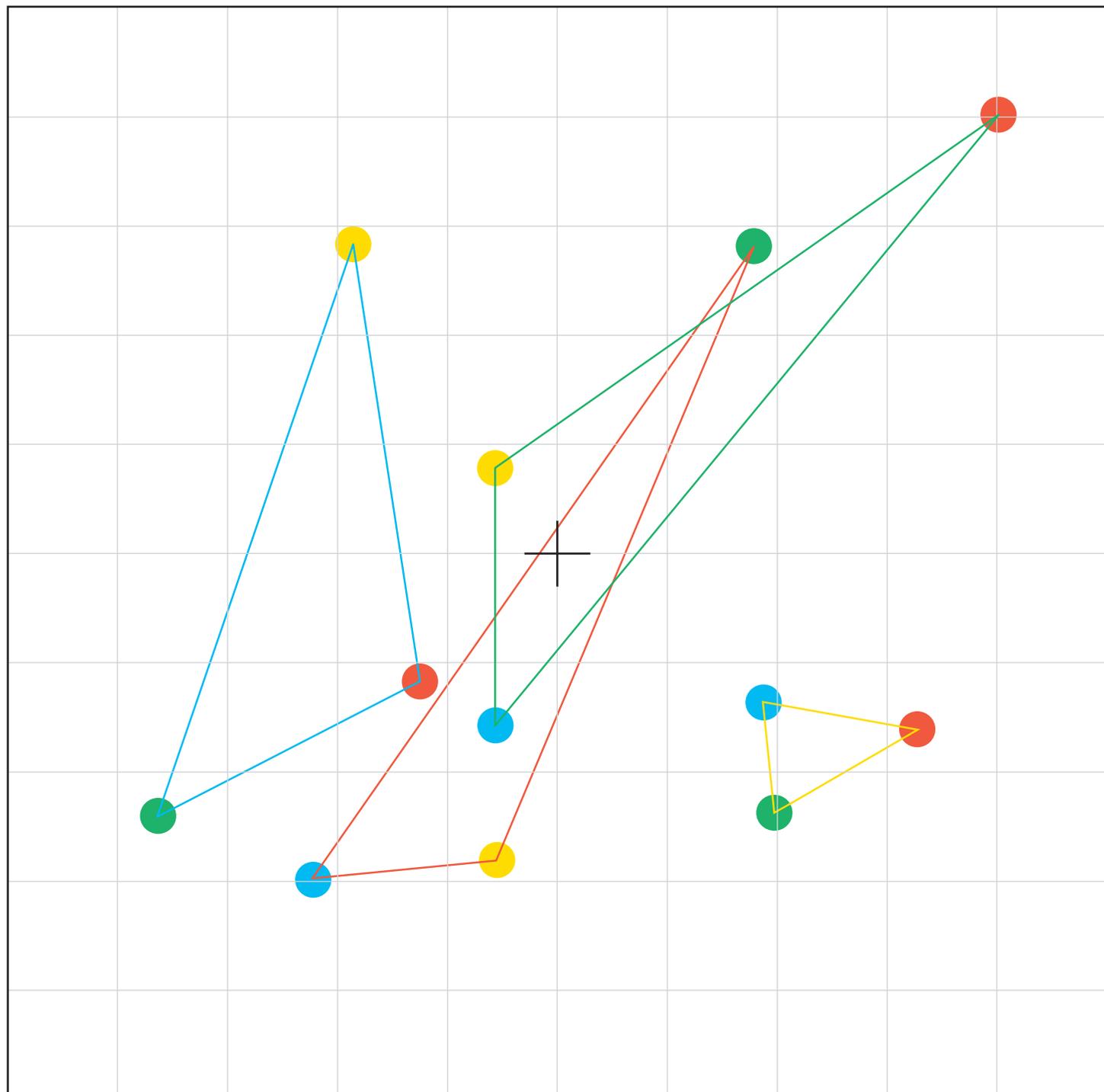
Observaciones

18. Genero, transgénero e identidad



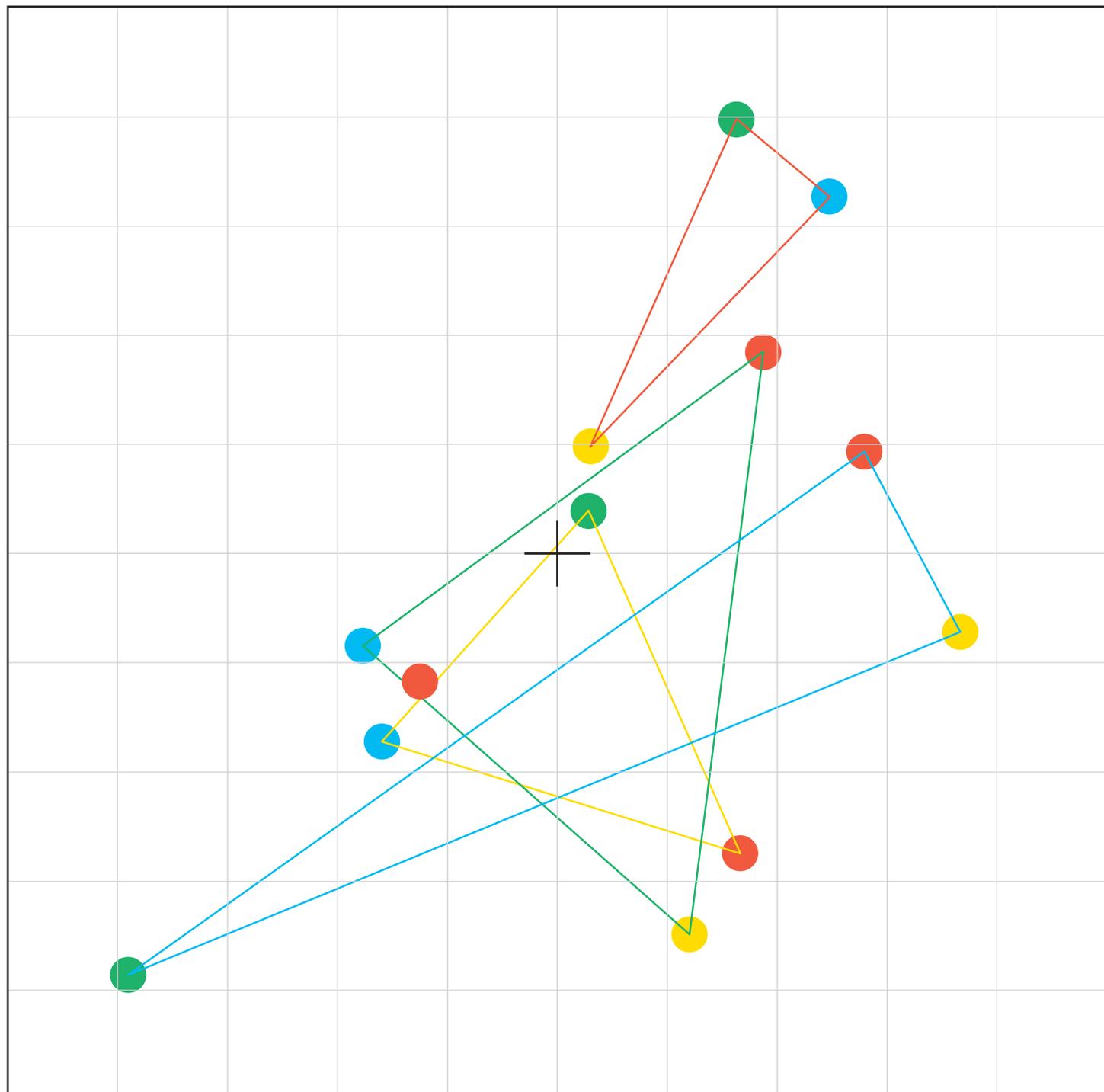
Observaciones

19. Ética.



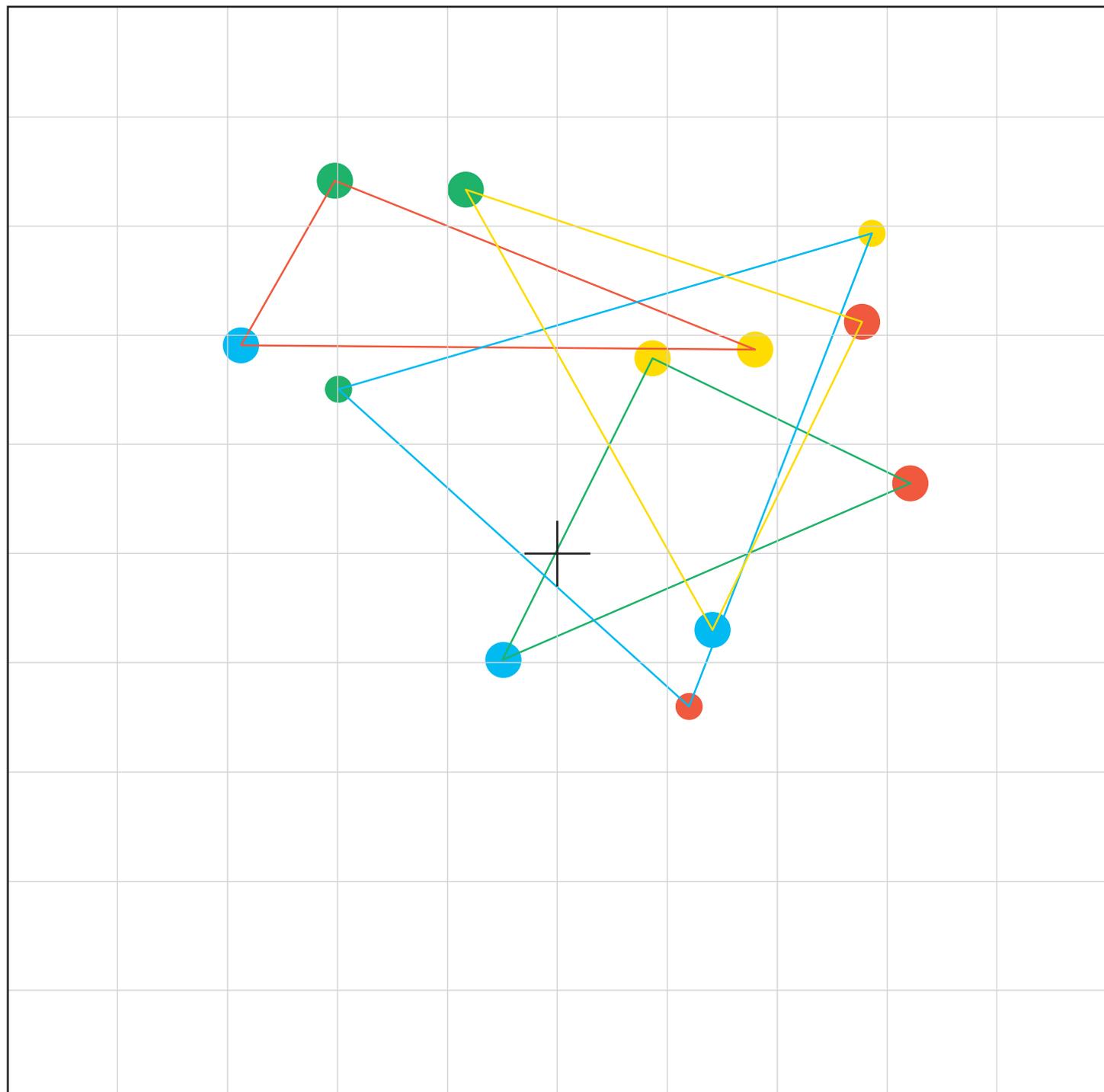
Observaciones

20. Estética



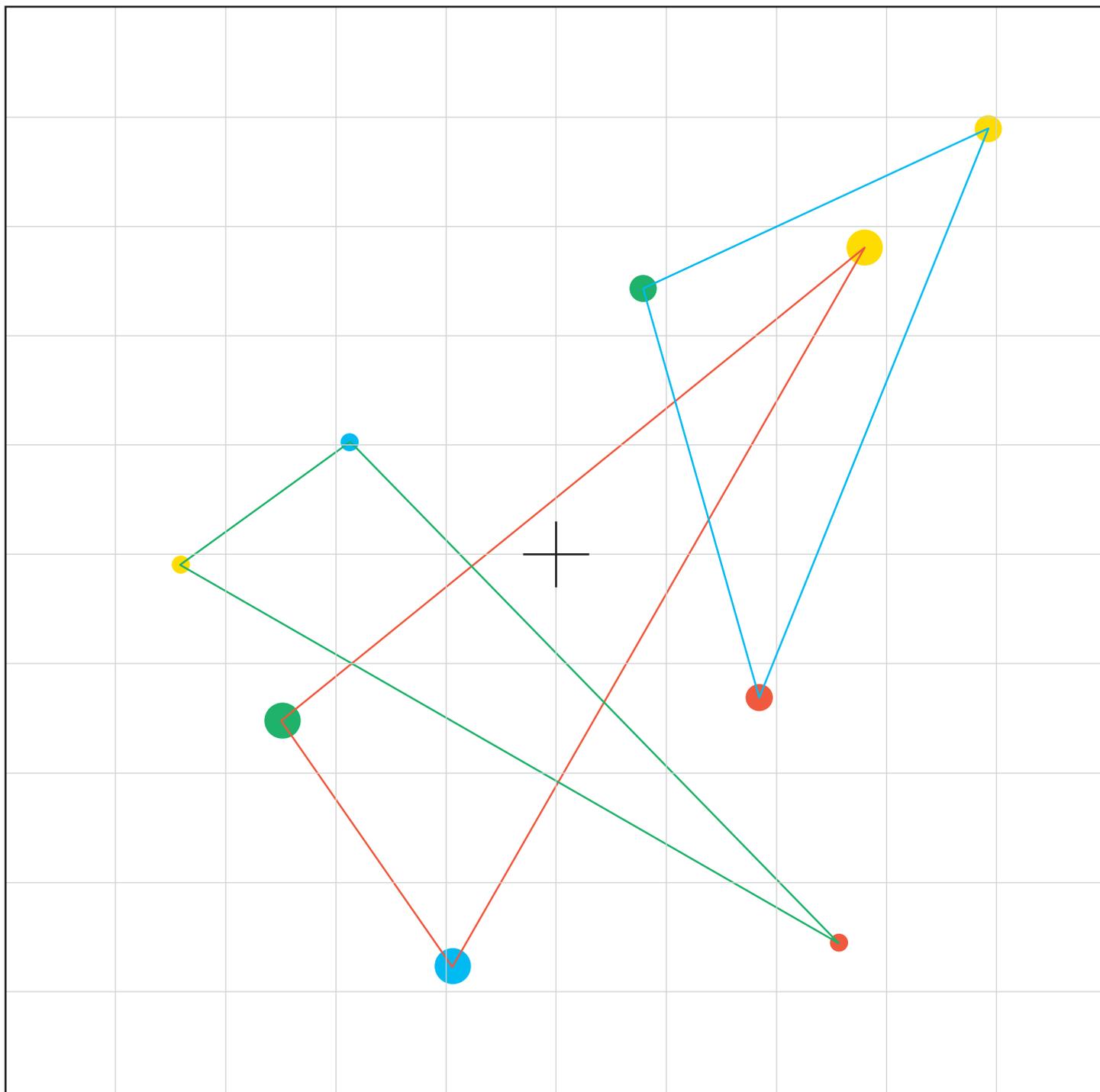
Observaciones

21. Razón e instinto



Observaciones

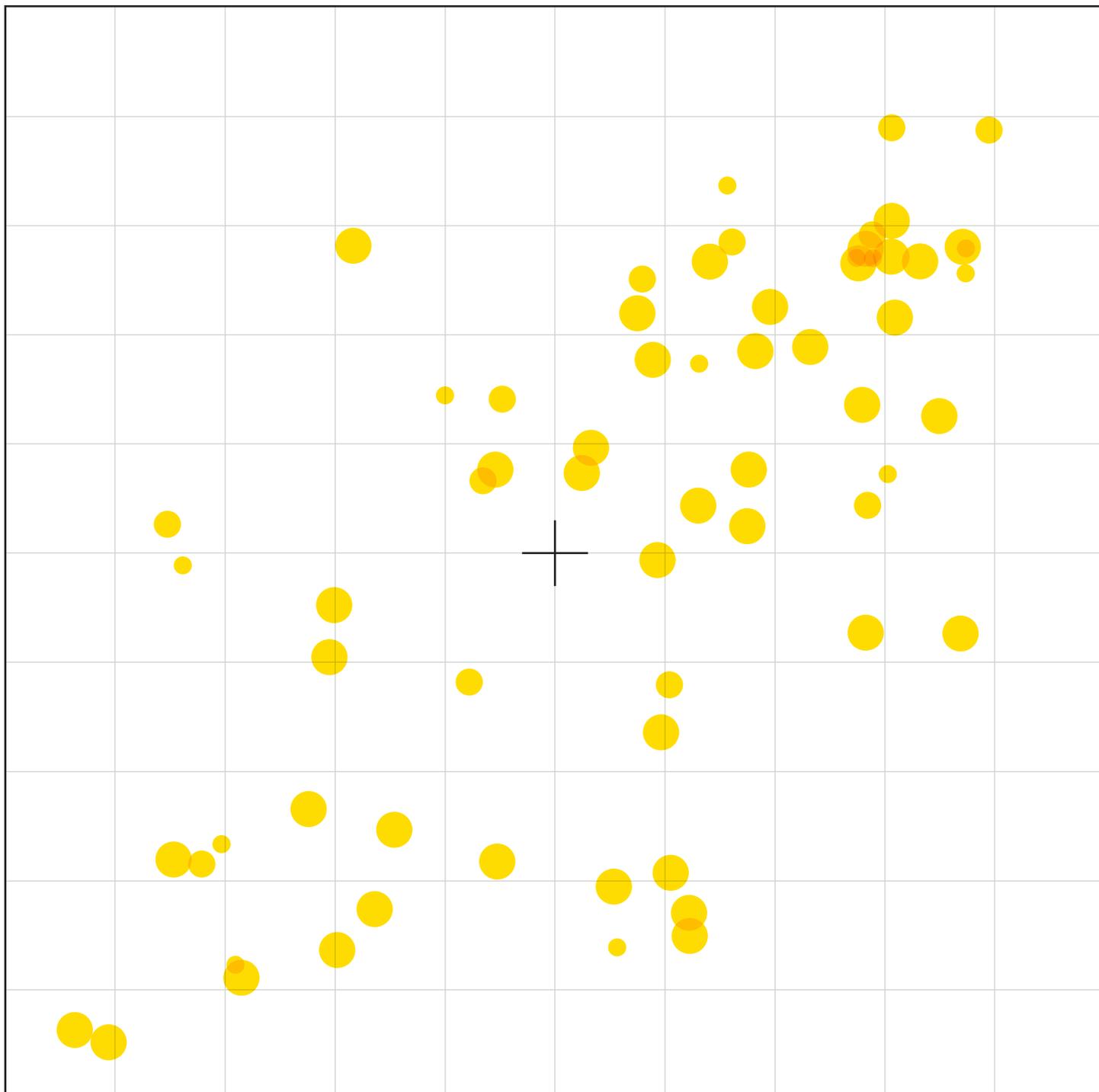
22. El silencio

**Observaciones**

Paradójicamente, aunque el tema es propuesto por Marcel Duchamp, este no participa del debate. Tampoco valora lo escuchado. Los otros jugadores entienden que el silencio del Duchamp es una actitud activa y lo califican. Burroughs y Bourgeoise de forma muy valiosa. Por su parte, Dylan mantiene un ambiguo vínculo emocional, mientras que lo considera de nulo interés intelectual.

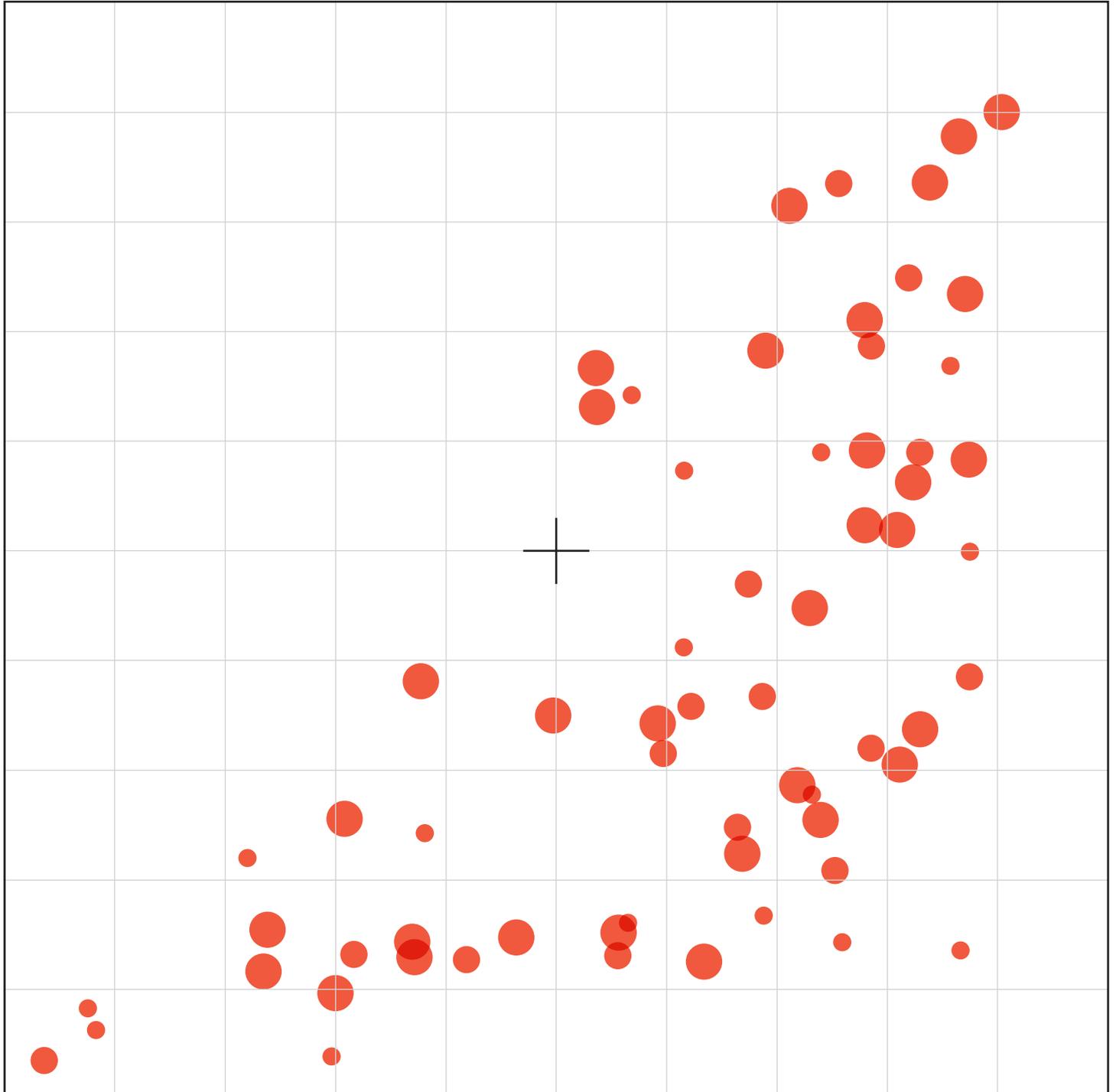
**VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'.
EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA**

Valoraciones dadas a Marcel Duchamp



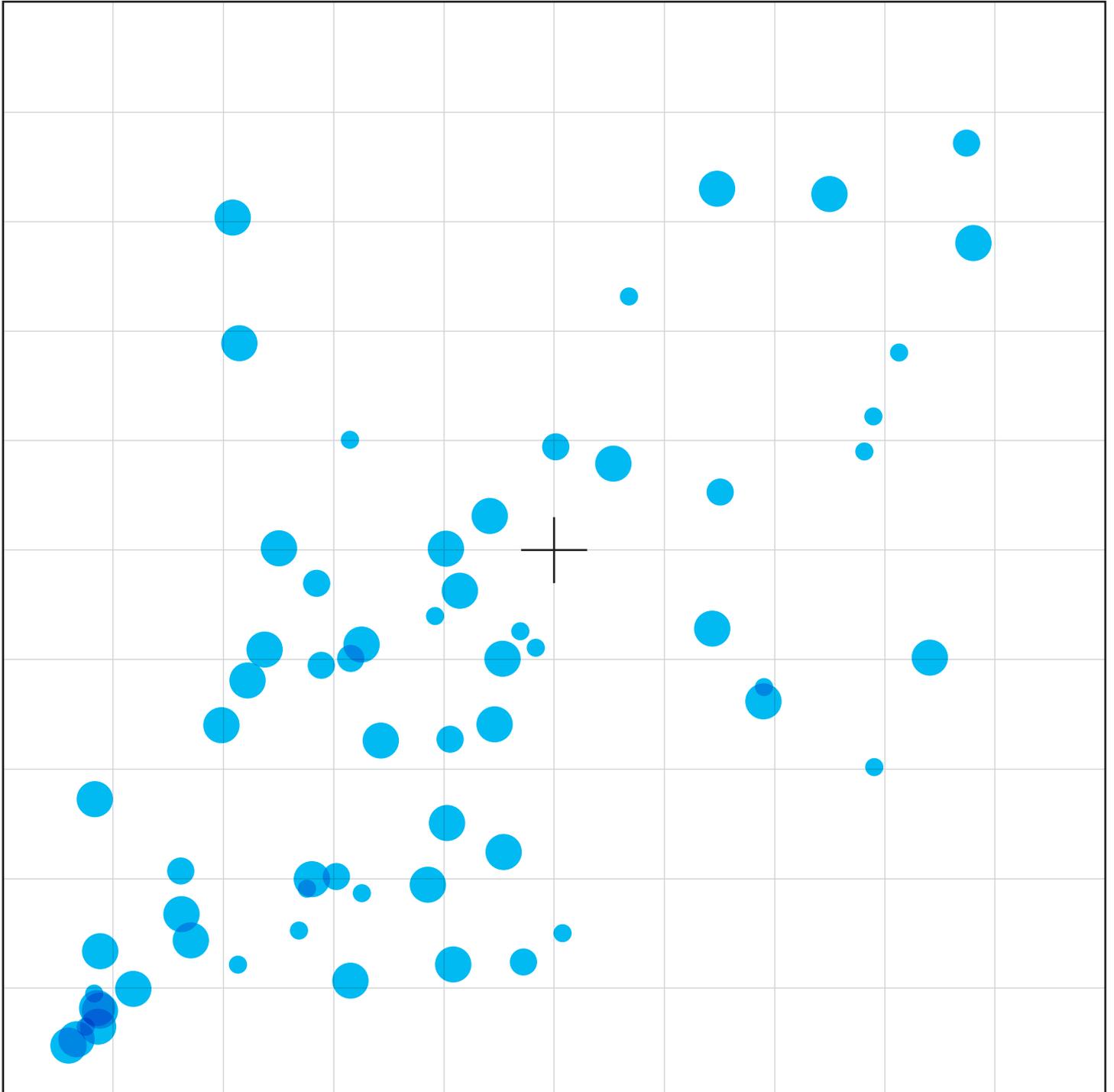
Observaciones

Valoraciones dadas a William S. Burroughs



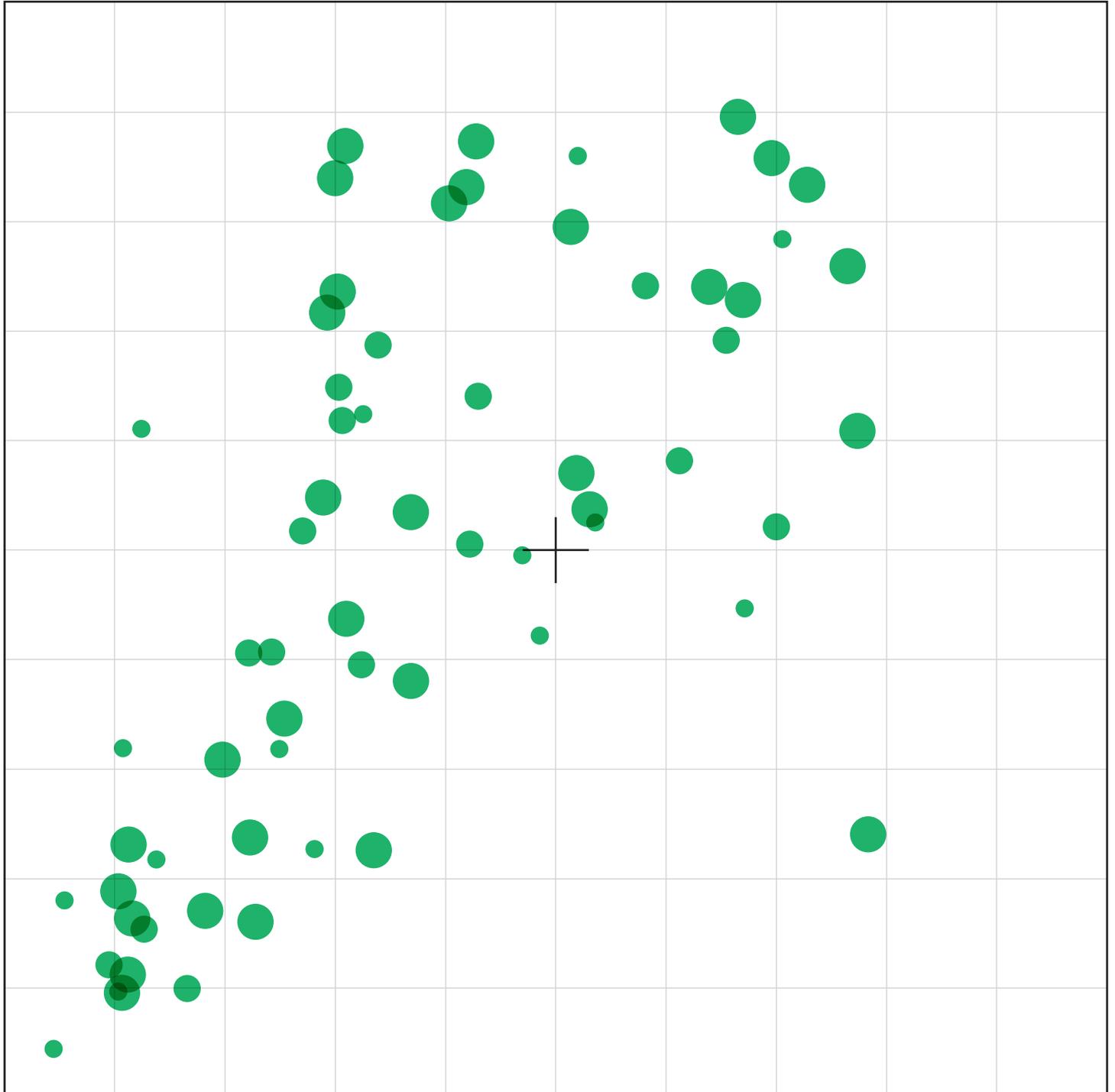
Observaciones

Valoraciones dadas a Louise Bourgeois



Observaciones

Valoraciones dadas a Bob Dylan

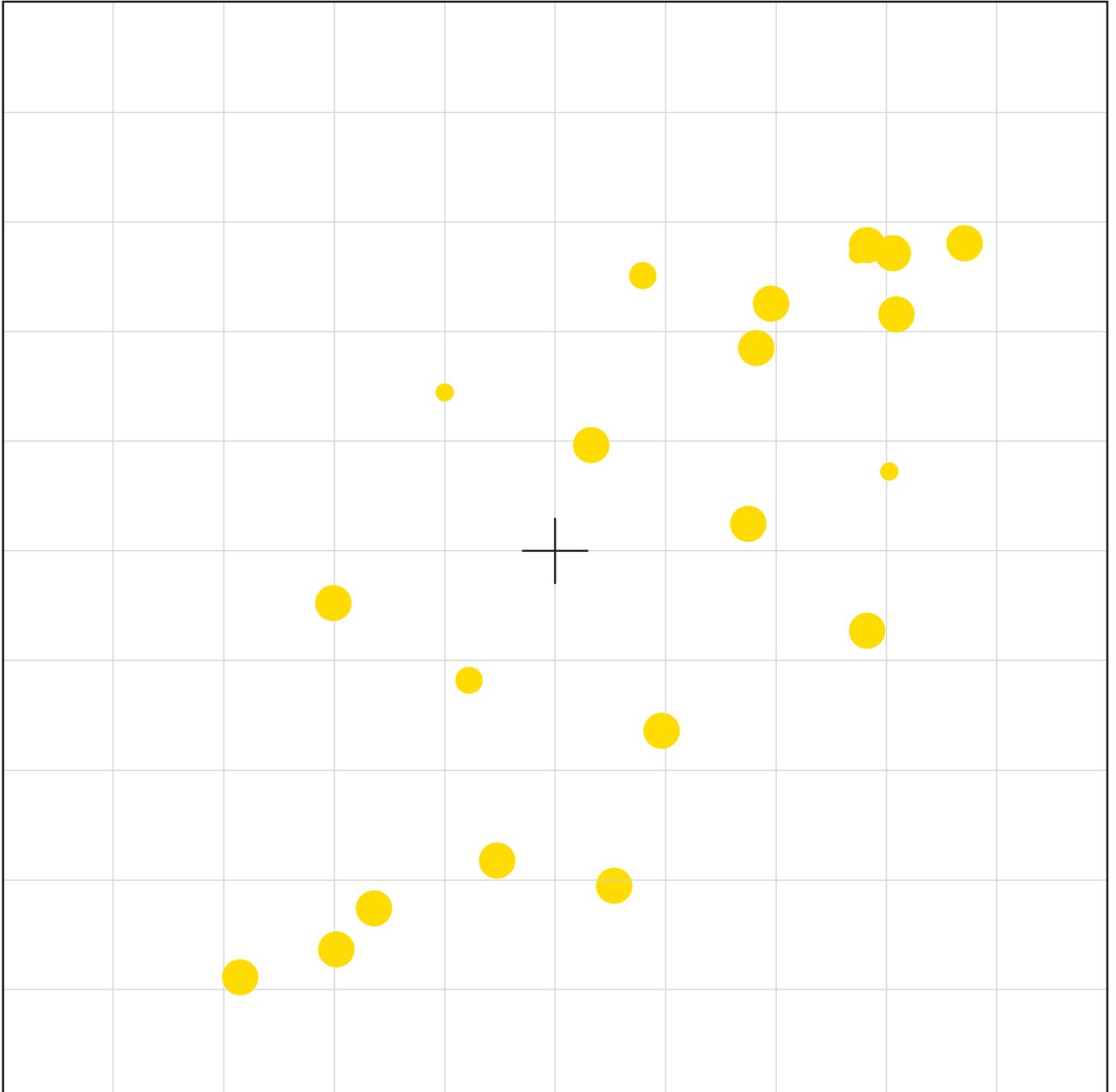


Observaciones

JUGADOR POR JUGADOR.

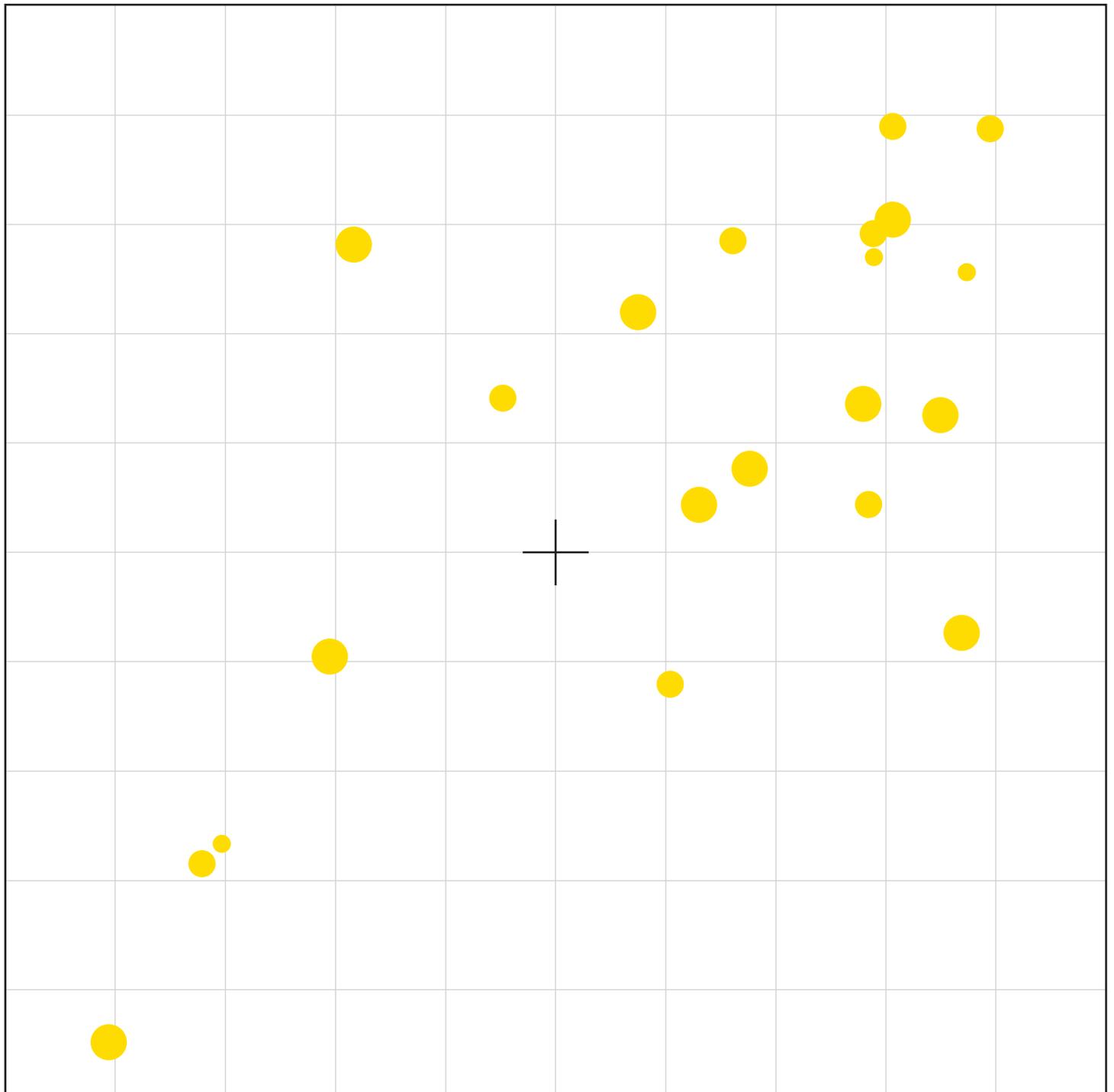
Marcel Duchamp

Duchamp según Burroughs



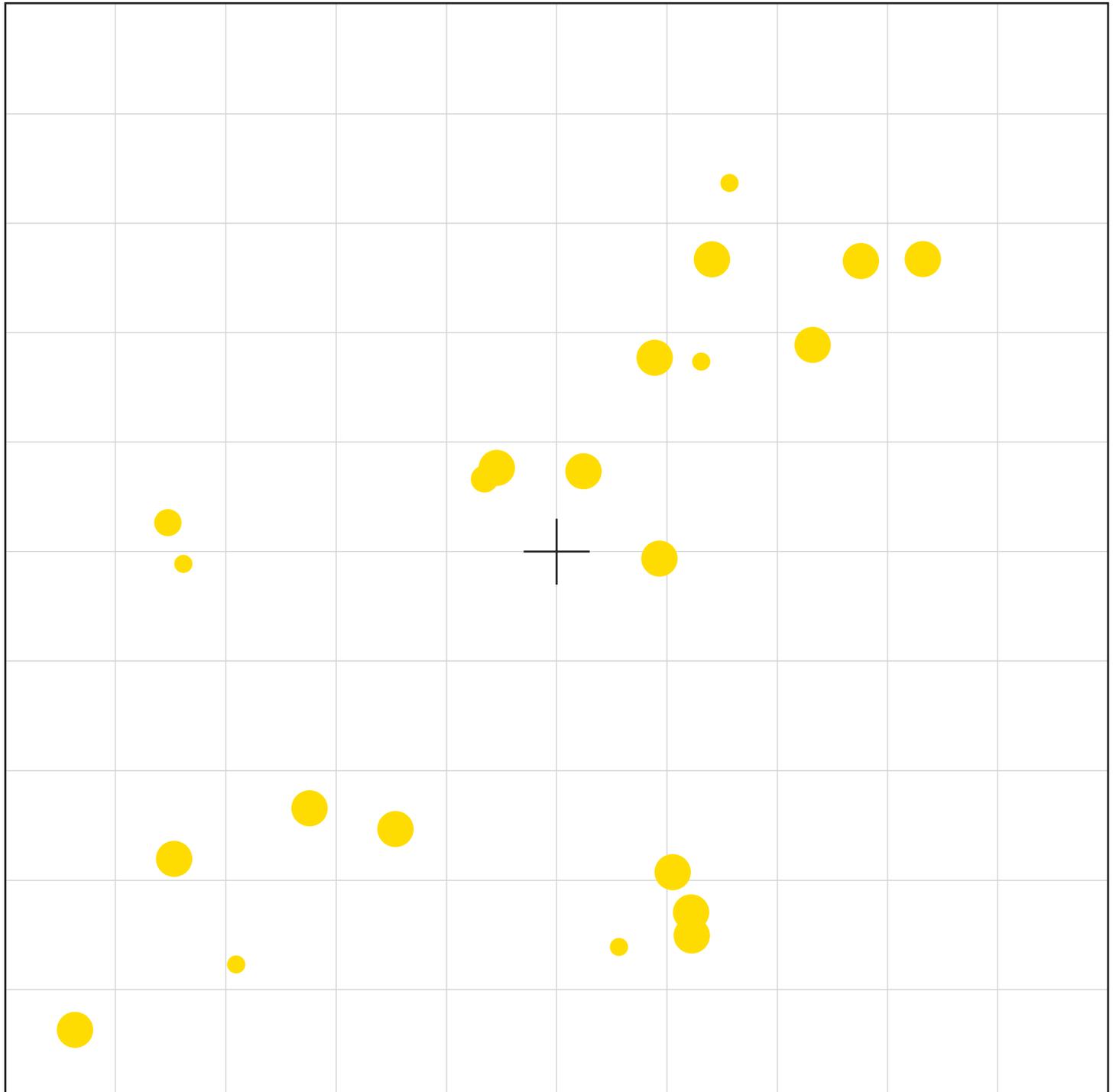
Observaciones

Duchamp según Bouregoise



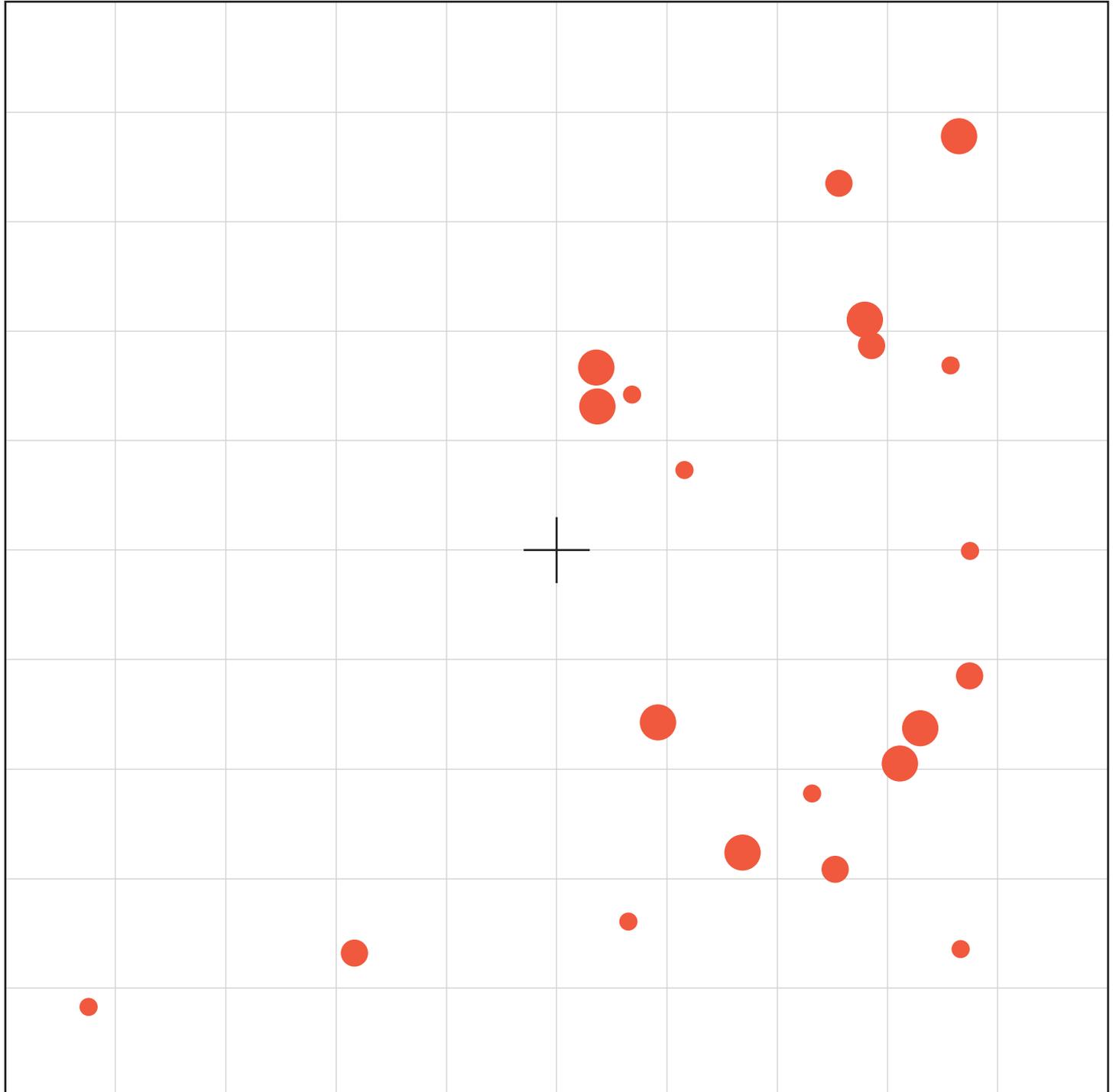
Observaciones

Duchamp según Dylan



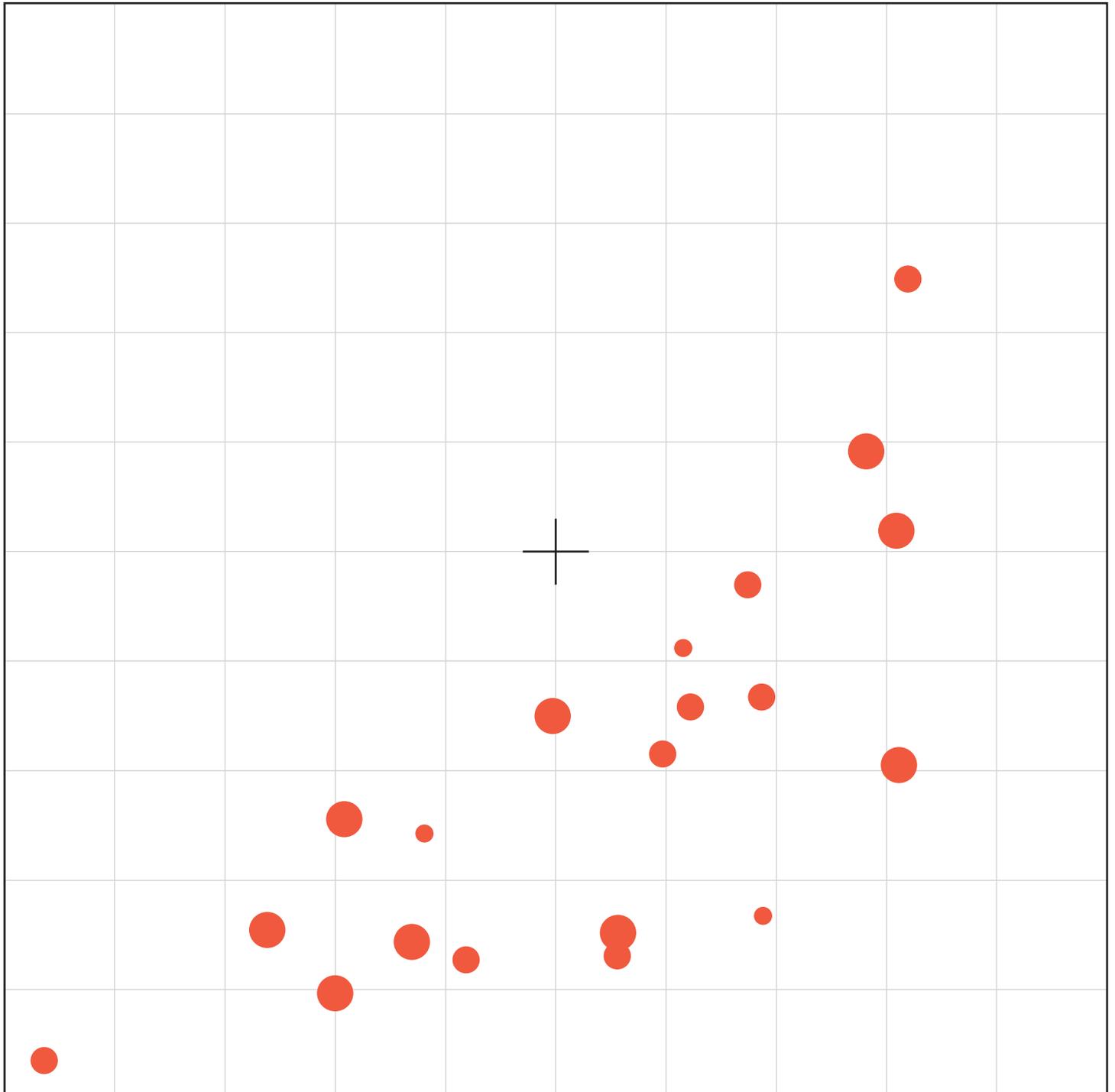
Observaciones

Burroughs según Duchamp



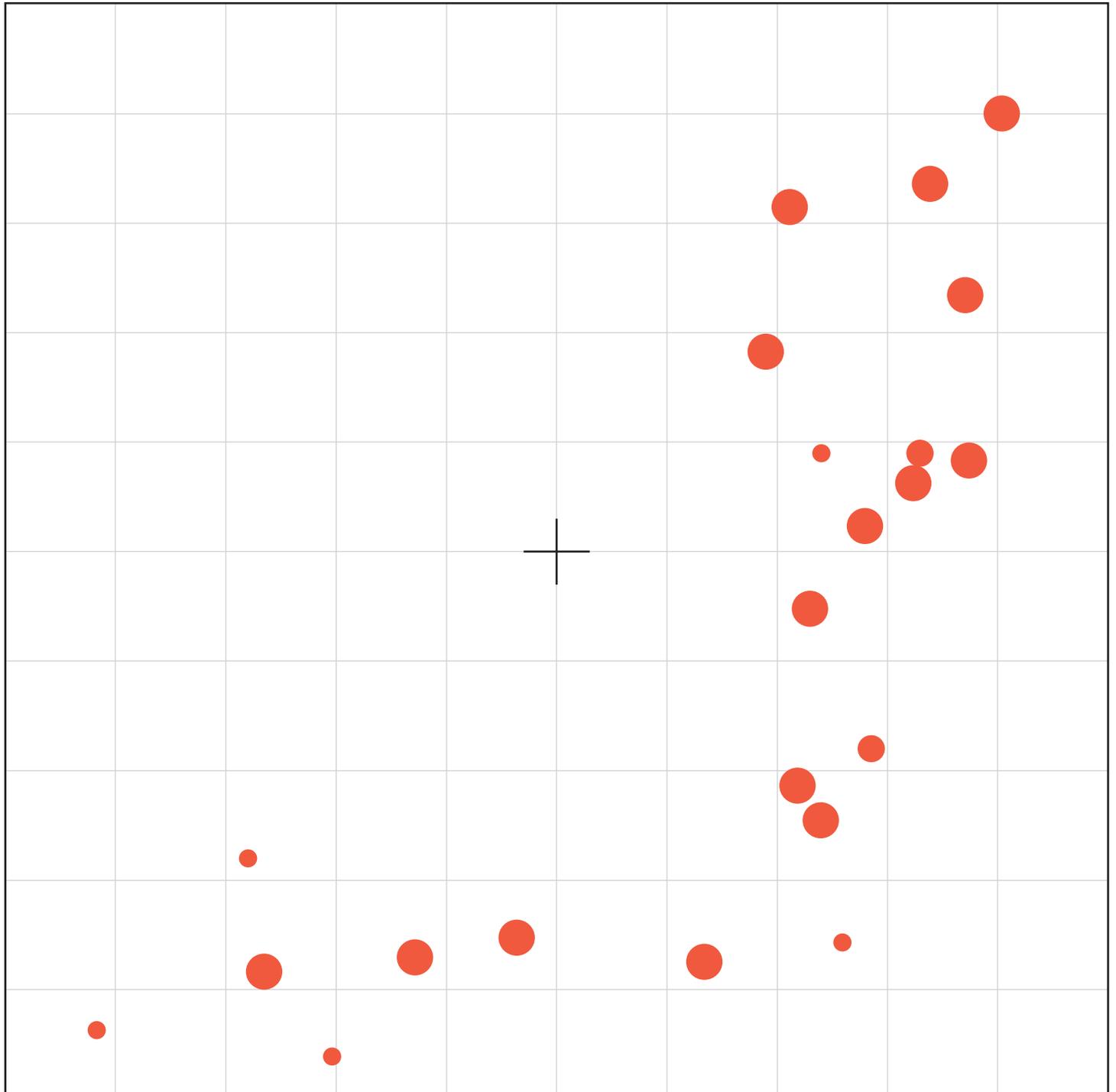
Observaciones

Burroughs según Bourgeoise



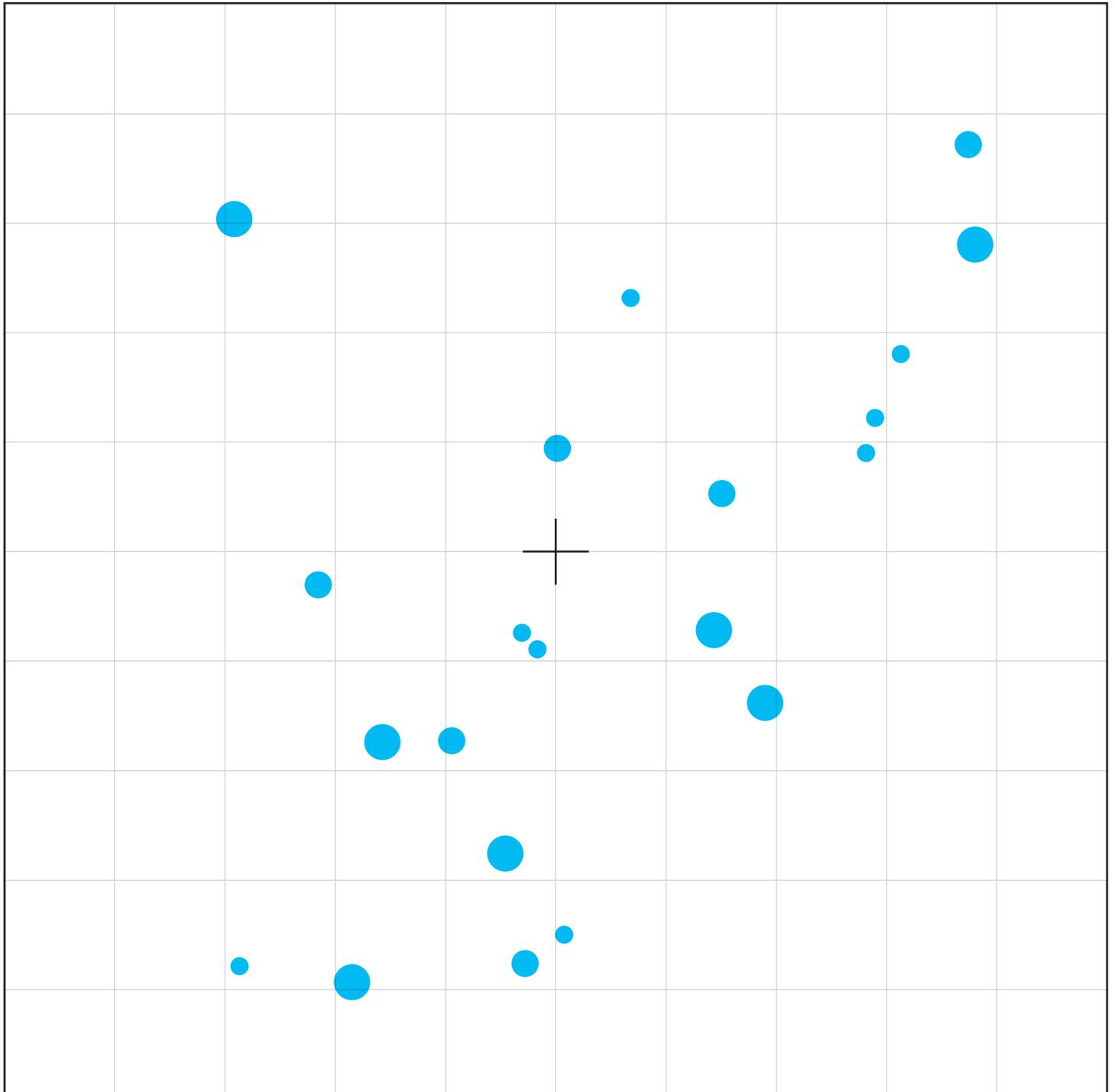
Observaciones

Burroughs según Dylan



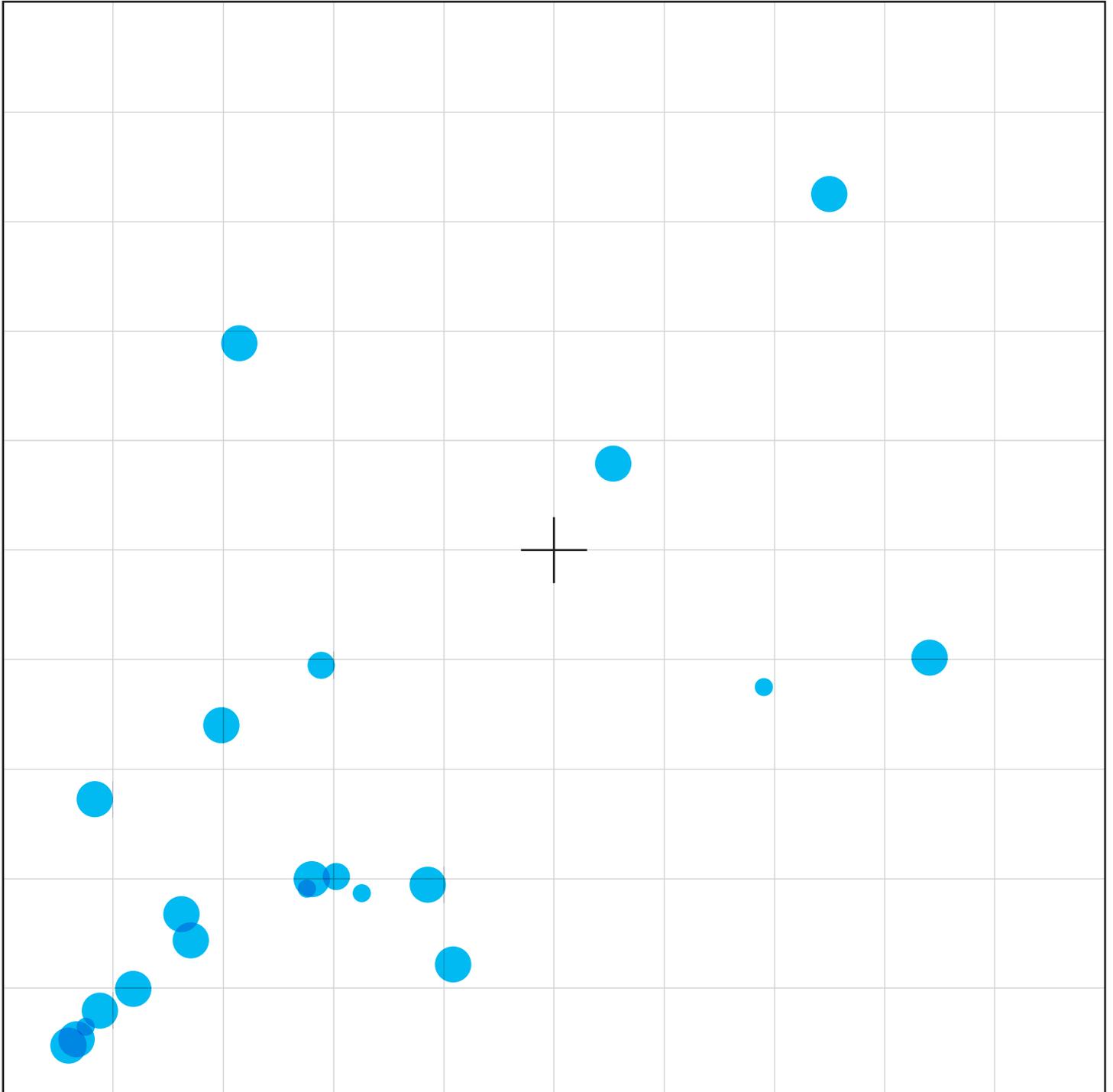
Observaciones

Bourgeoise según Duchamp



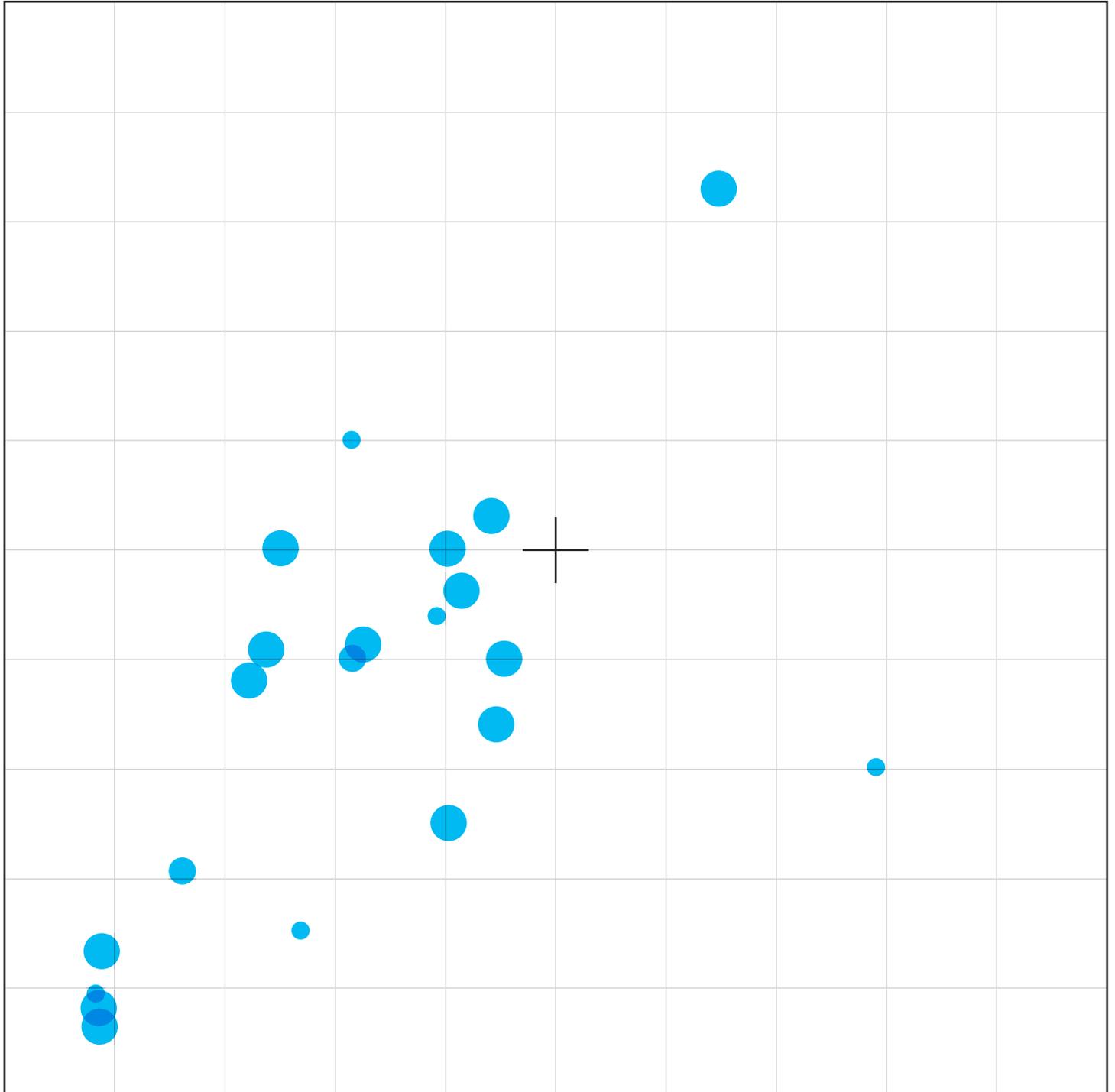
Observaciones

Bourgeoise según Burroughs



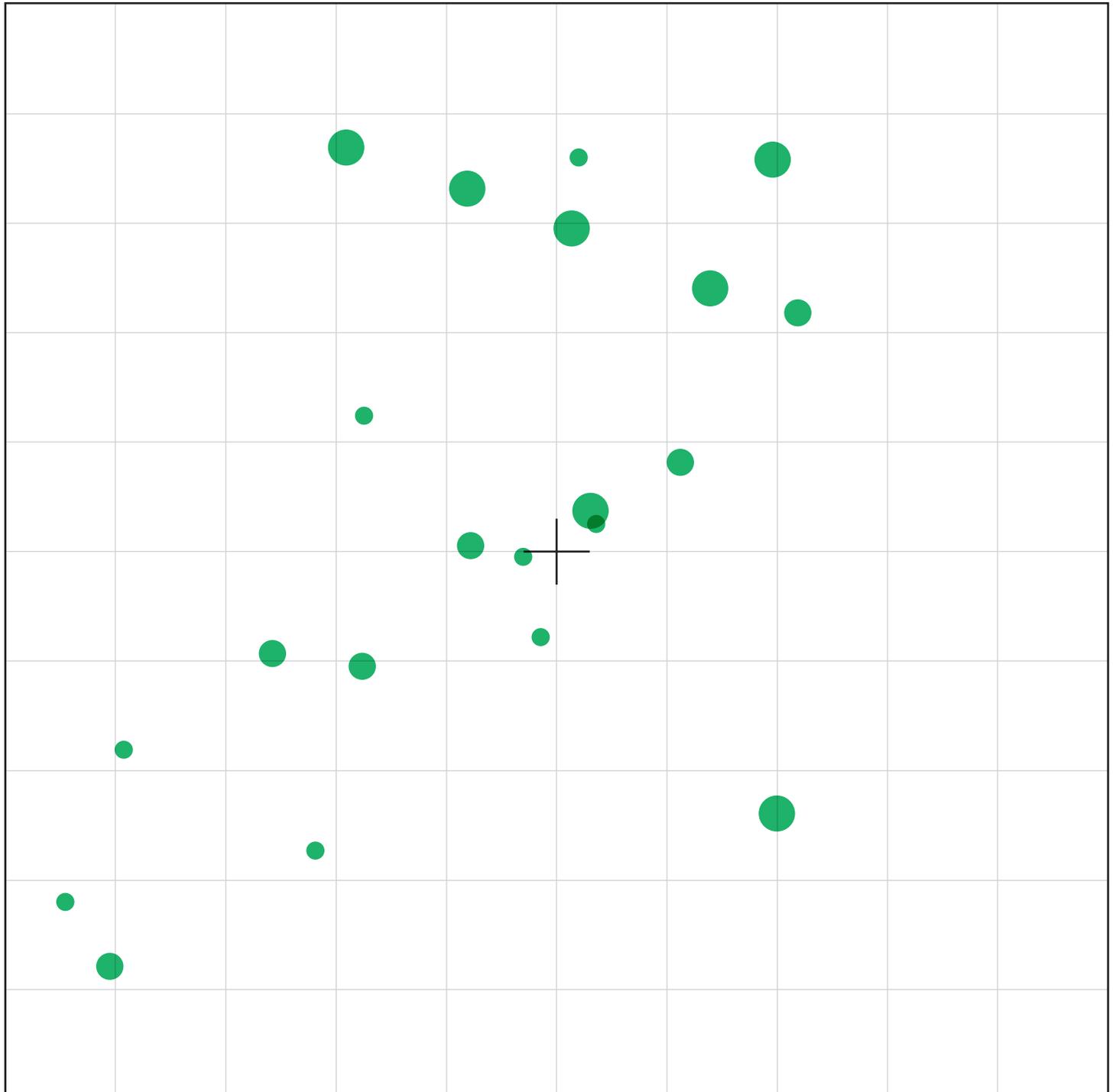
Observaciones

Bourgeoise según Dylan



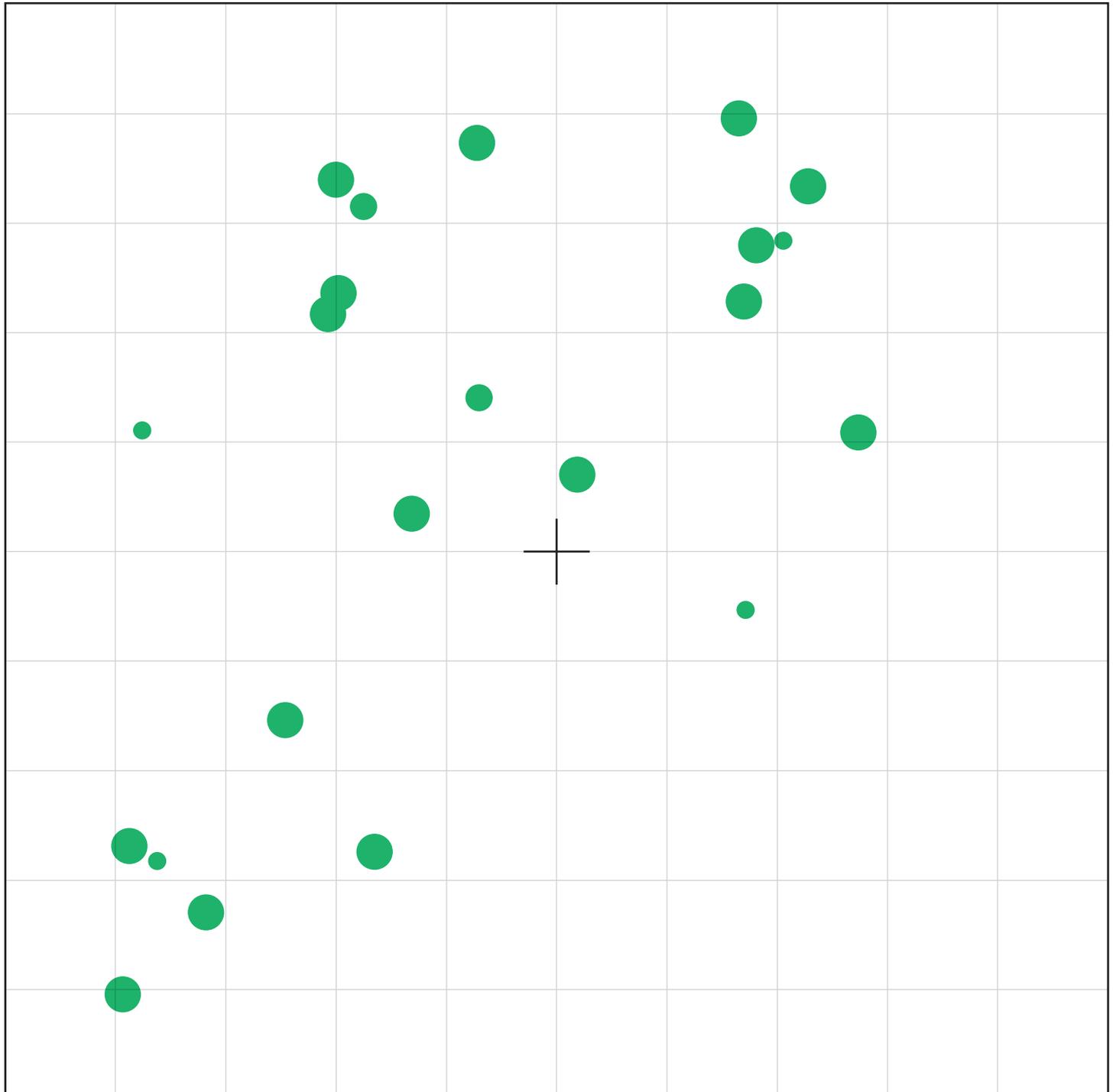
Observaciones

Dylan según Duchamp



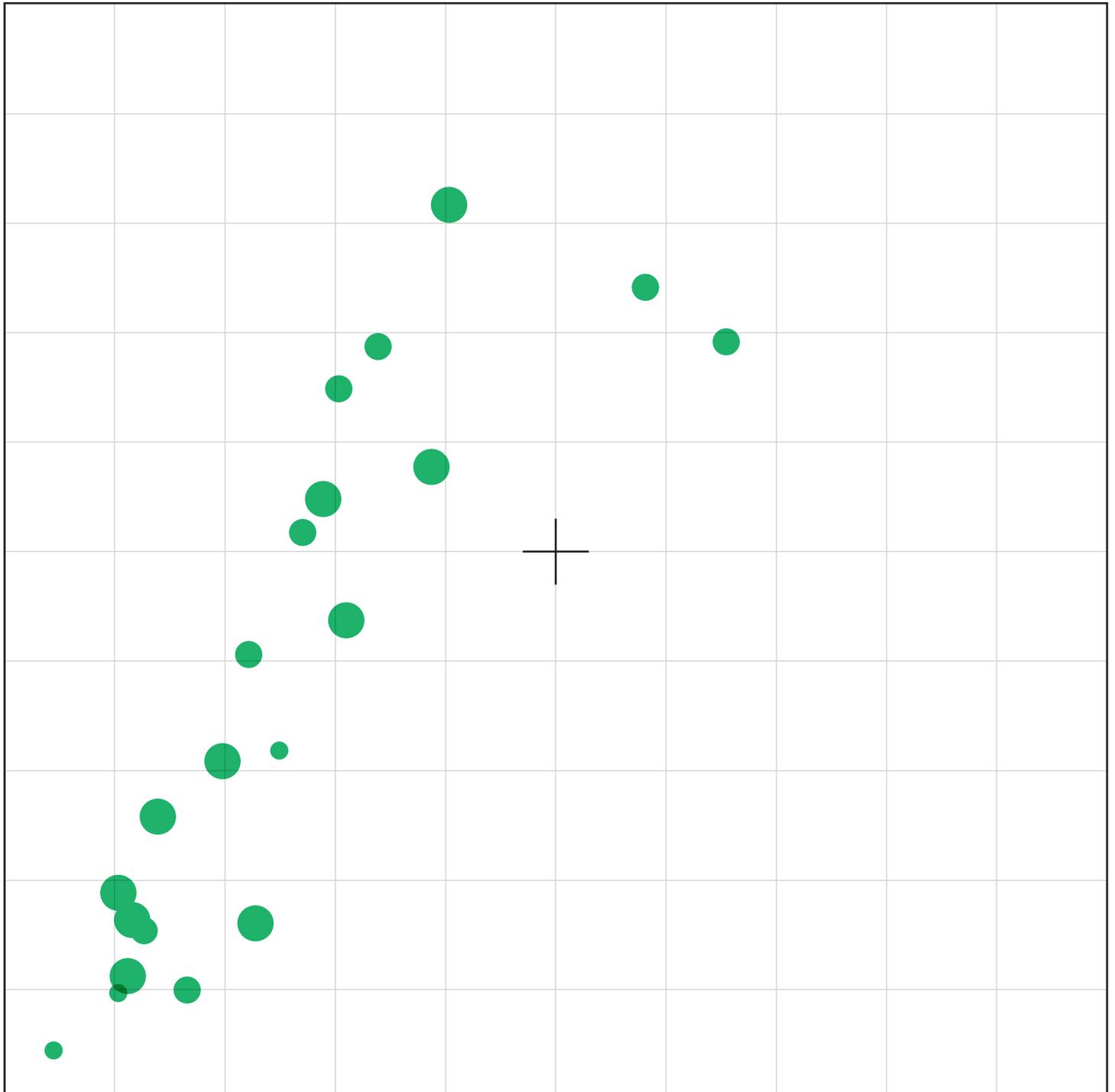
Observaciones

Dylan según Burroughs



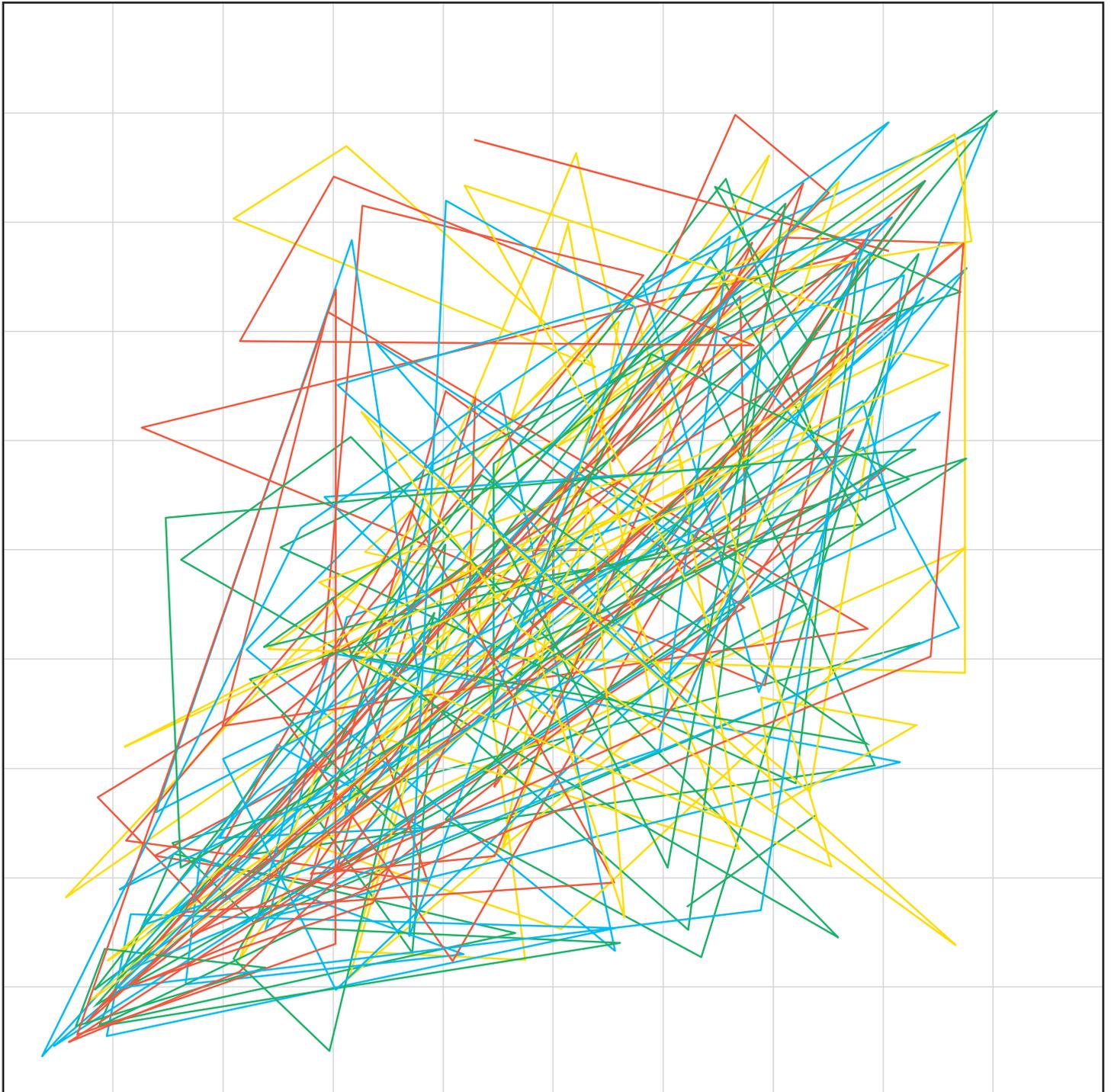
Observaciones

Dylan según Bourgeoise



Observaciones

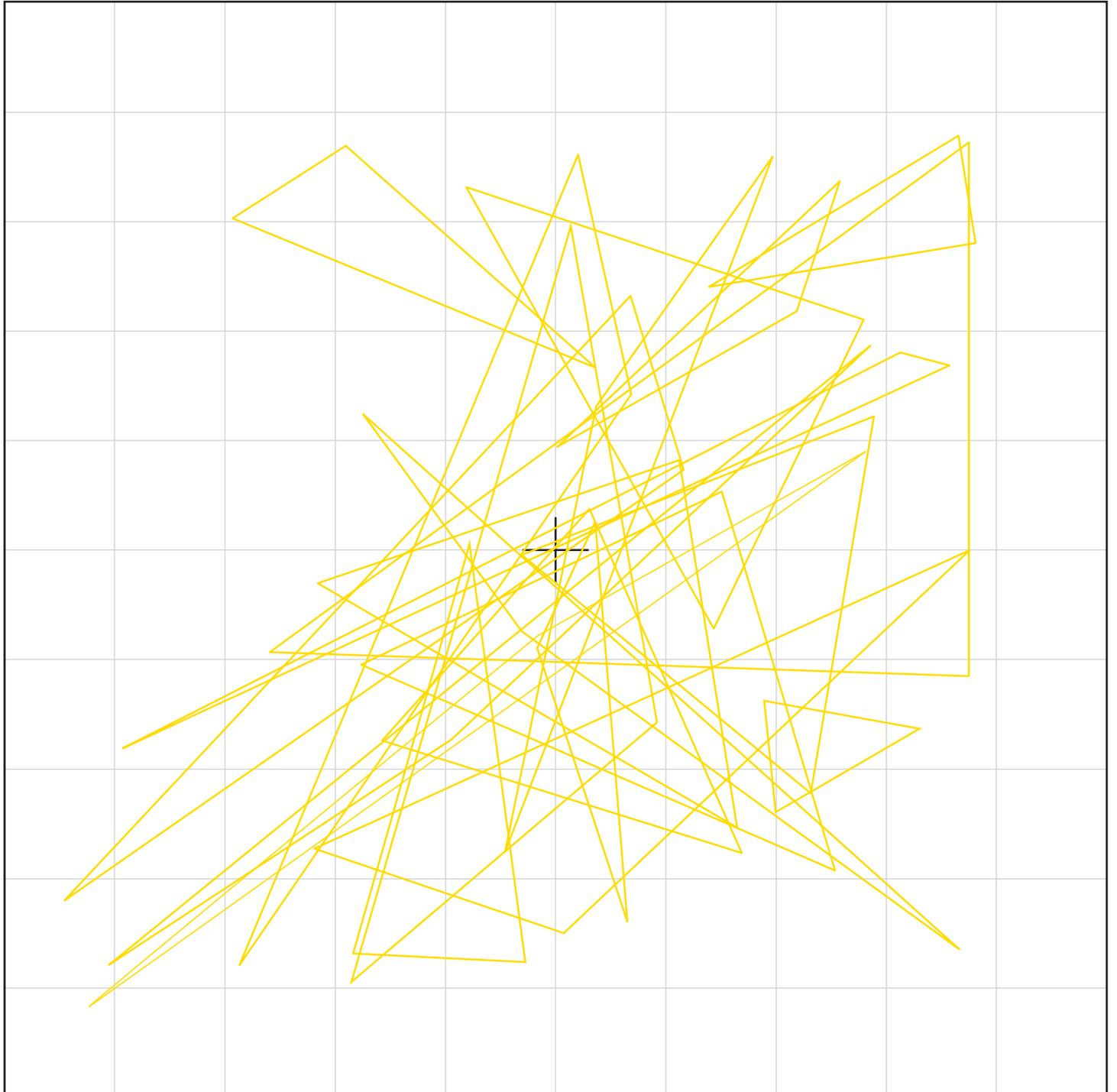
DESPLAZAMIENTO DE LOS JUGADORES POR EL TABLERO VALORANDO A SUS 'CONTRINCANTES'



Observaciones

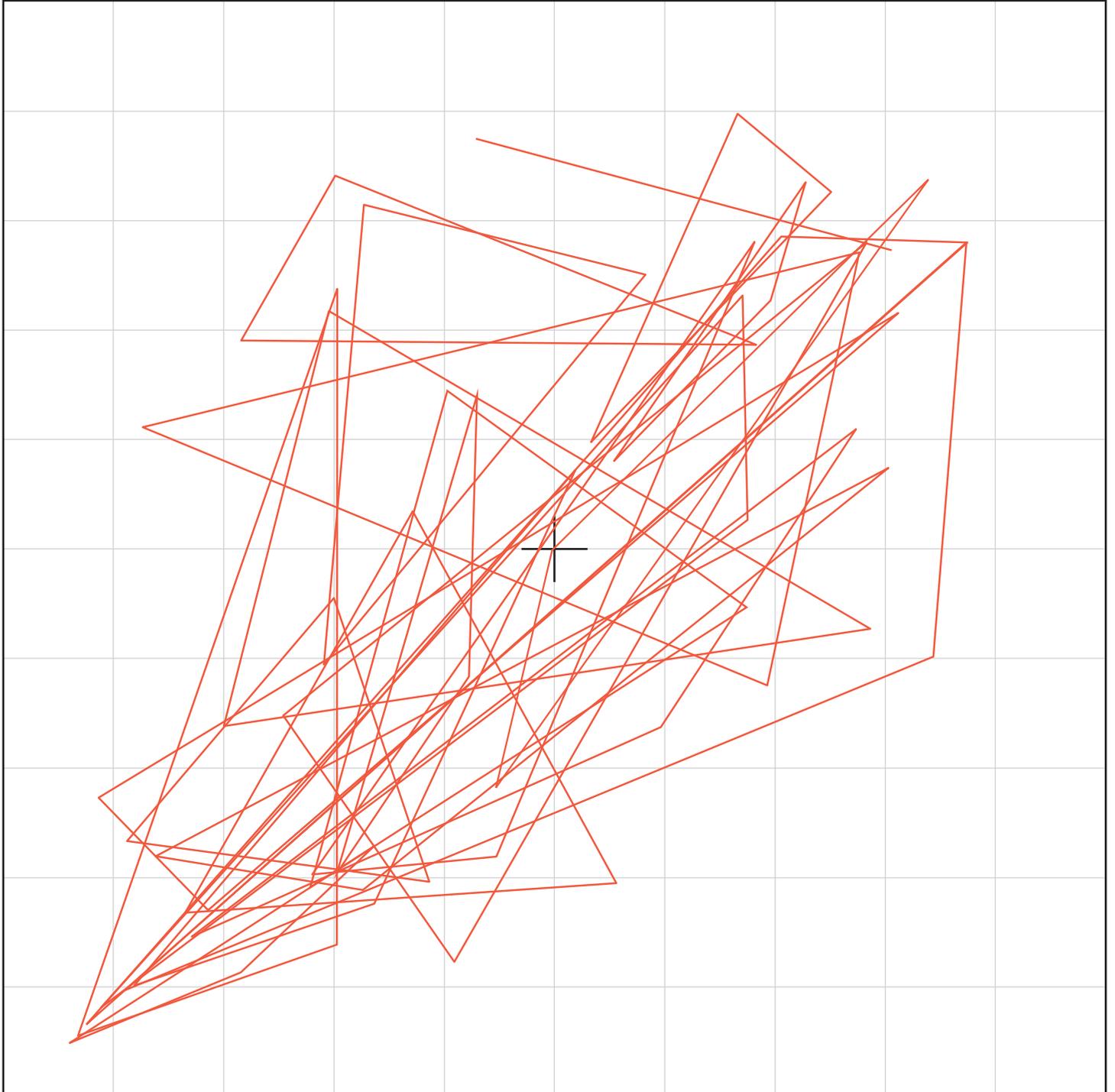
POR JUGADORES

Marcel Duchamp valorando a los otros jugadores



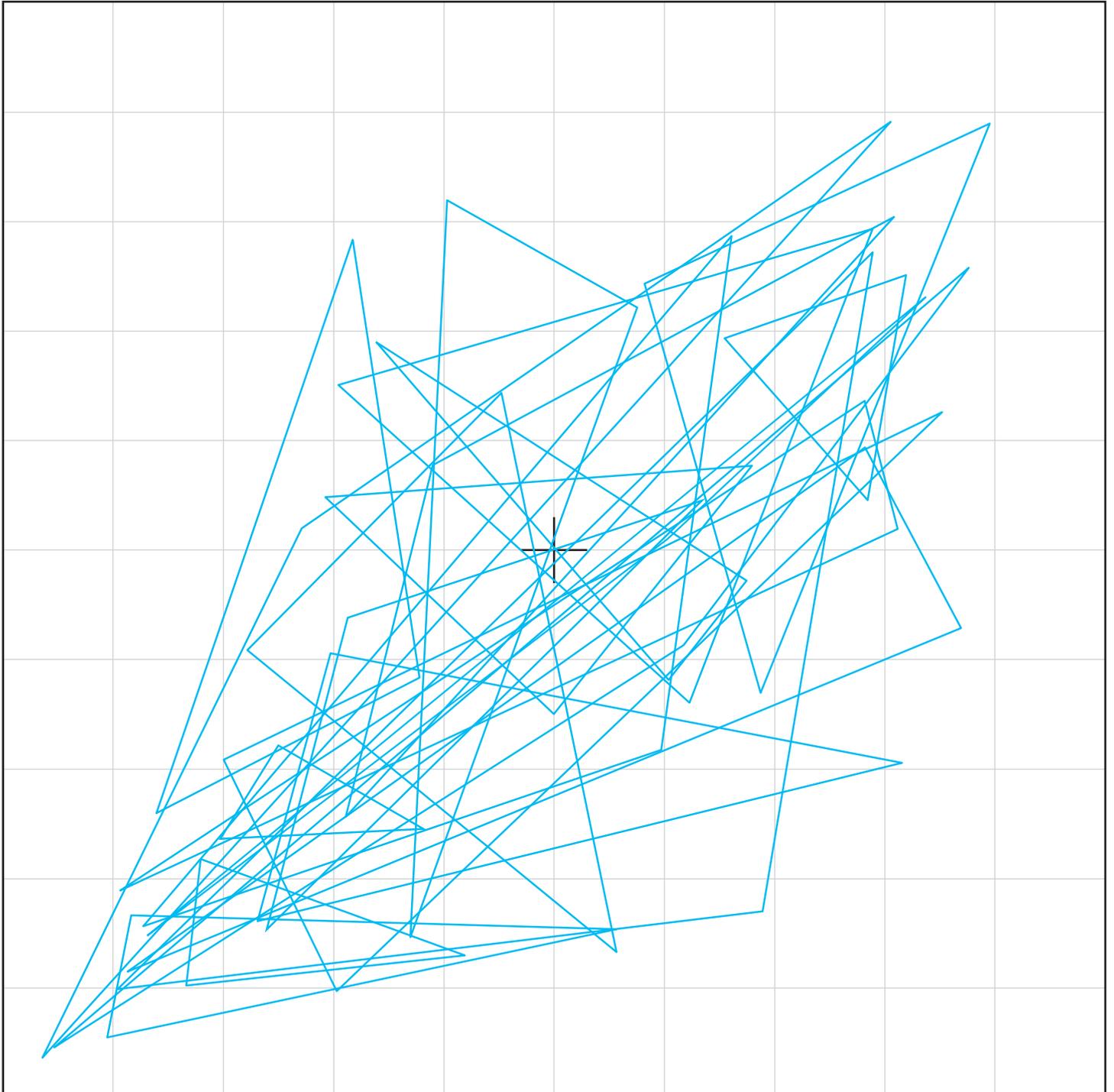
Observaciones

William S. Burroughs valorando a los otros jugadores



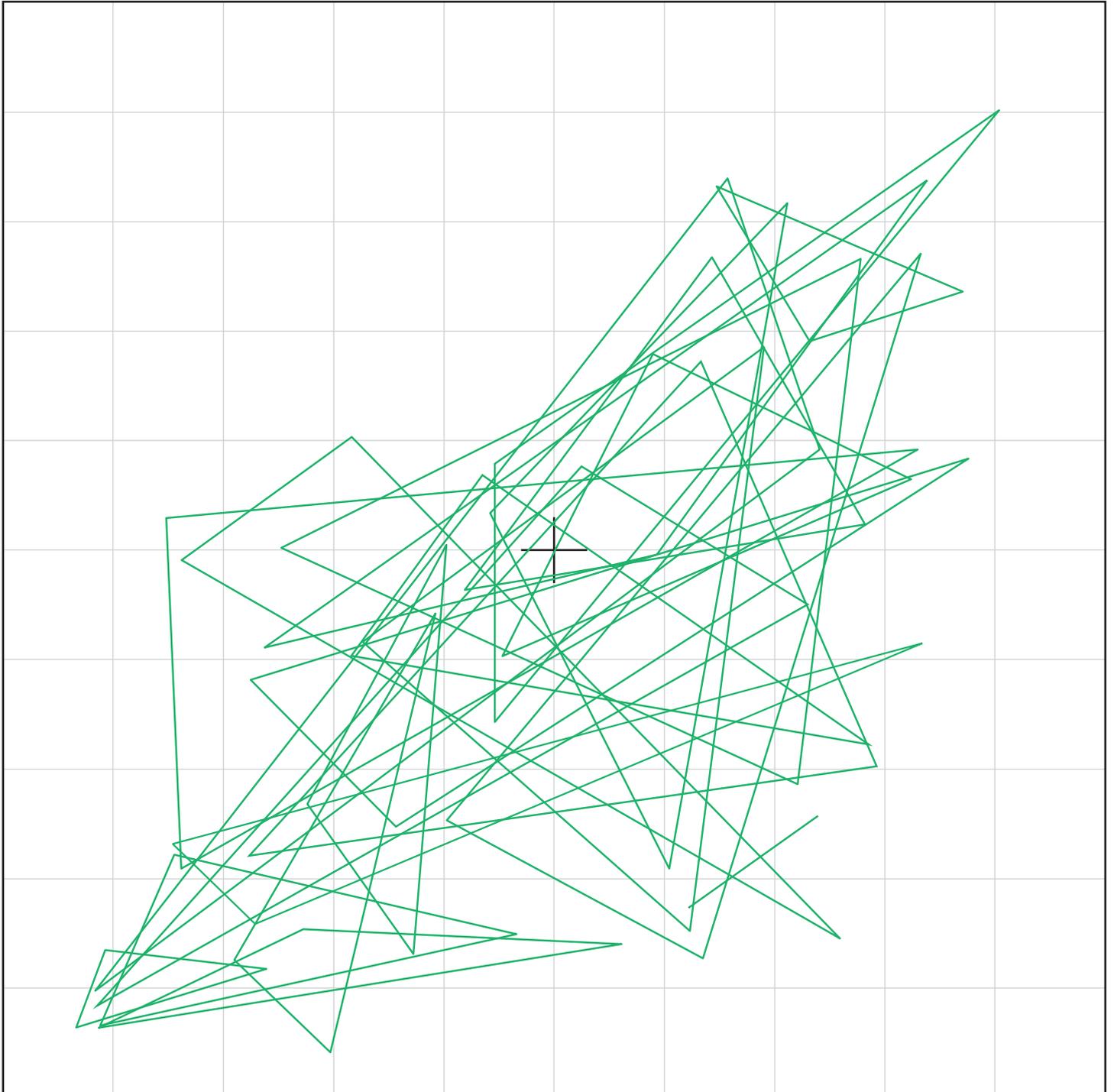
Observaciones

Louise Bourgeois valorando a los otros jugadores



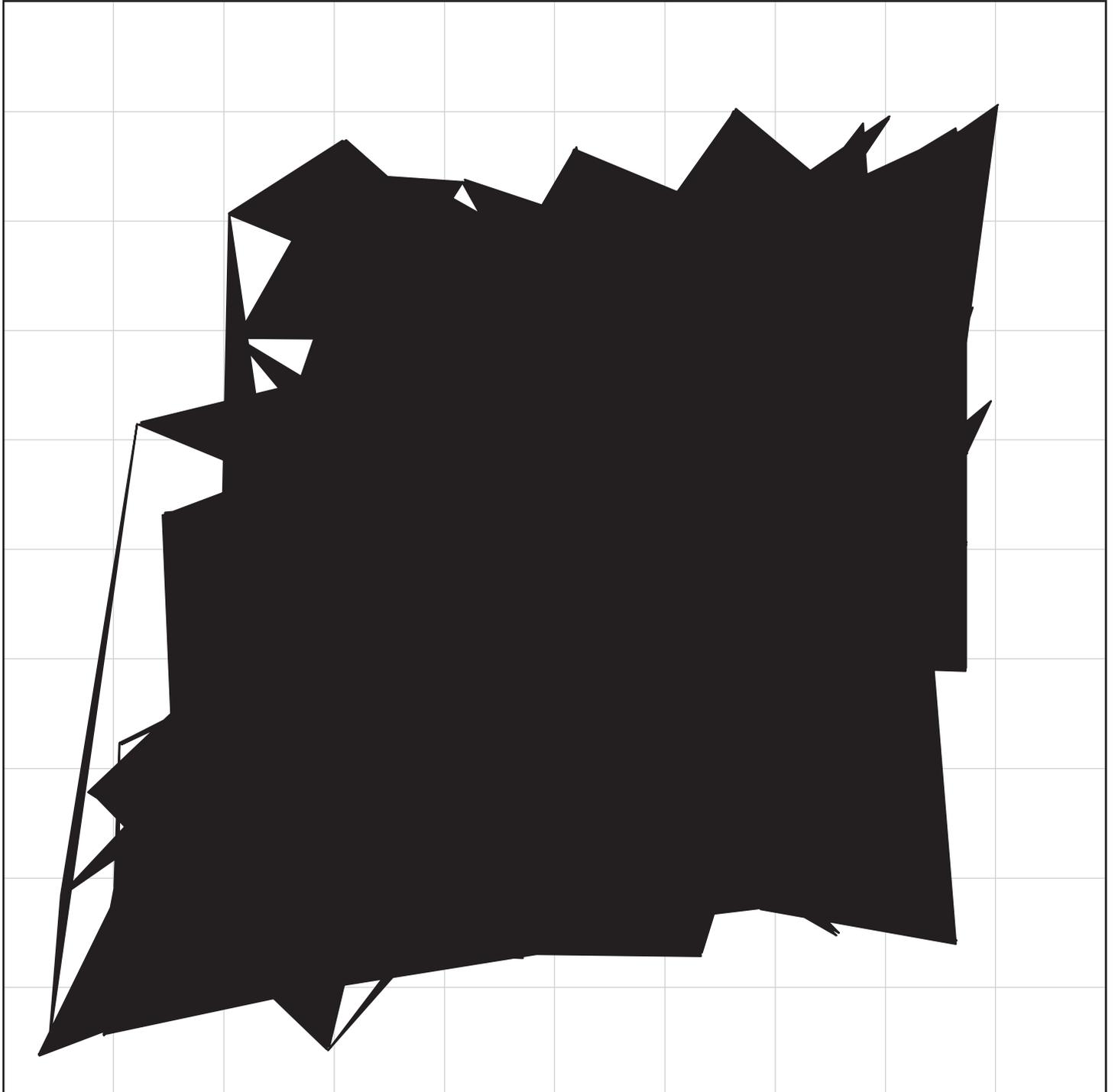
Observaciones

Bob Dylan valorando a los otros jugadores



Observaciones

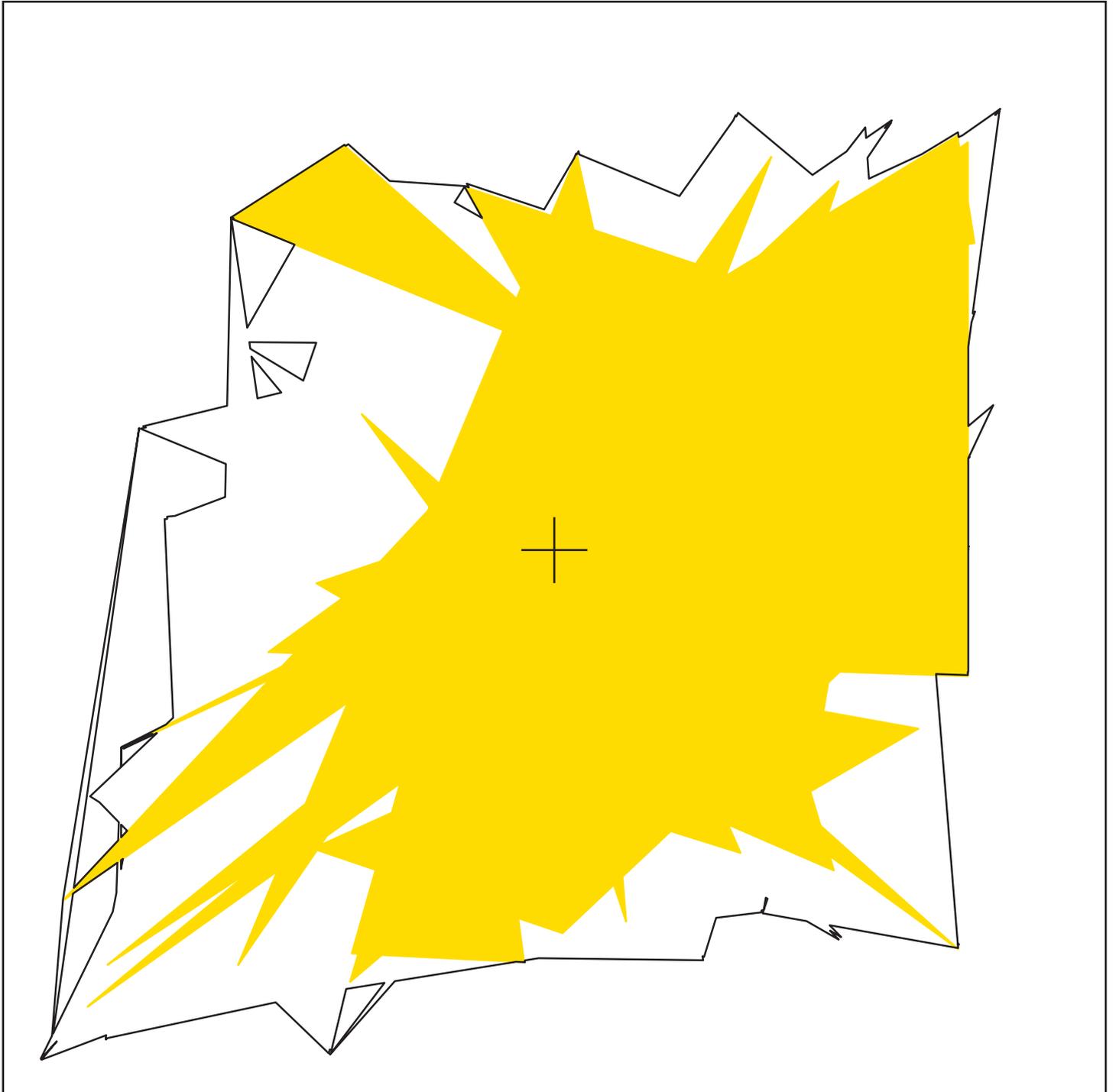
ESPACIO DEL TABLERO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO LA PARTIDA



Observaciones

ESPACIO EN EL QUE SE HA MOVIDO CADA JUGADOR

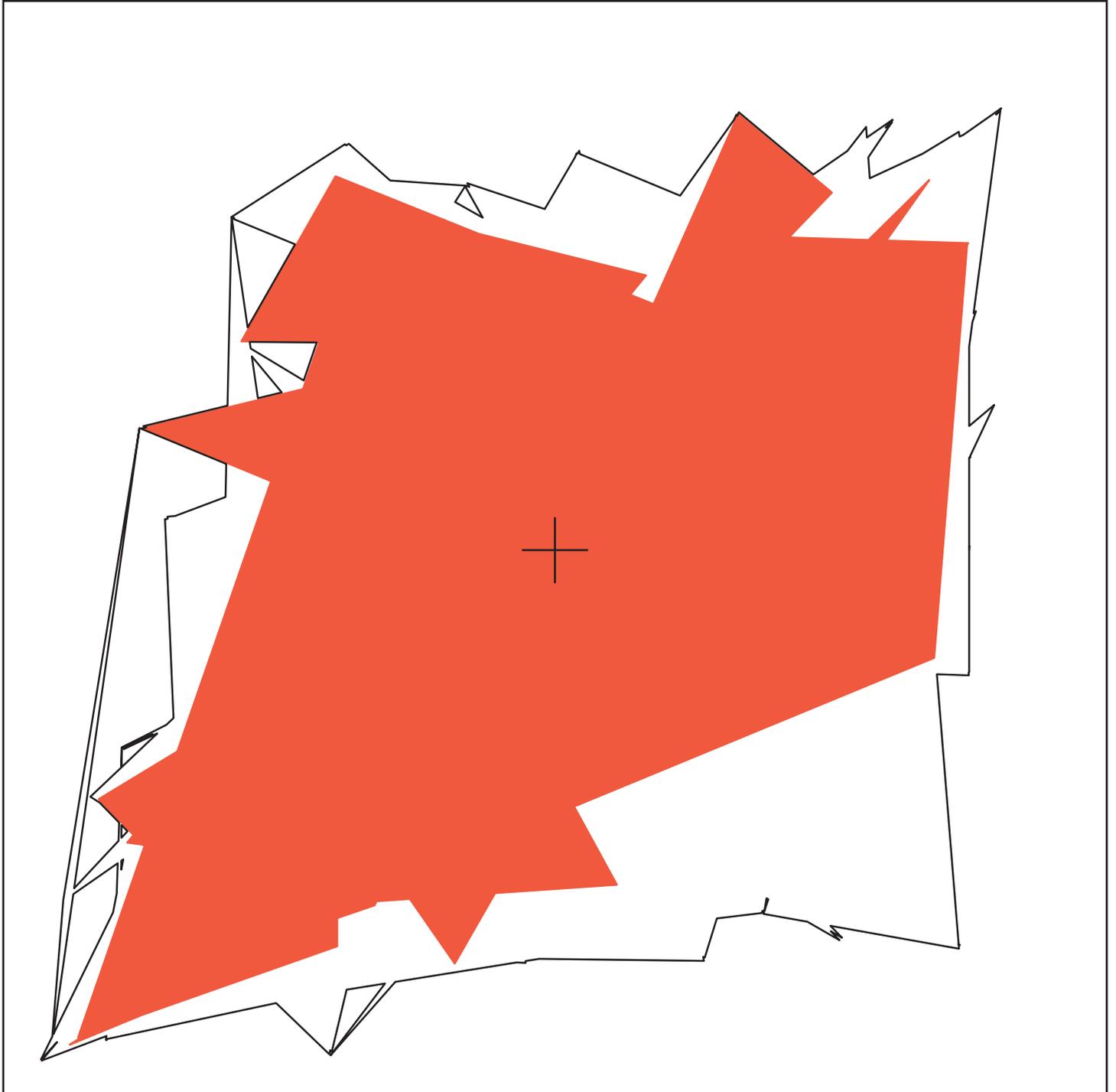
Marcel Duchamp



Observaciones

ESPACIO EN EL QUE SE HA MOVIDO CADA JUGADOR

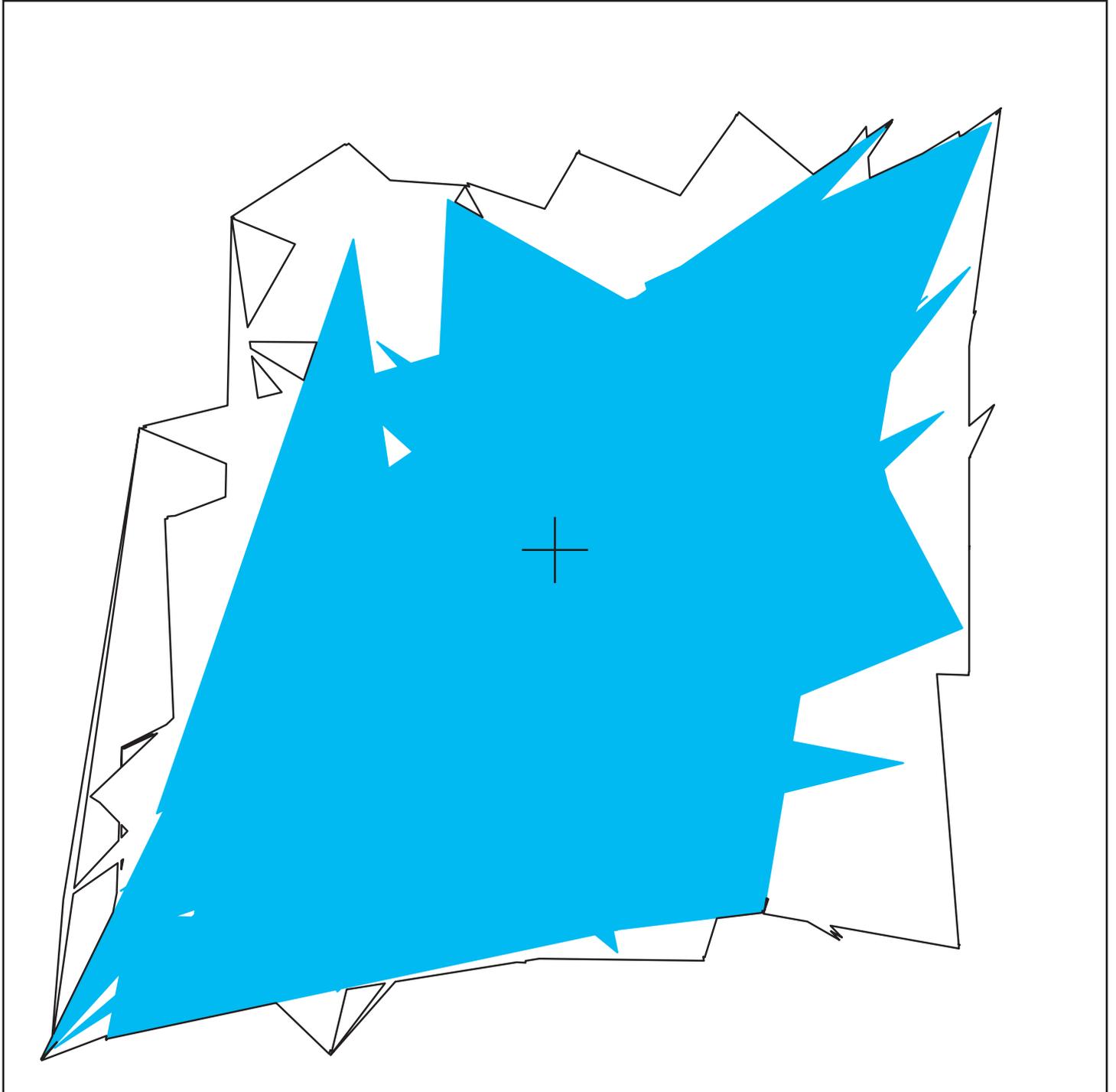
William S. Burroughs



Observaciones

ESPACIO EN EL QUE SE HA MOVIDO CADA JUGADOR

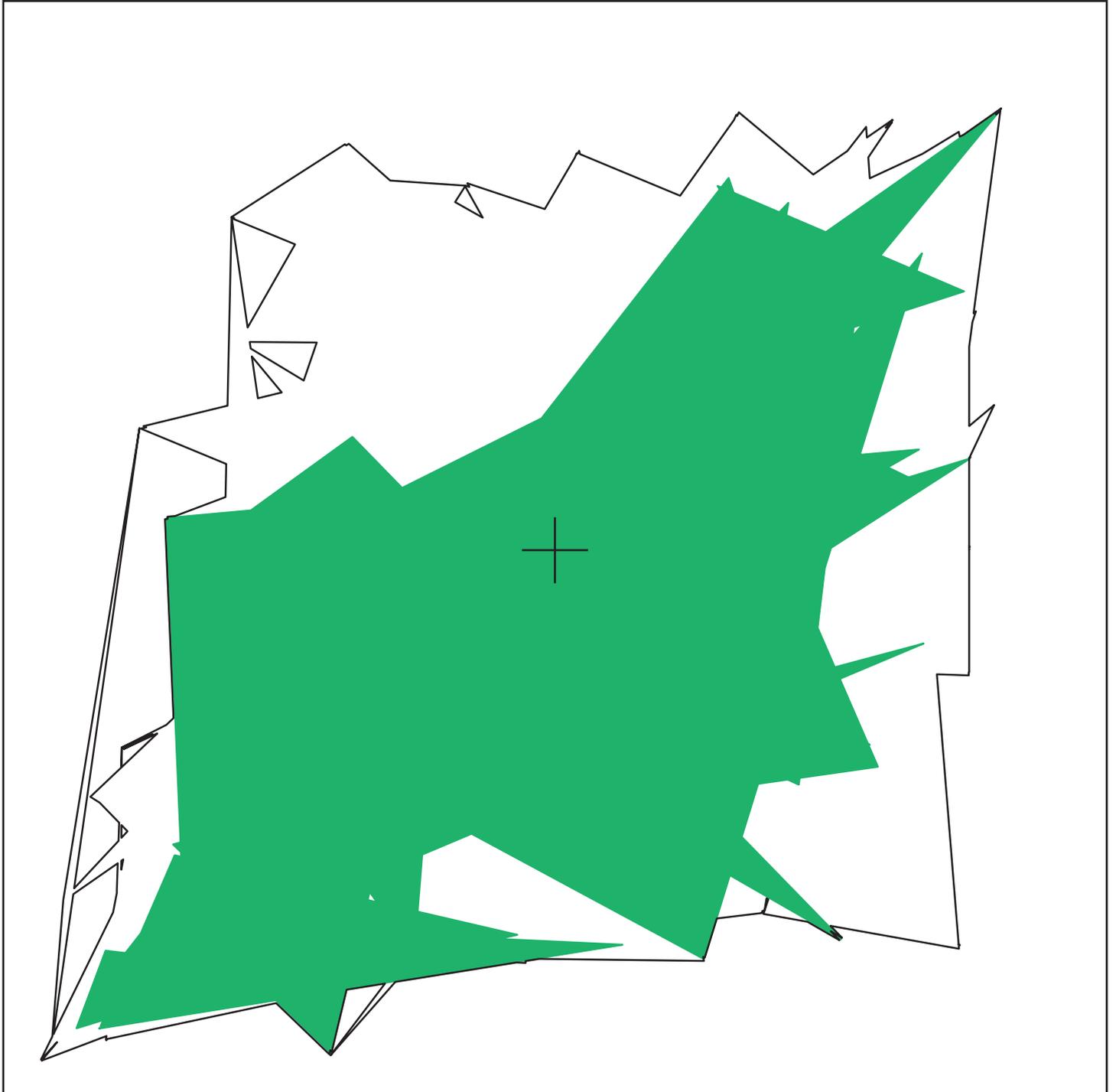
Louise Bourgeois



Observaciones

ESPACIO EN EL QUE SE HA MOVIDO CADA JUGADOR

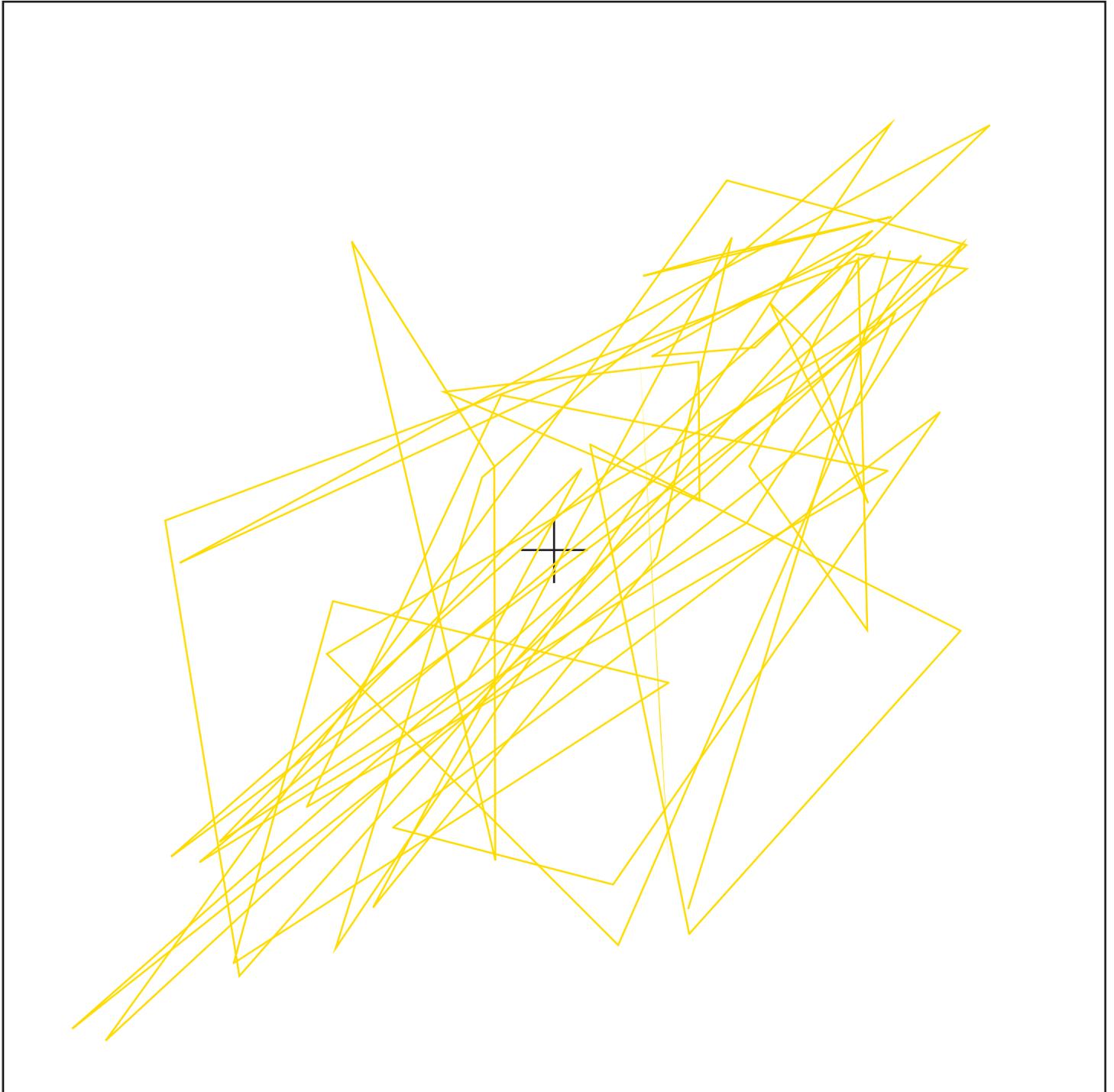
Bob Dylan



Observaciones

**VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'.
POR TEMAS. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA.**

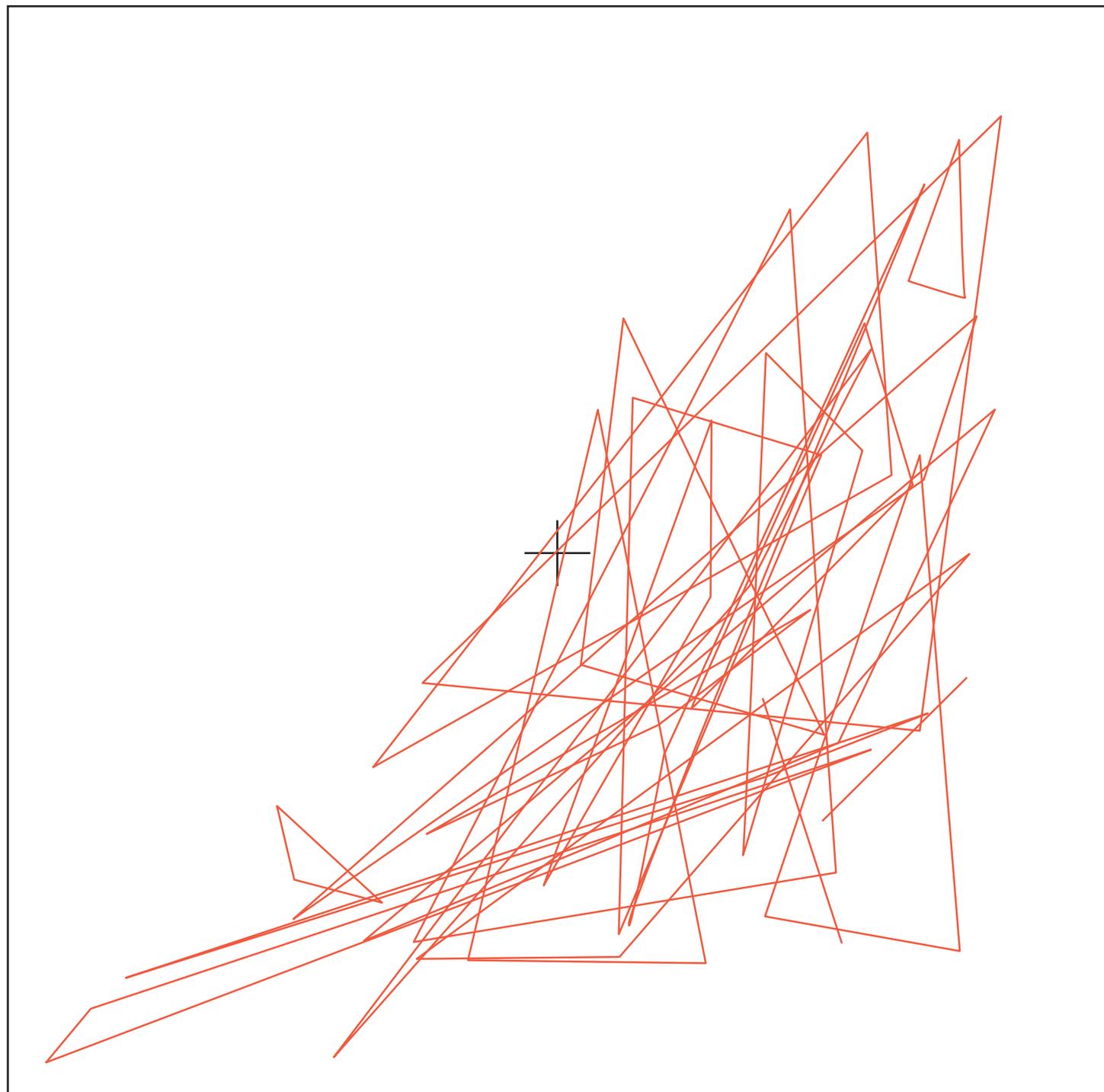
Marcel Duchamp



Observaciones

**VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'.
POR TEMAS. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA.**

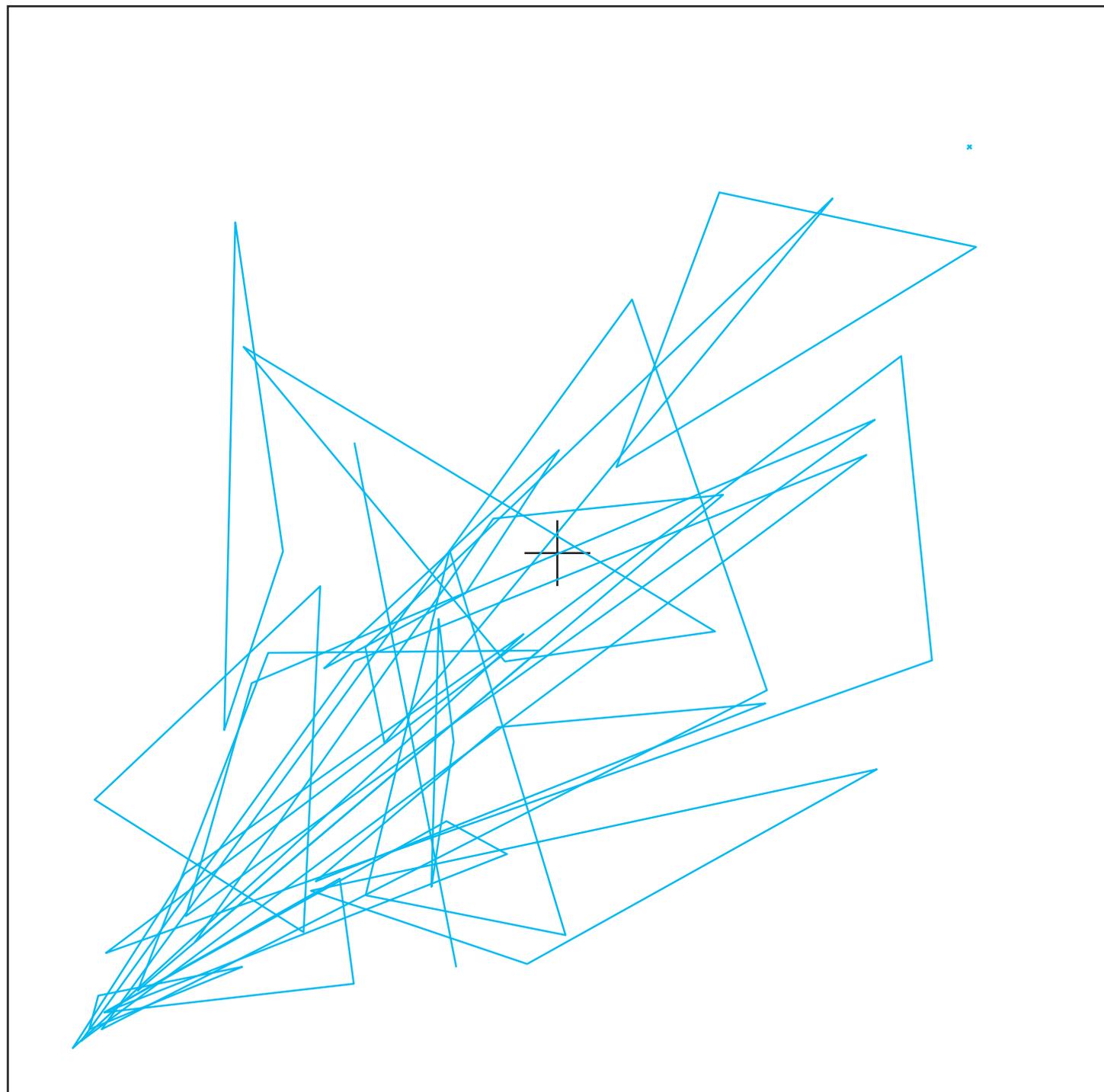
Burroughs



Observaciones

**VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'.
POR TEMAS. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA.**

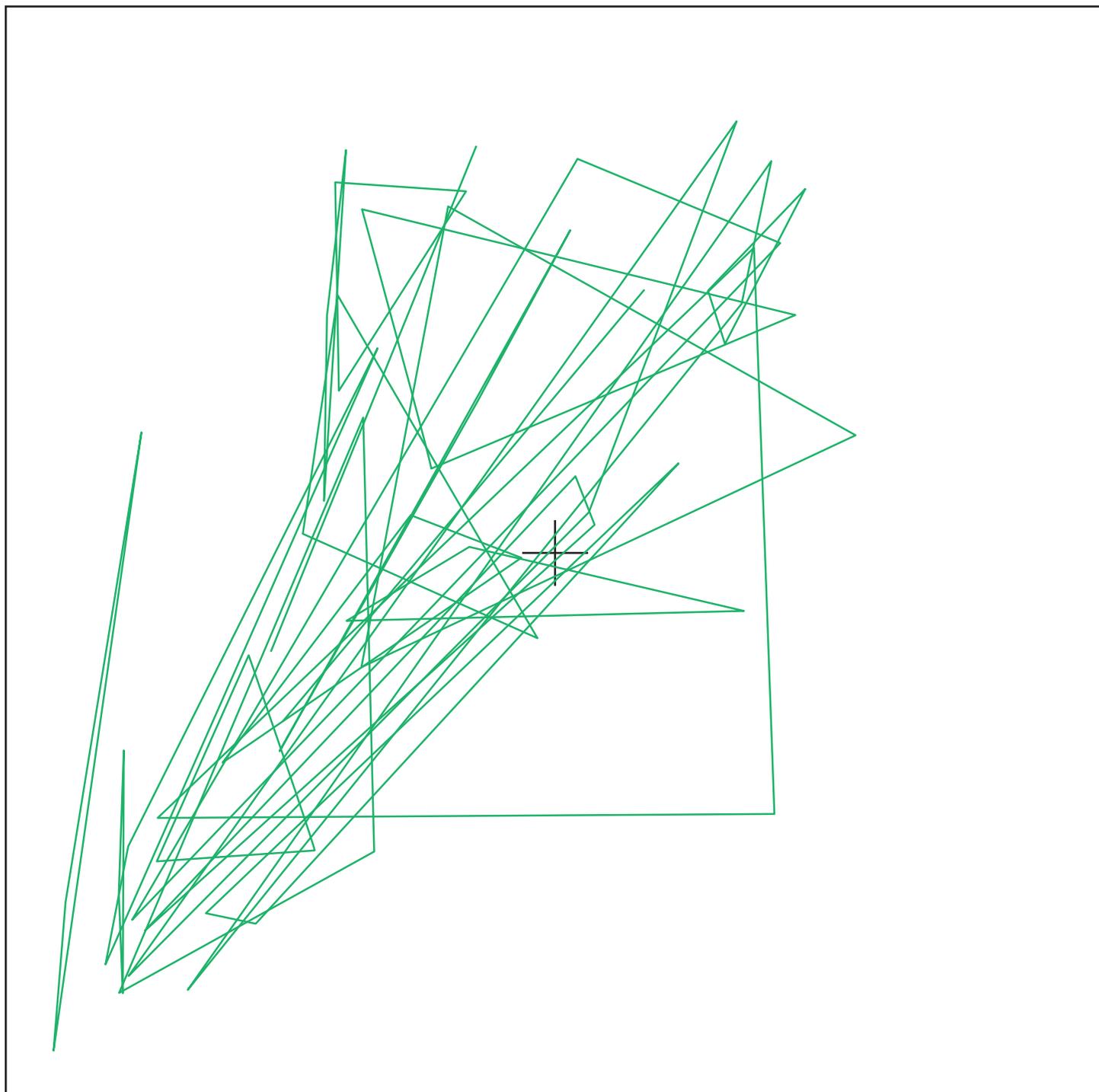
Bourgeois



Observaciones

**VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'.
POR TEMAS. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA.**

Dylan



Observaciones

**VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'.
POR TEMAS. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA.**

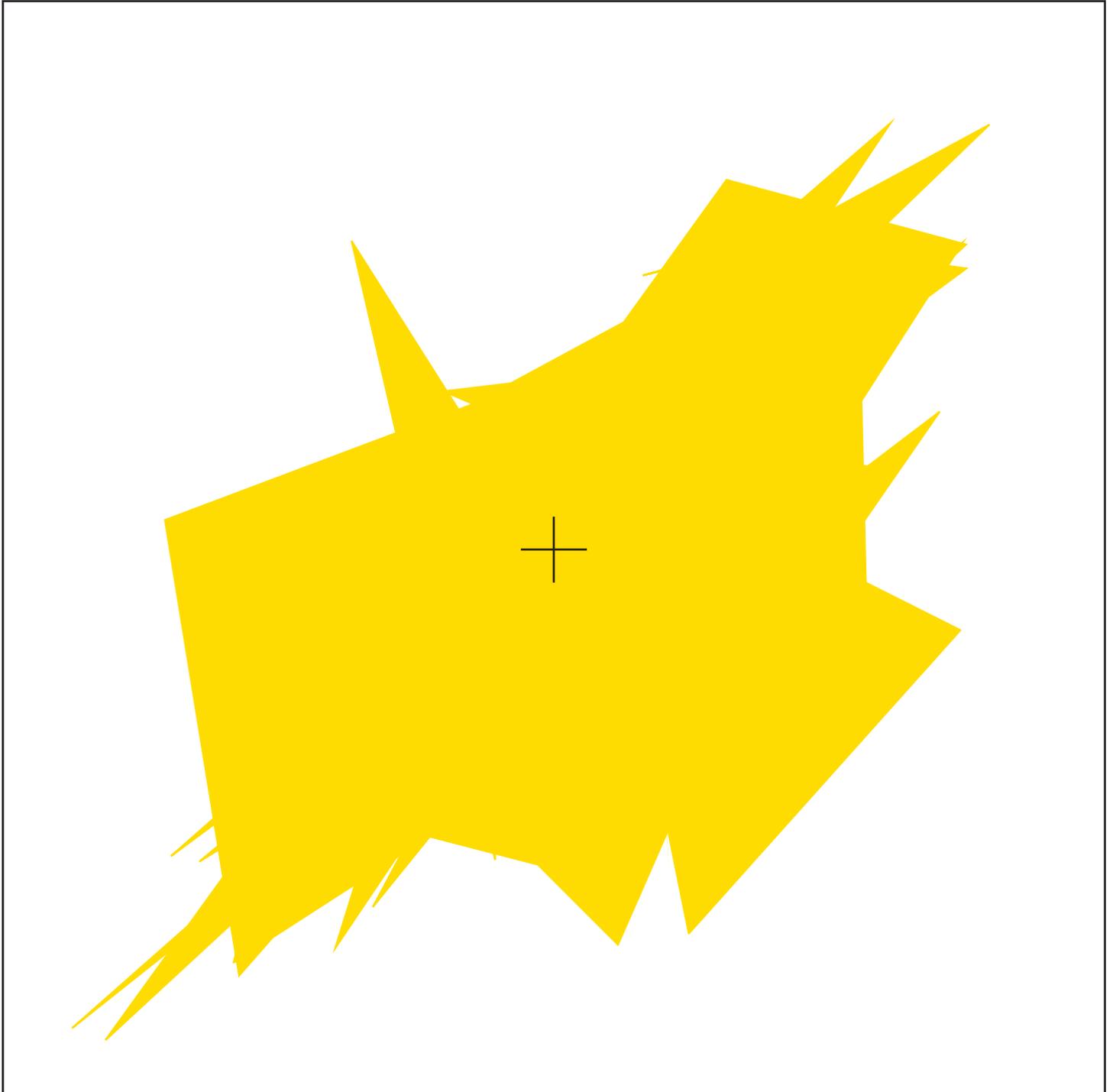
Dylan



Observaciones

ESPACIO OCUPADO EN EL TABLERO. POR JUGADOR. SEGÚN VALORACIONES RECIBIDAS.

Marcel Duchamp



Observaciones

Burroughs



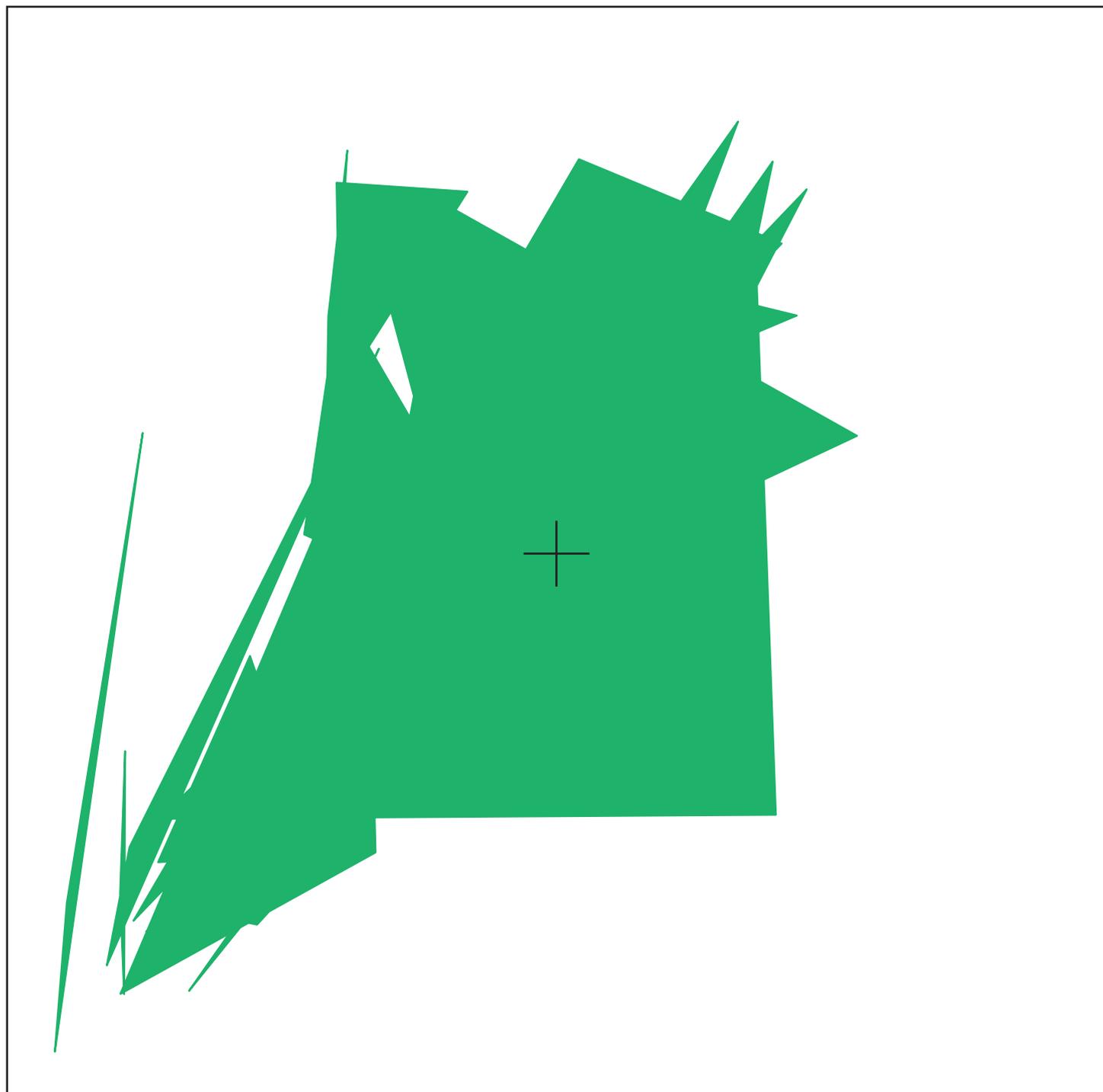
Observaciones

Bourgeois



Observaciones

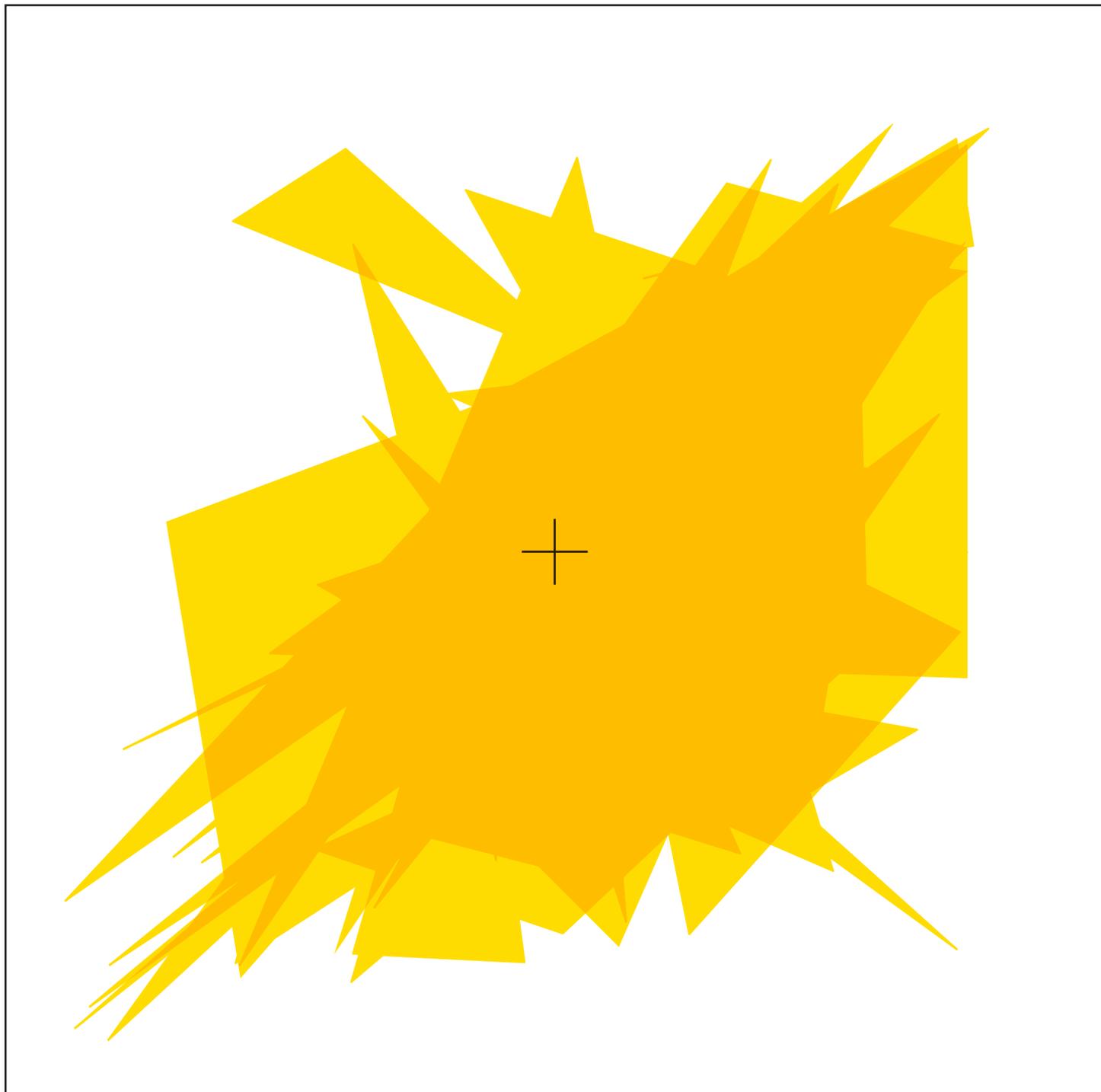
Dylan



Observaciones

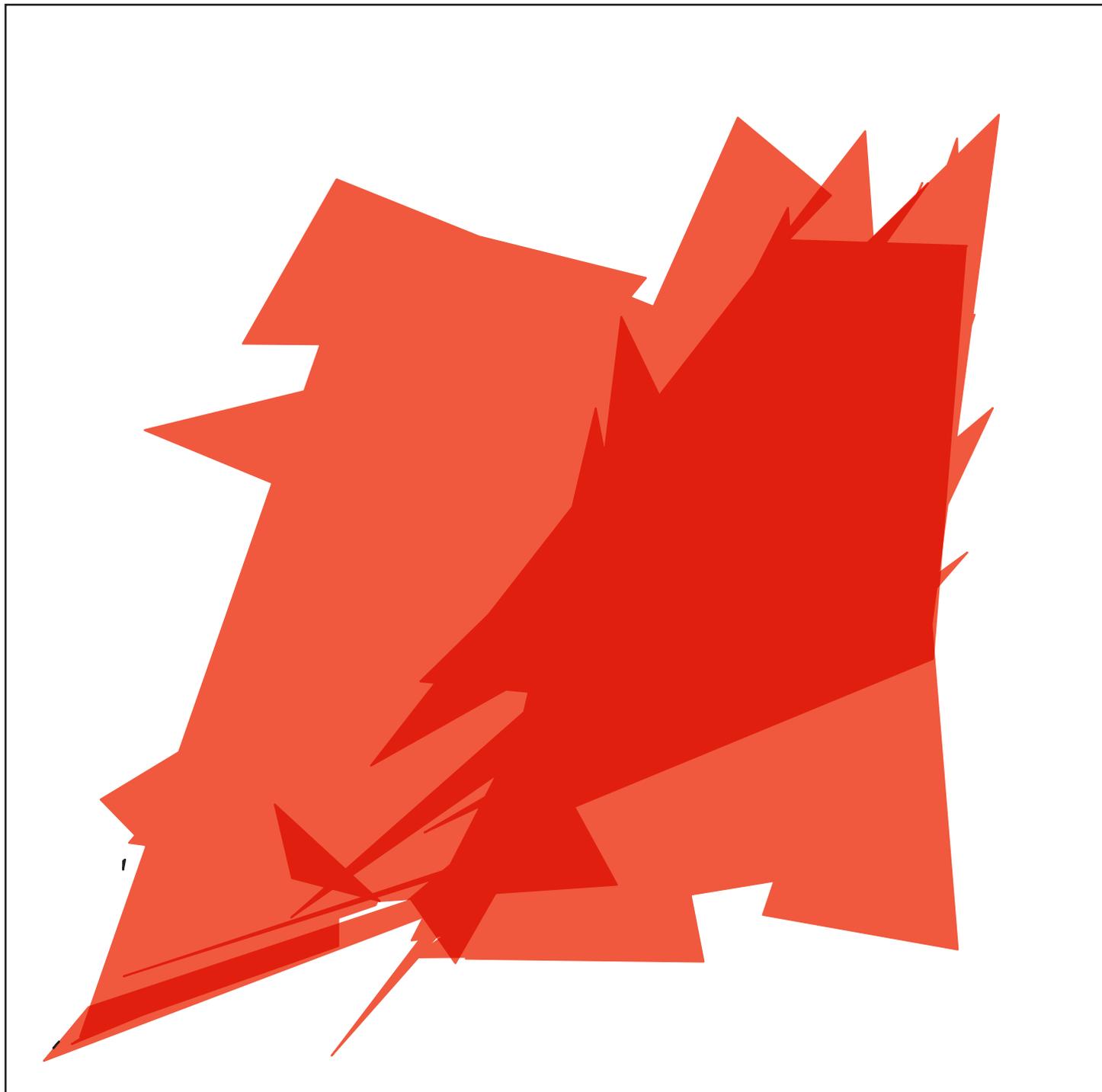
SUPERPOSICIÓN DE LOS ESPACIOS DADOS Y RECIBIDOS POR CADA JUGADOR

Marcel Duchamp



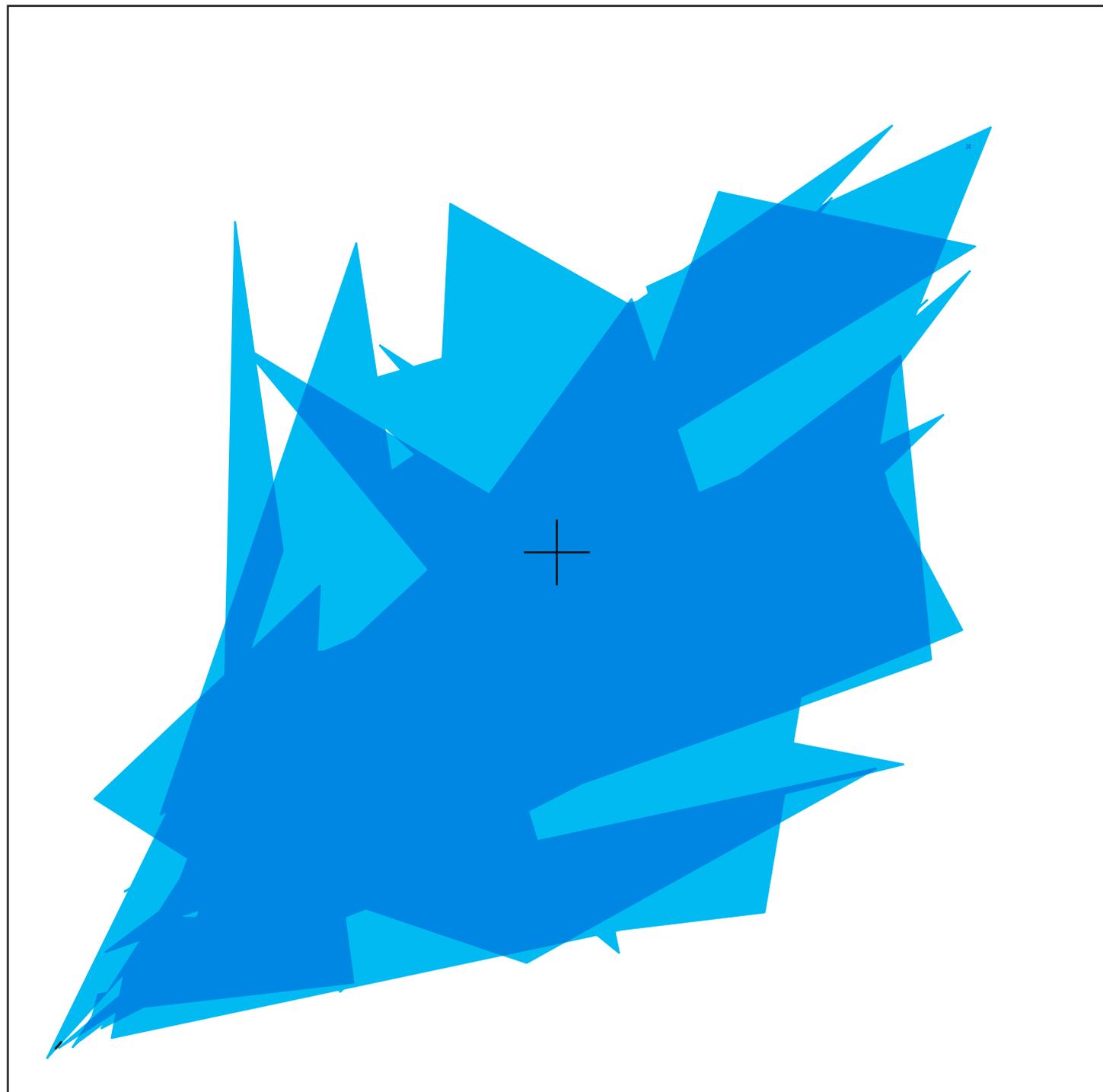
Observaciones

William S. Burroughs



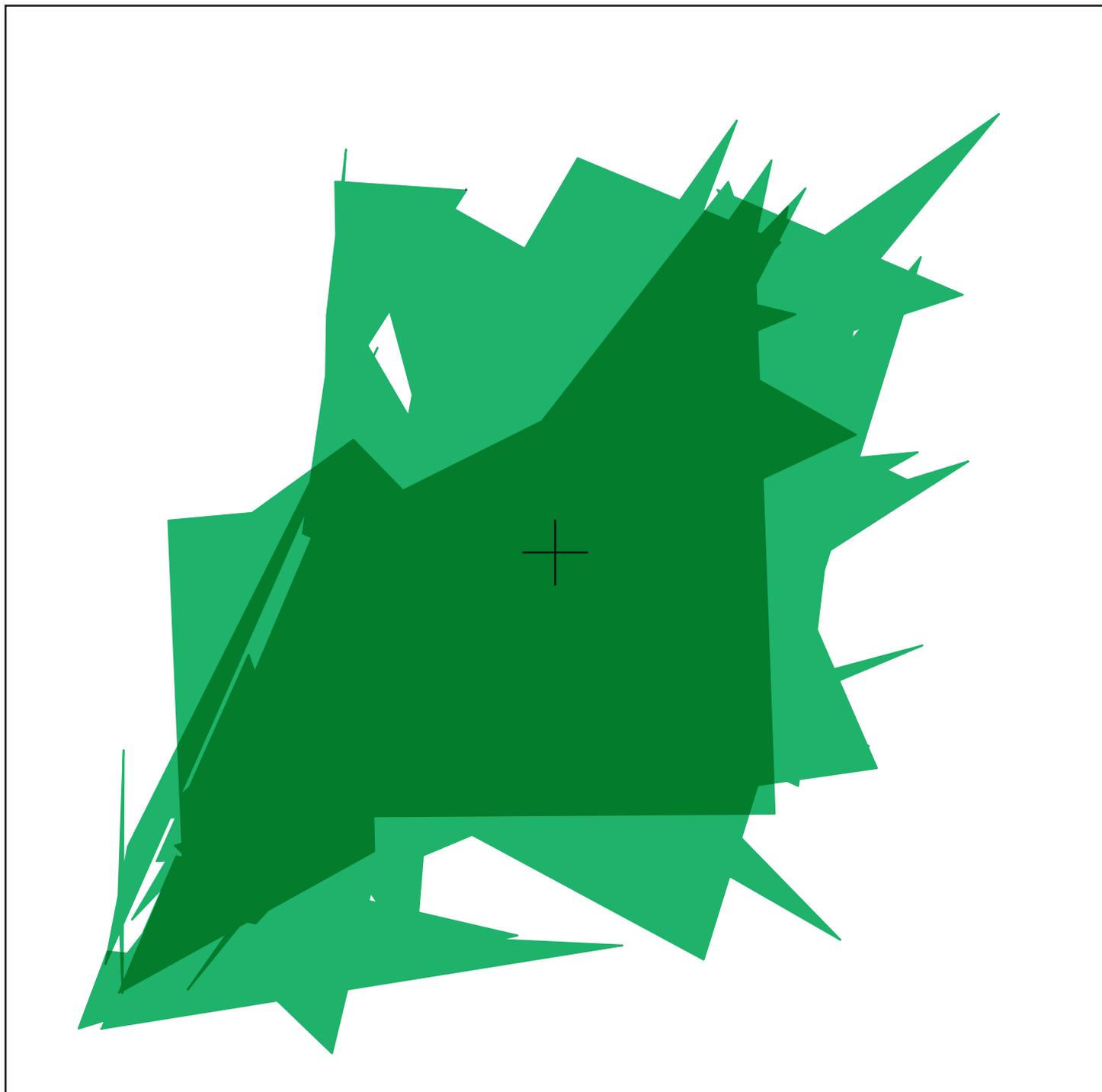
Observaciones

Louise Bourgeois



Observaciones

Bob Dylan



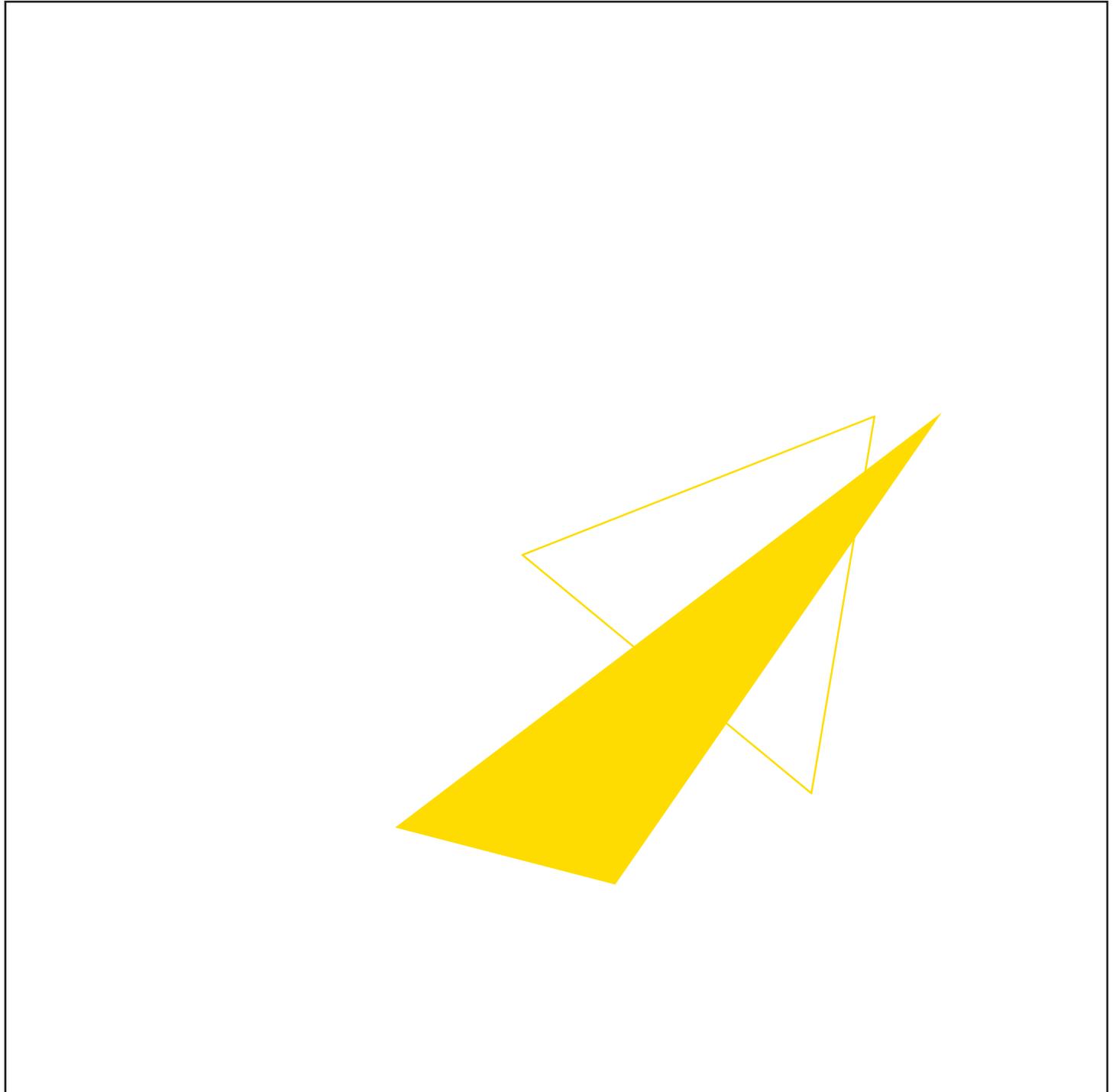
Observaciones

COMO SITUA CADA JUGADOR A SUS CONTRINCANTES Y COMO ES SITUADO. TEMA A TEMA

— Como situa ■ Como es situado

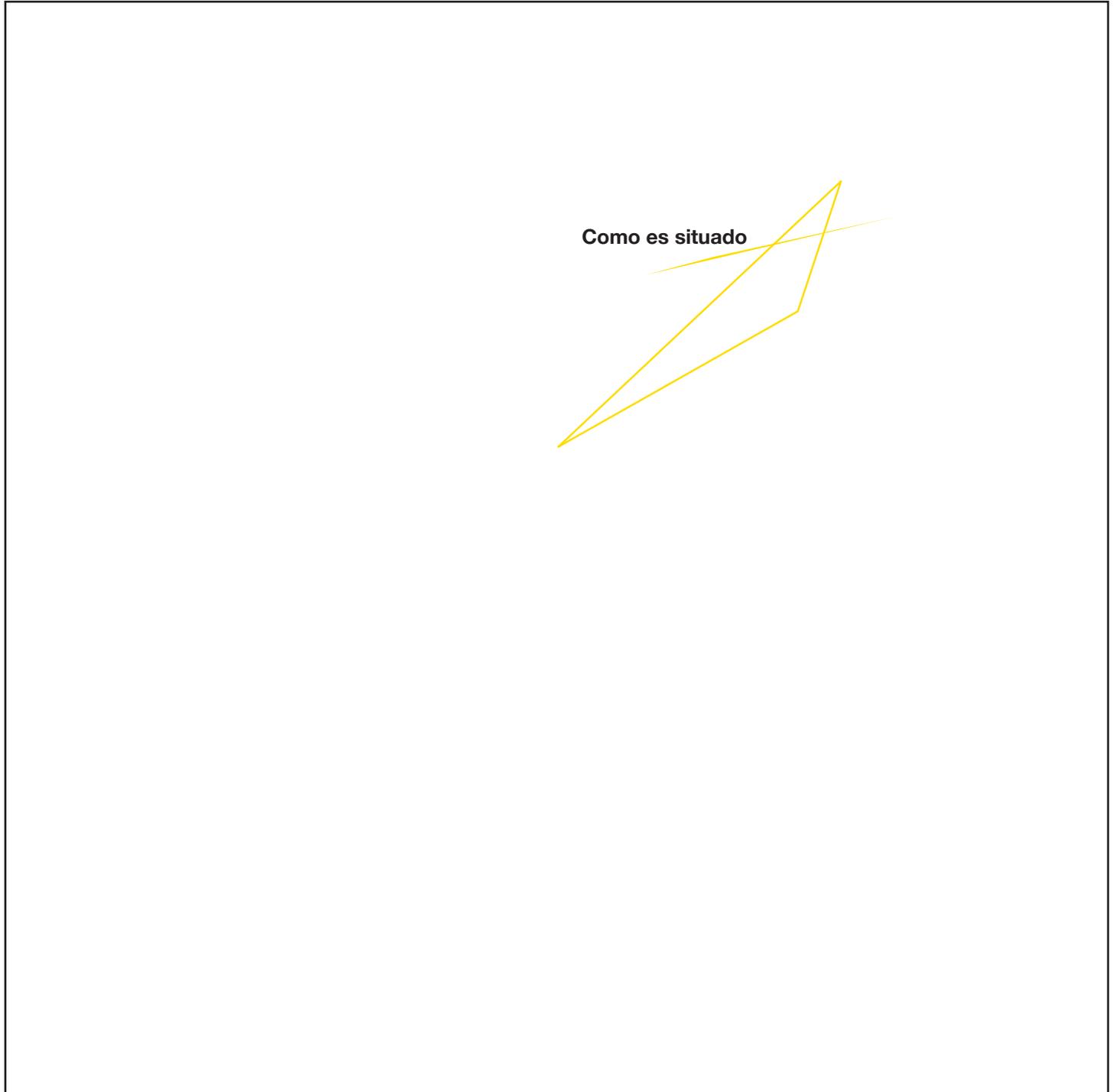
Duchamp

1. La muerte



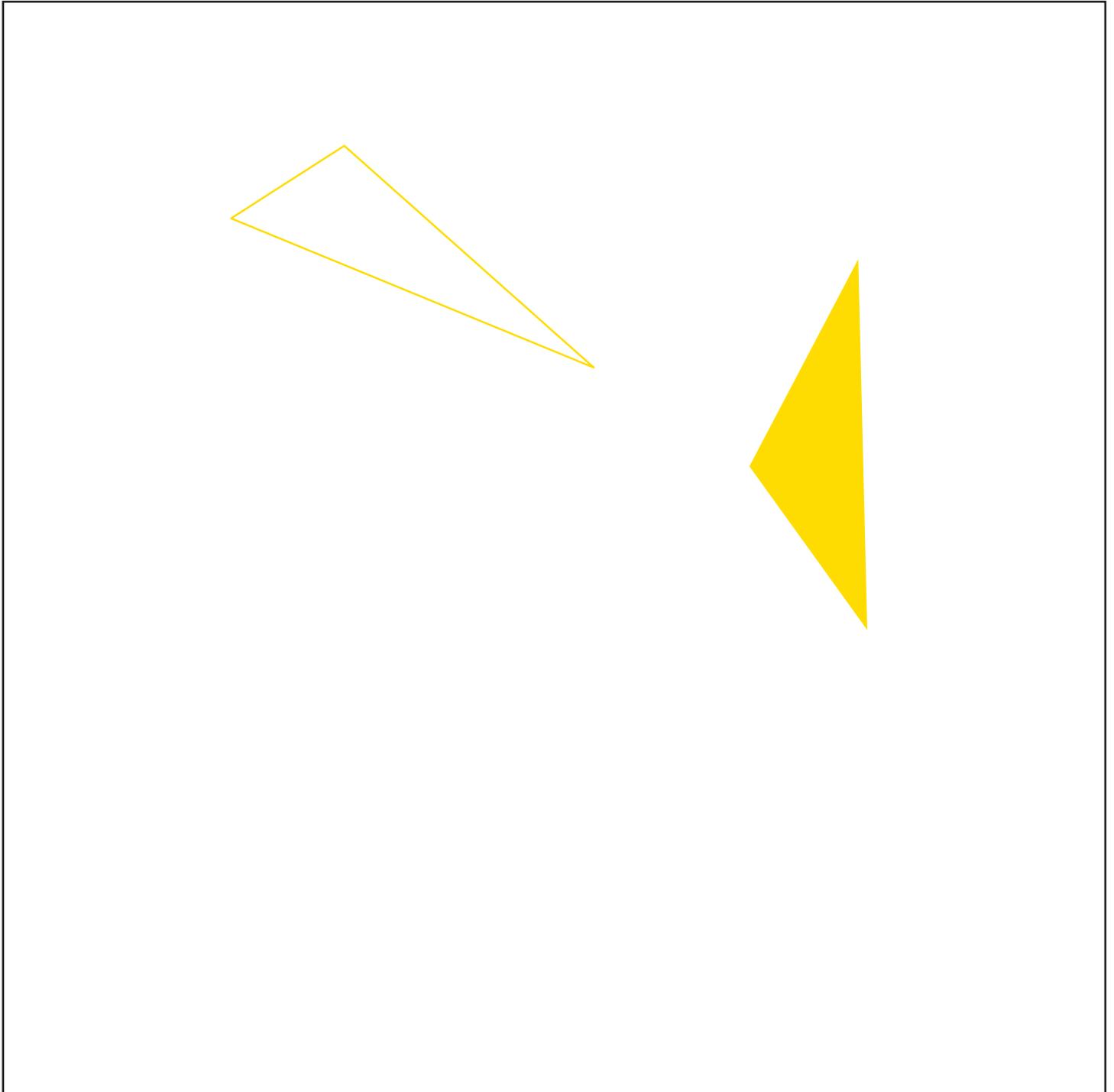
Observaciones

2. Existir



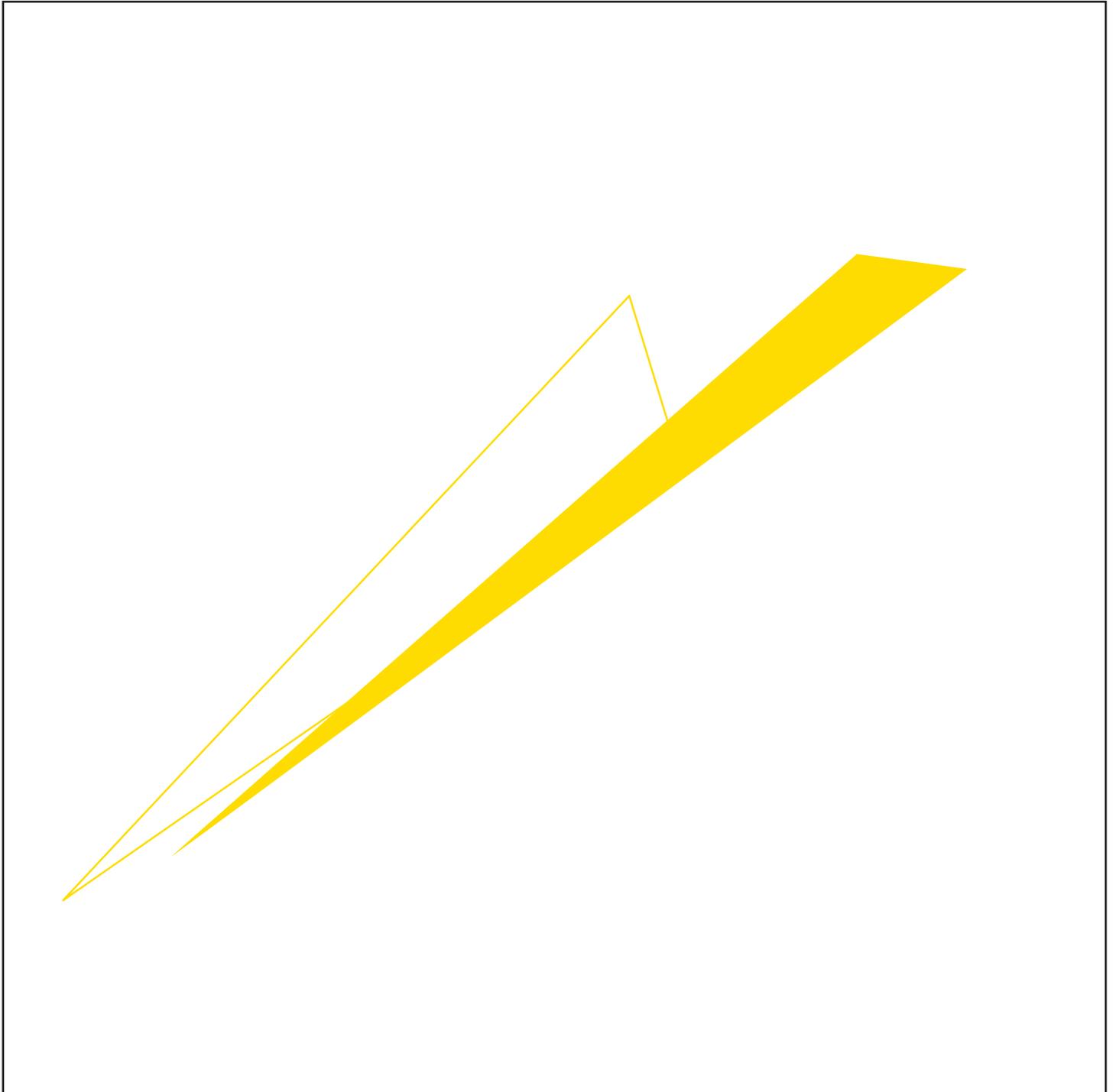
Observaciones

3. El tiempo



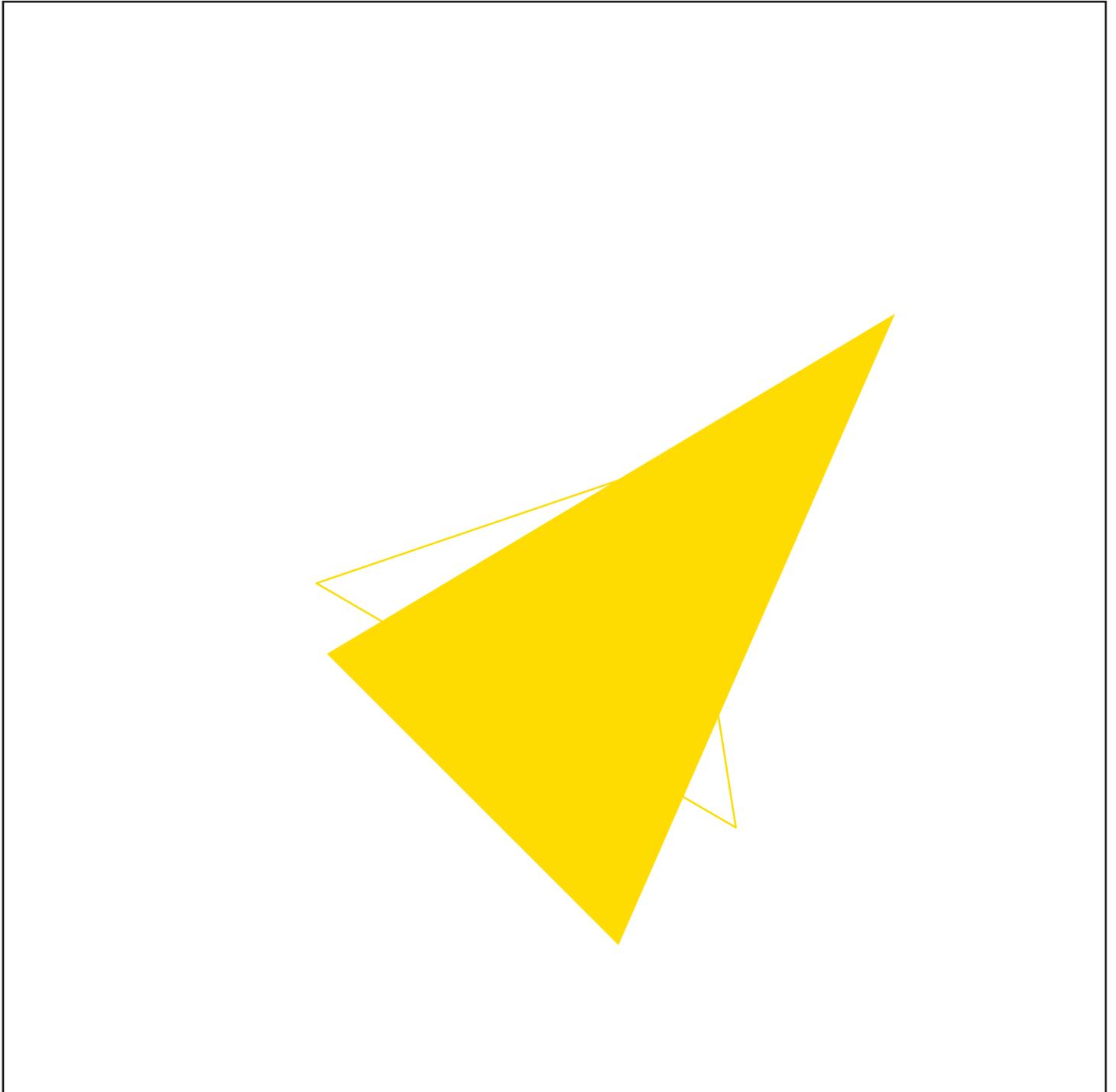
Observaciones

4. Deidades



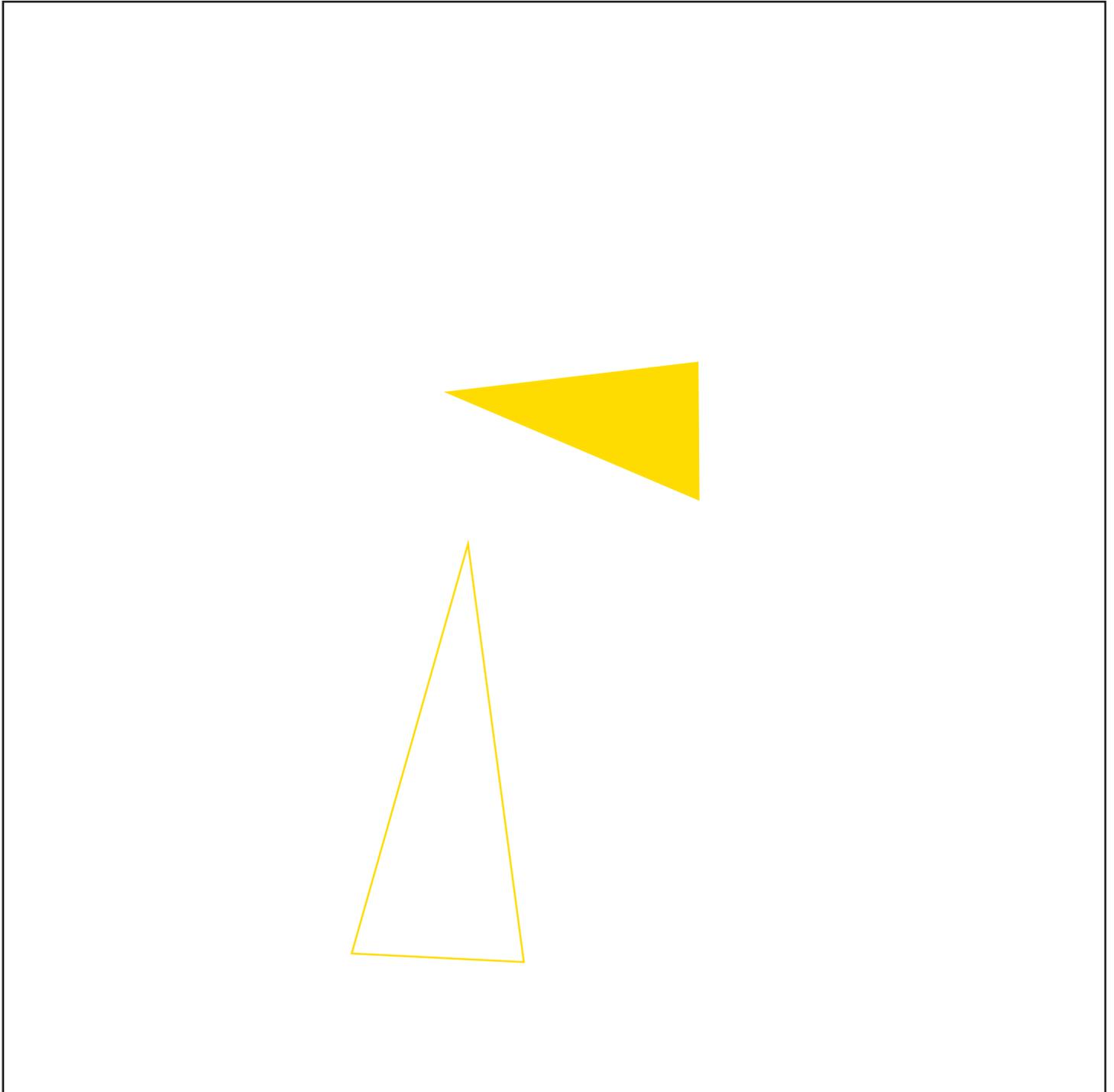
Observaciones

5. La Familia



Observaciones

6. El padre



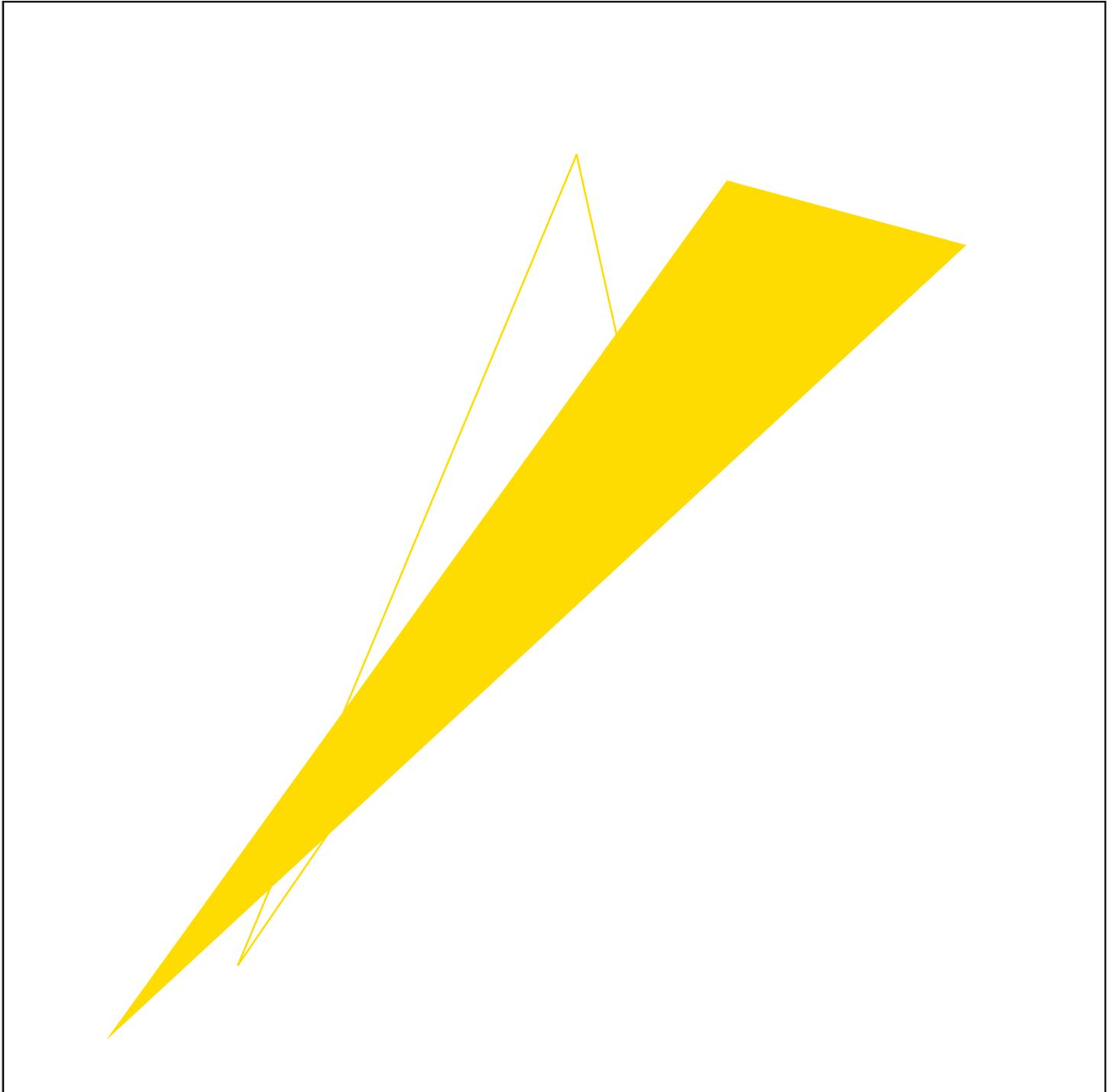
Observaciones

7. La religión



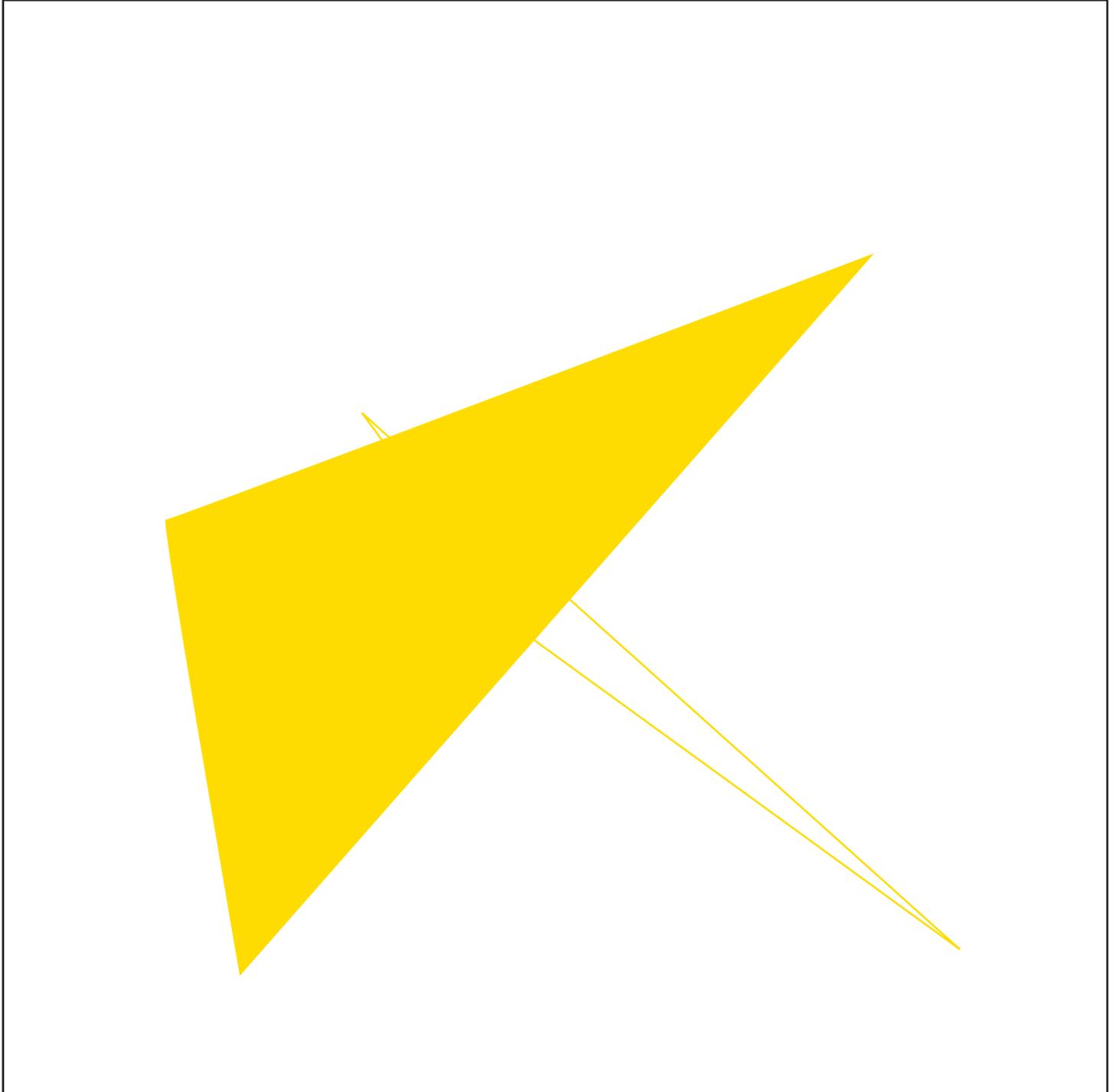
Observaciones

8. El psicoanálisis



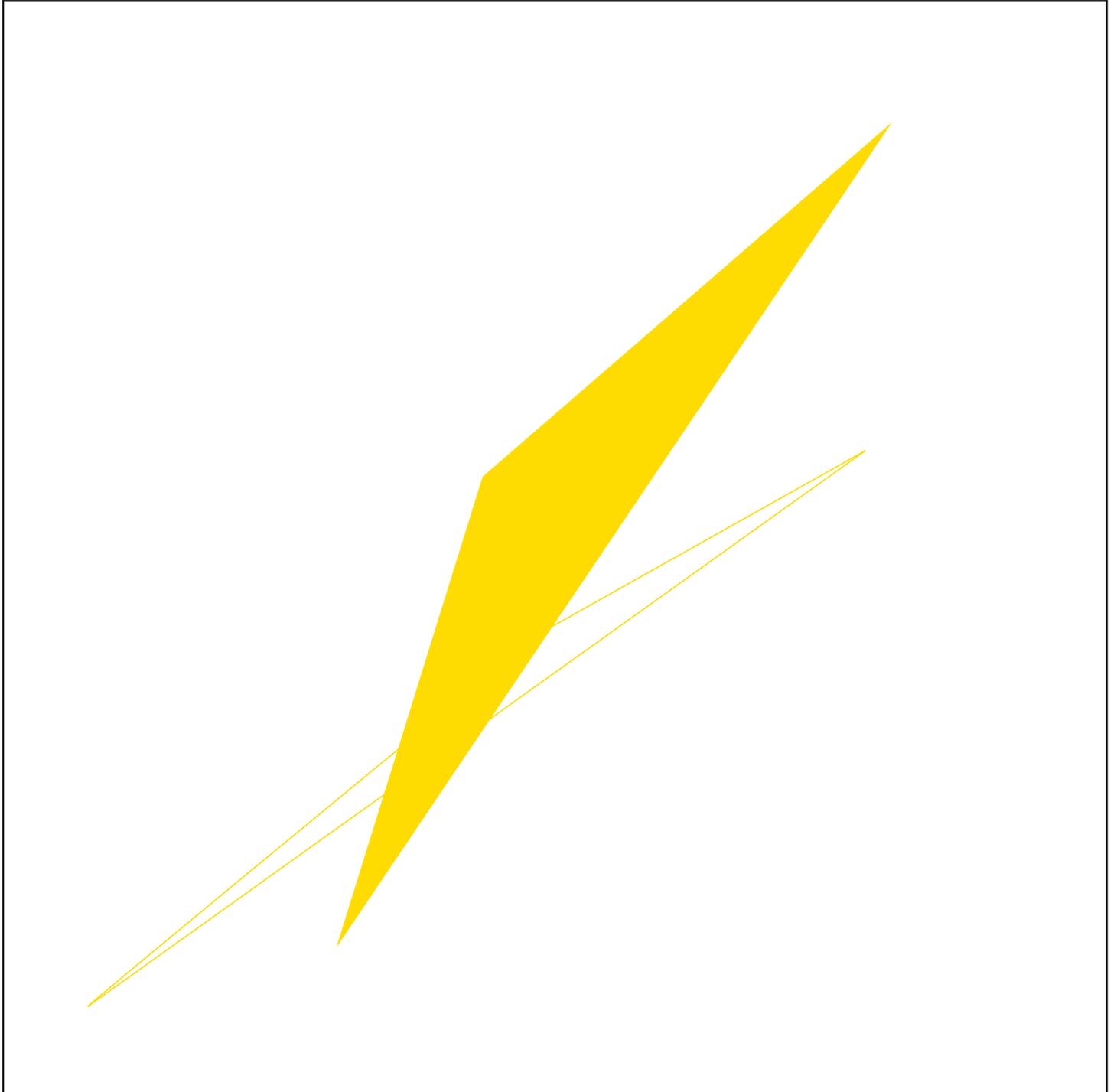
Observaciones

9. Drogas y automedicación radical



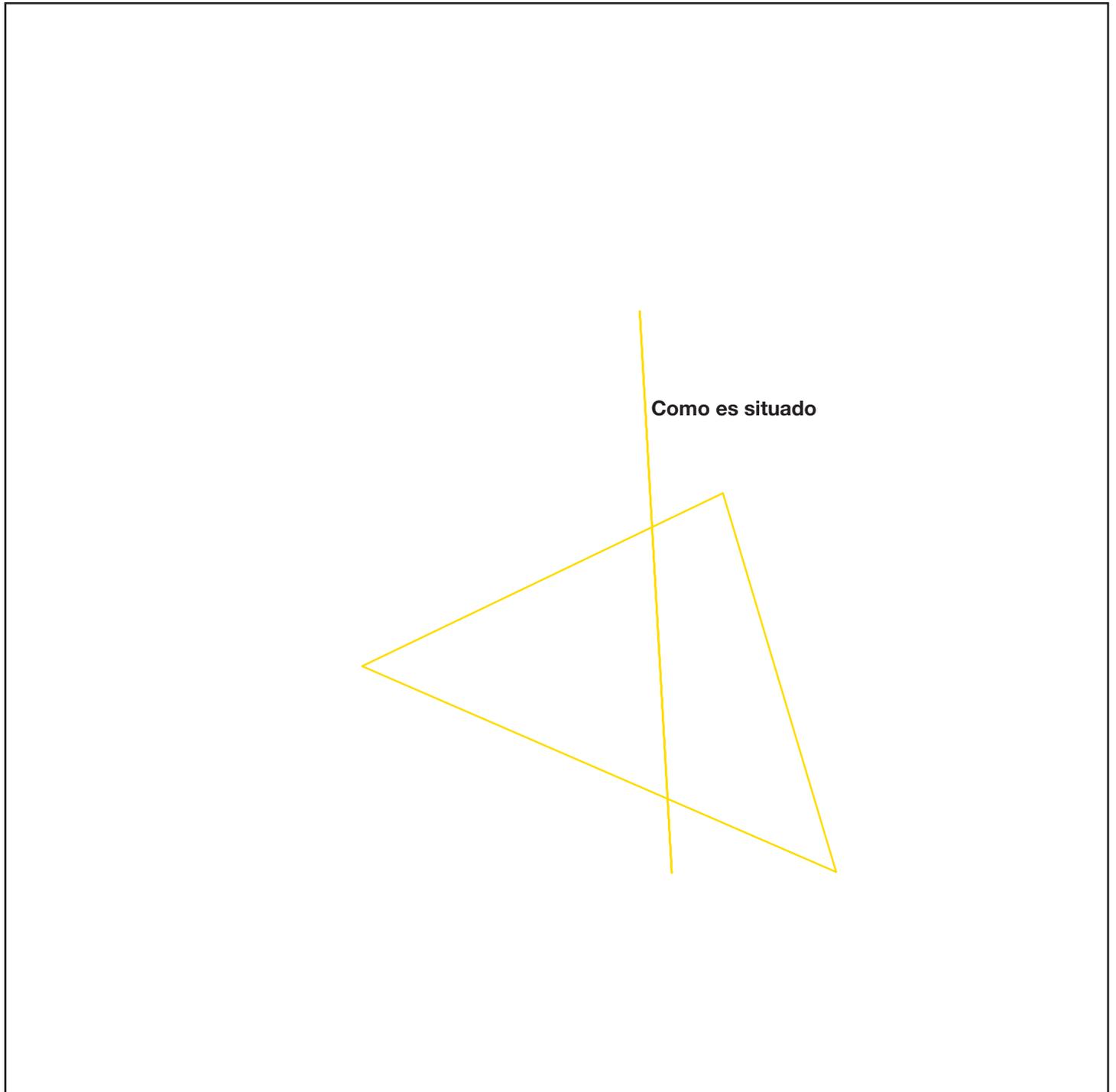
Observaciones

10. La violencia



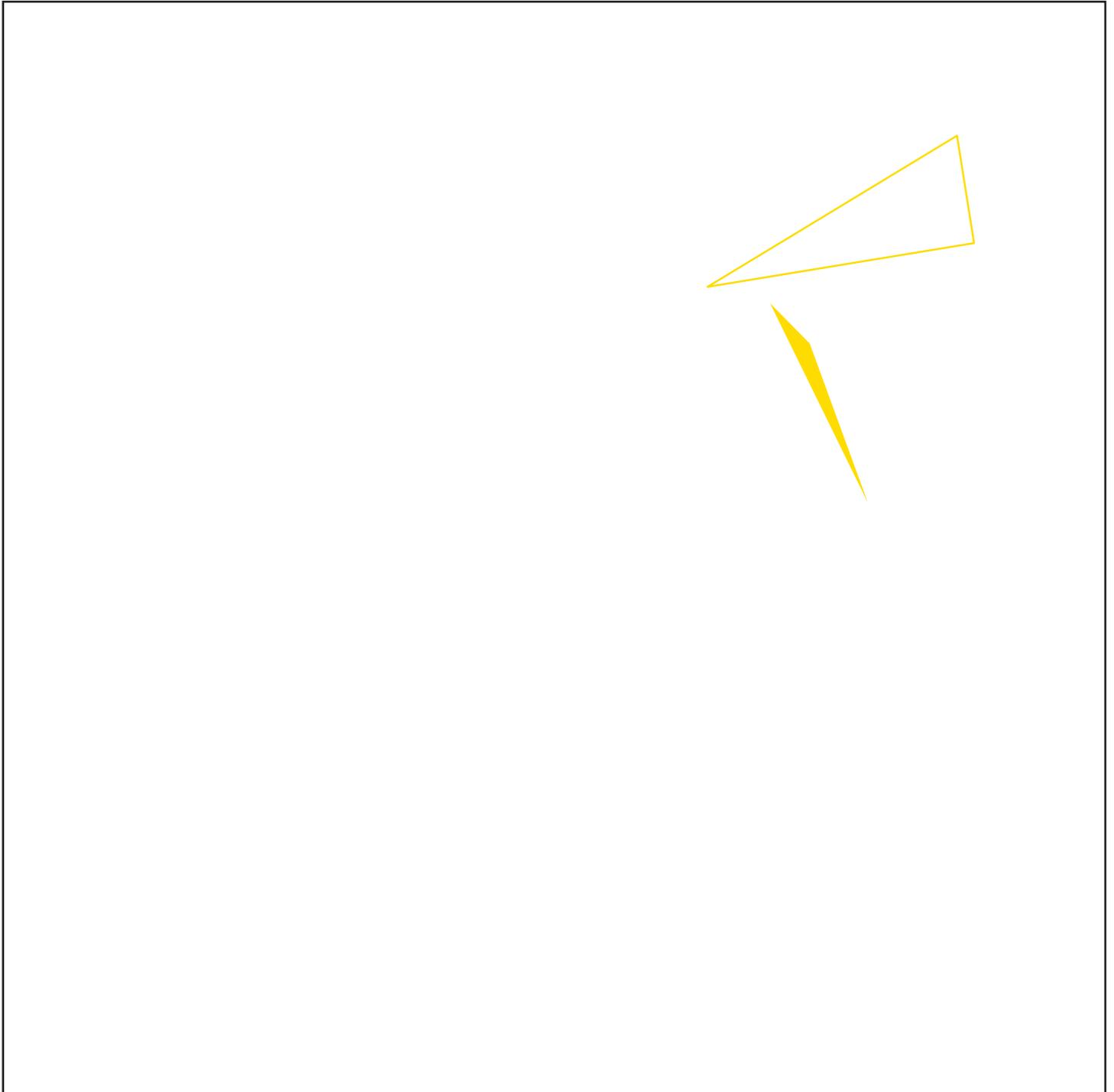
Observaciones

11. Las prácticas artísticas



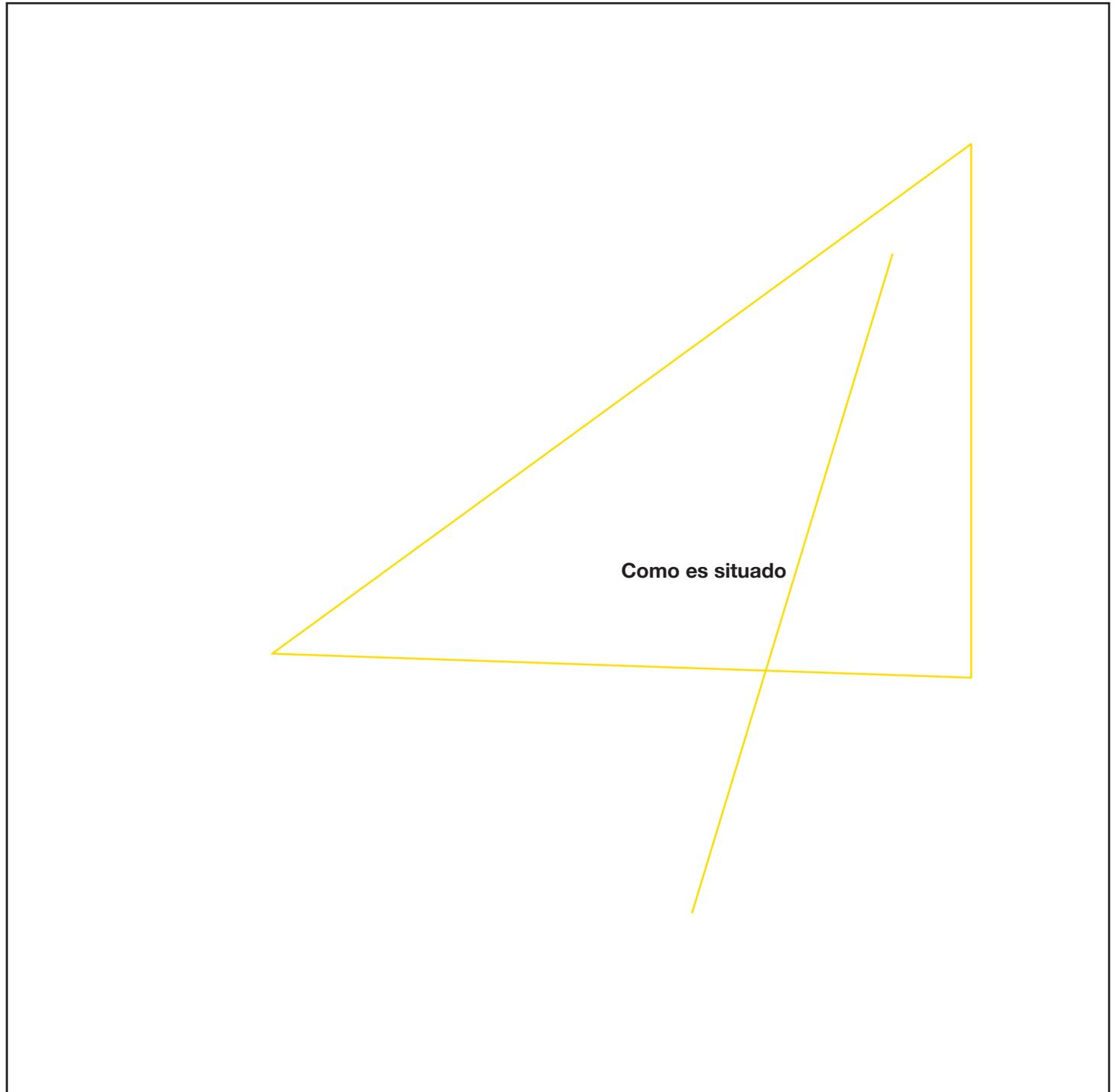
Observaciones

12. La palabra



Observaciones

13. La comunicación



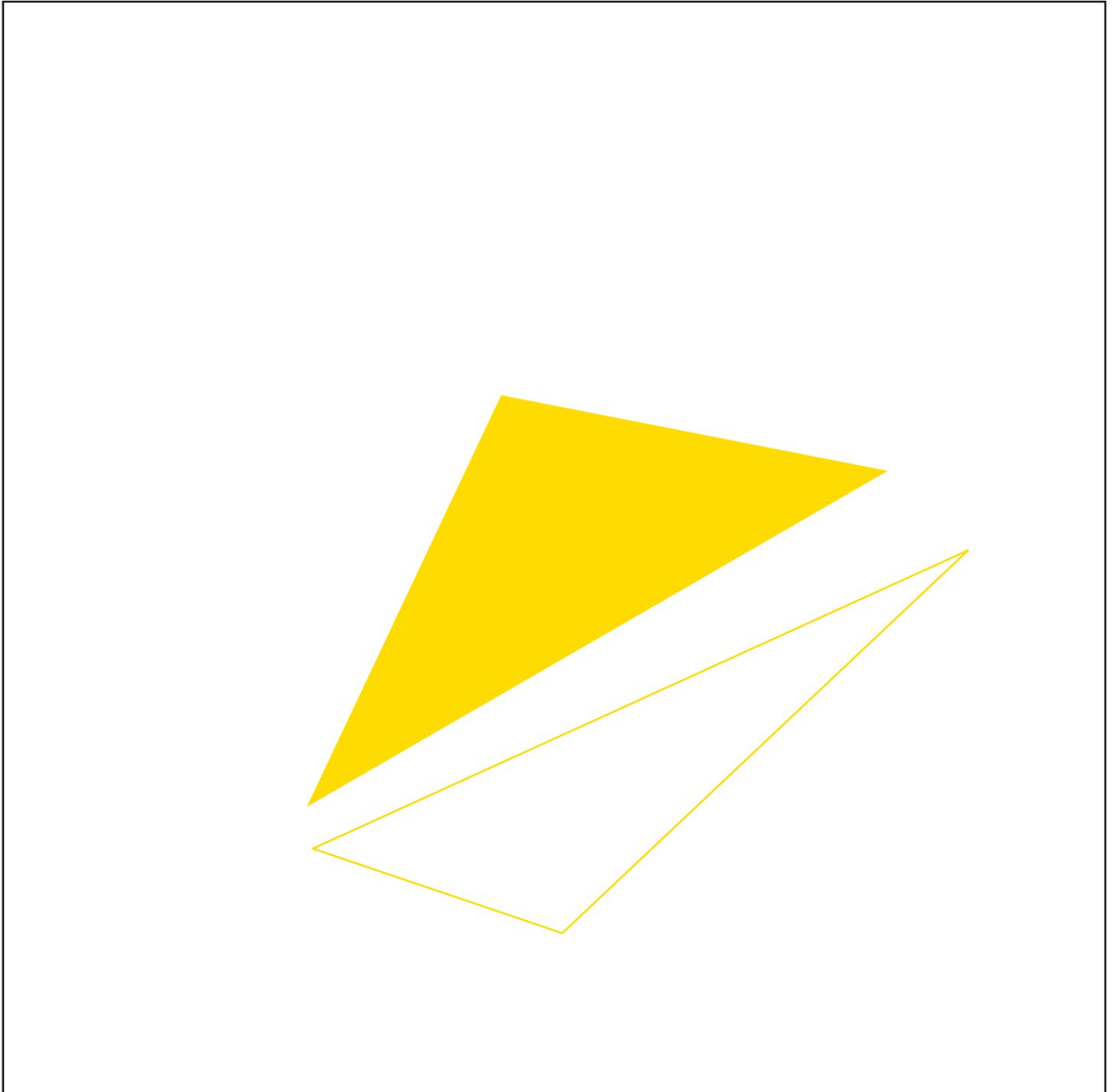
Observaciones

14. El sexo



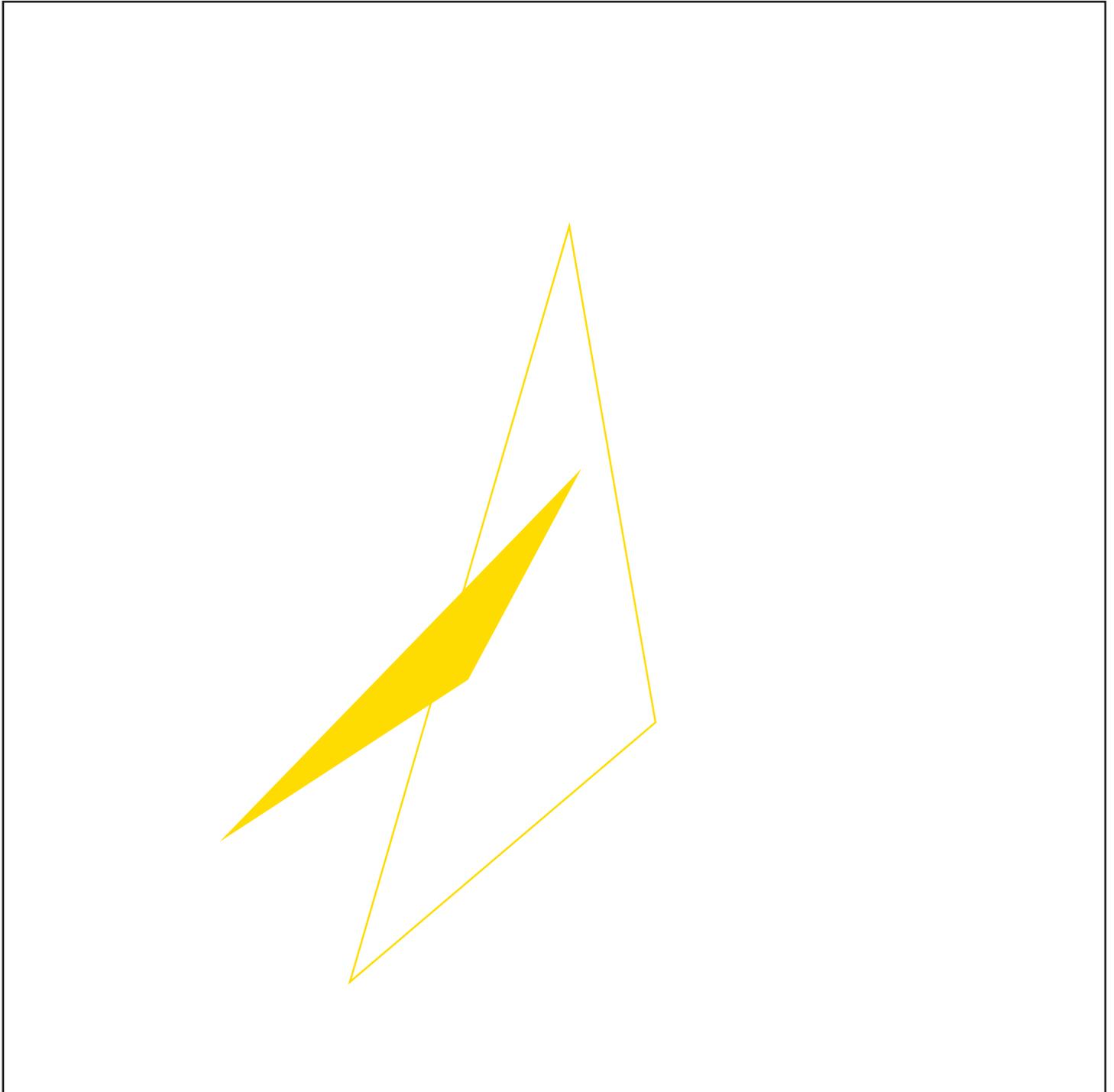
Observaciones

15. El amor



Observaciones

16. El sentido del humor



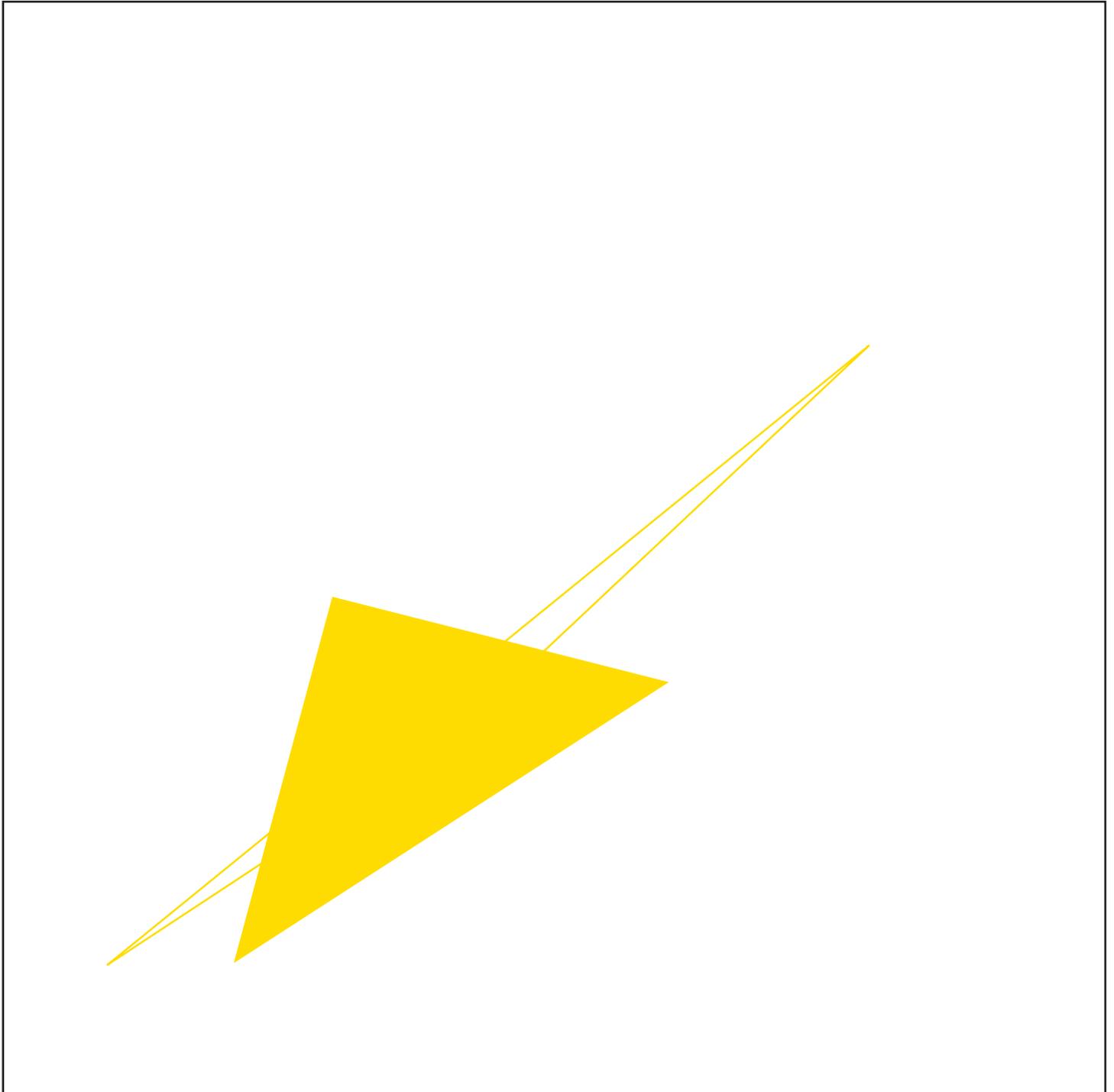
Observaciones

17. La política



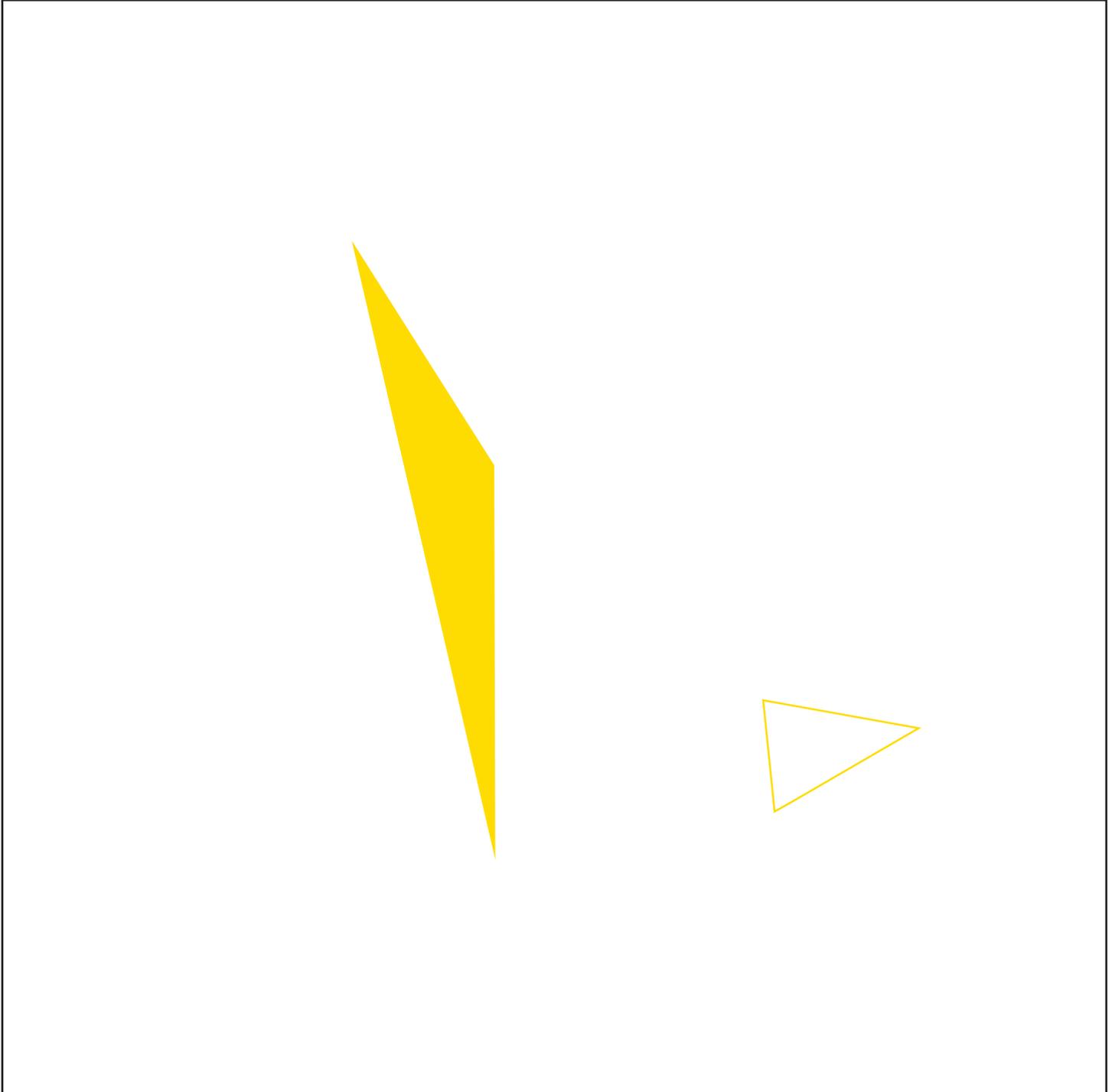
Observaciones

18. Género, identidad y transgénero



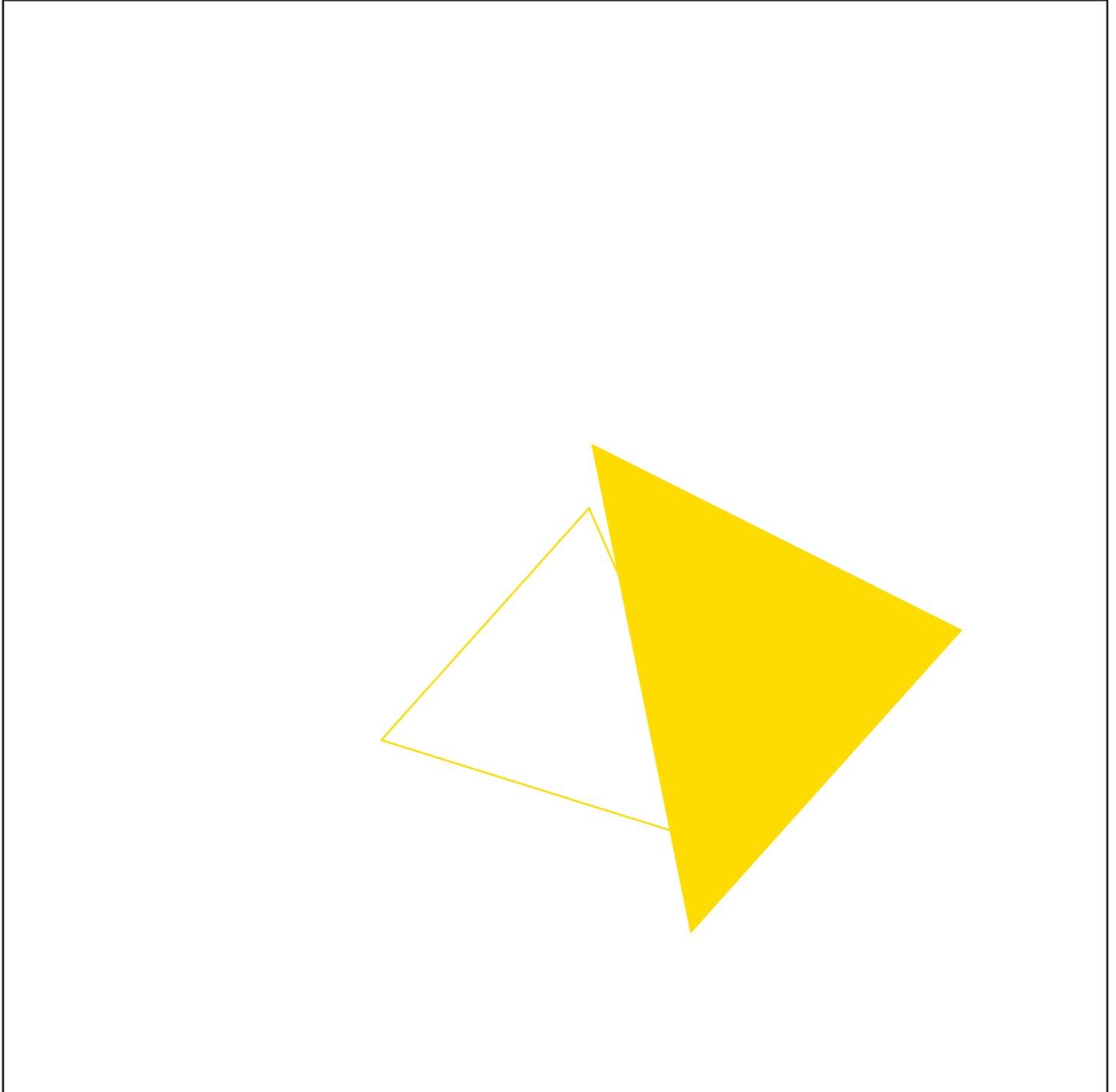
Observaciones

19. Ética



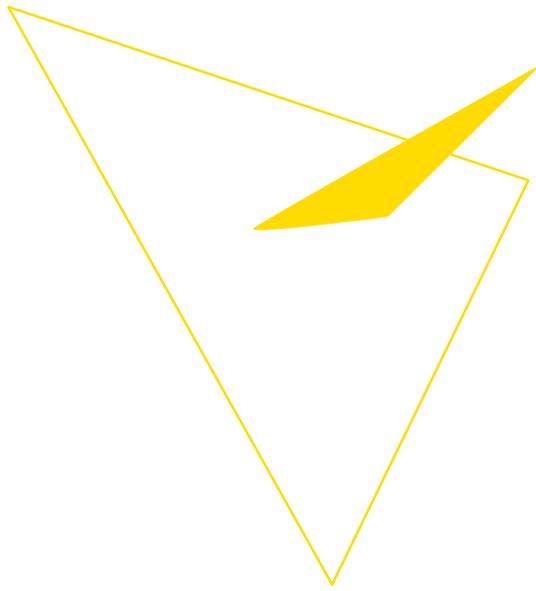
Observaciones

20. Estética



Observaciones

21. Razón e instinto



Observaciones

22. El silencio

Duchamp no situa



Observaciones

— Como situa ■ Como es situado

Burroughs
1. La muerte



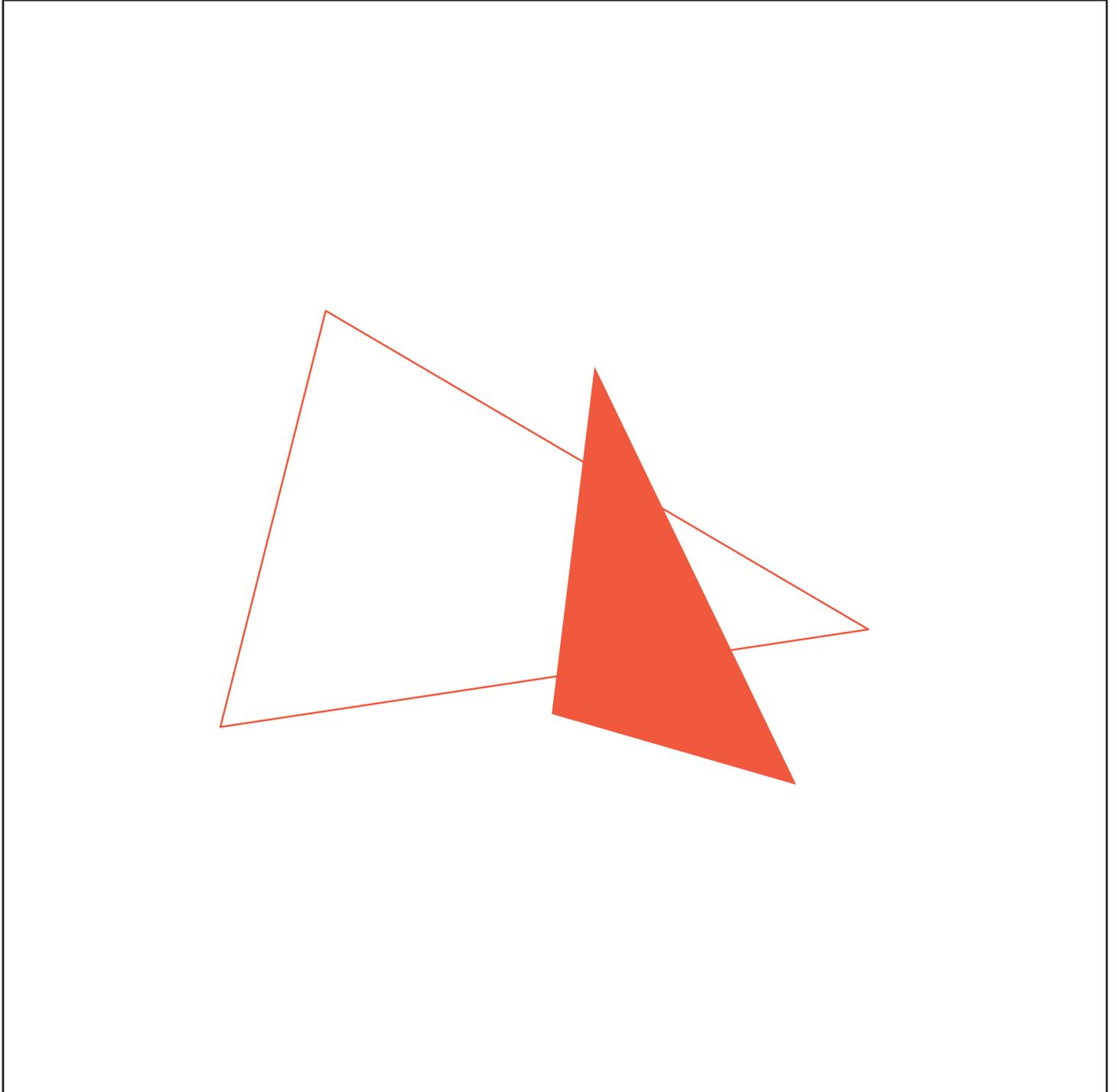
Observaciones

2. Existir



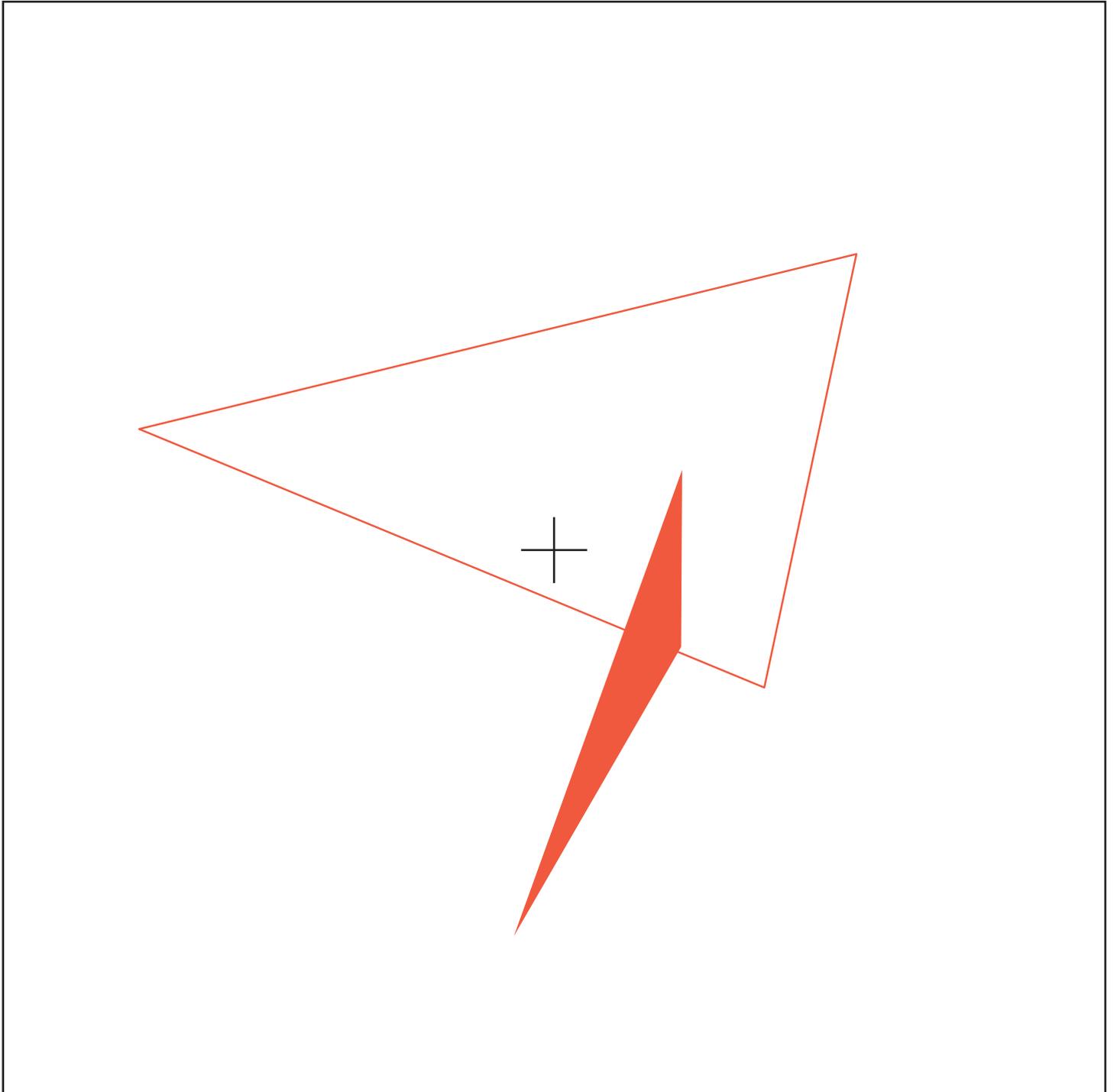
Observaciones

3. El tiempo



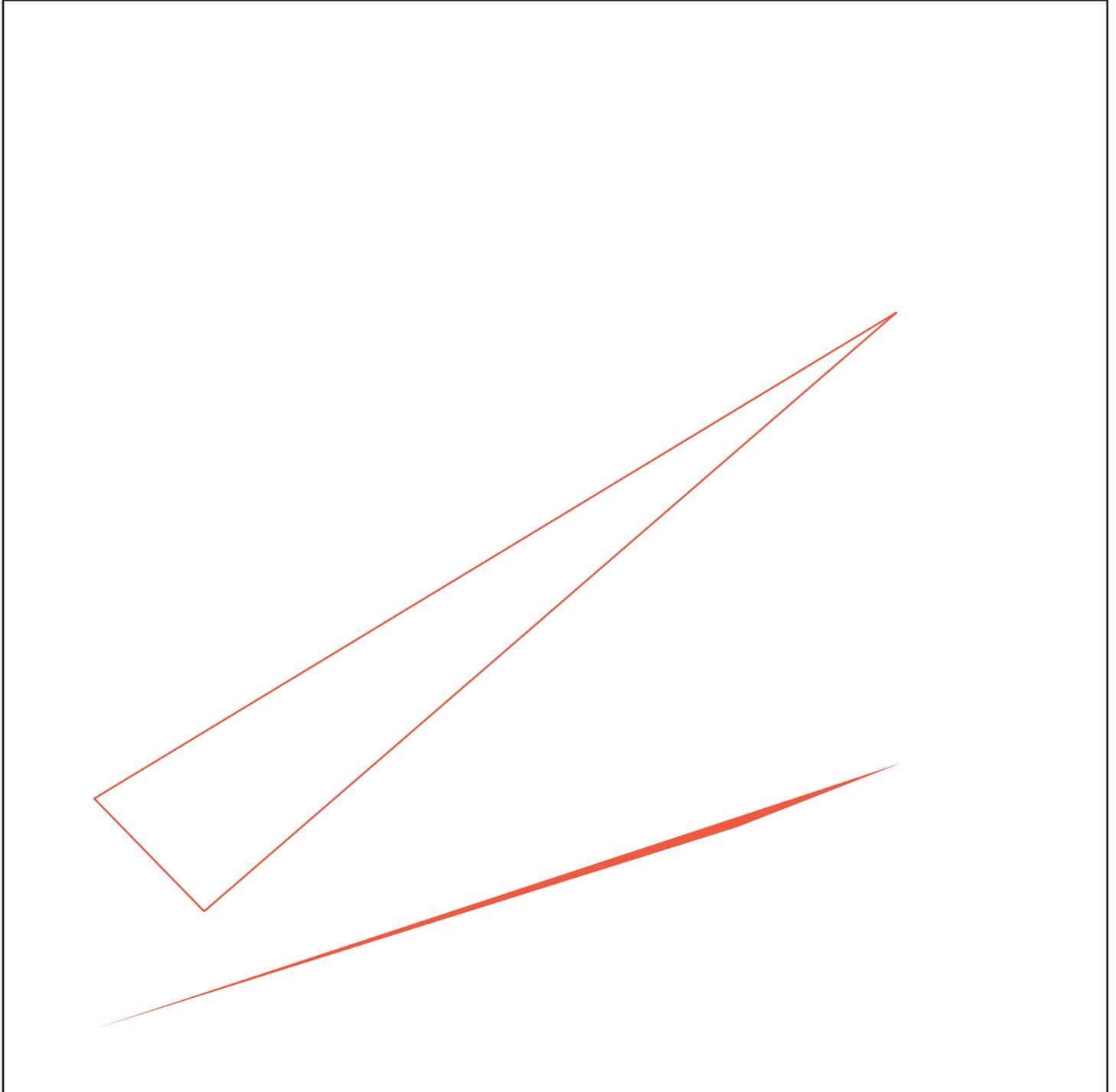
Observaciones

4. Deidades



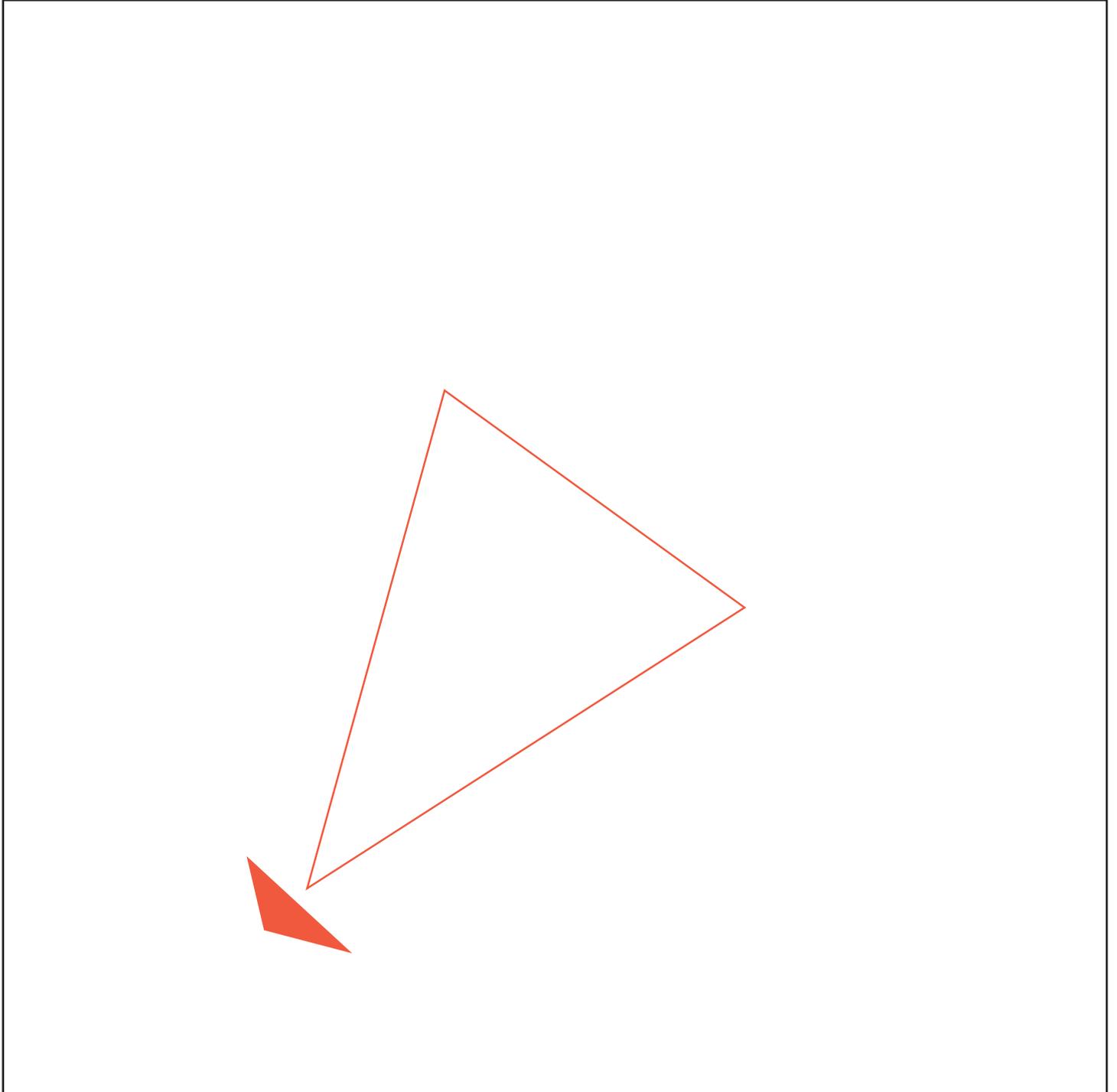
Observaciones

5. La Familia



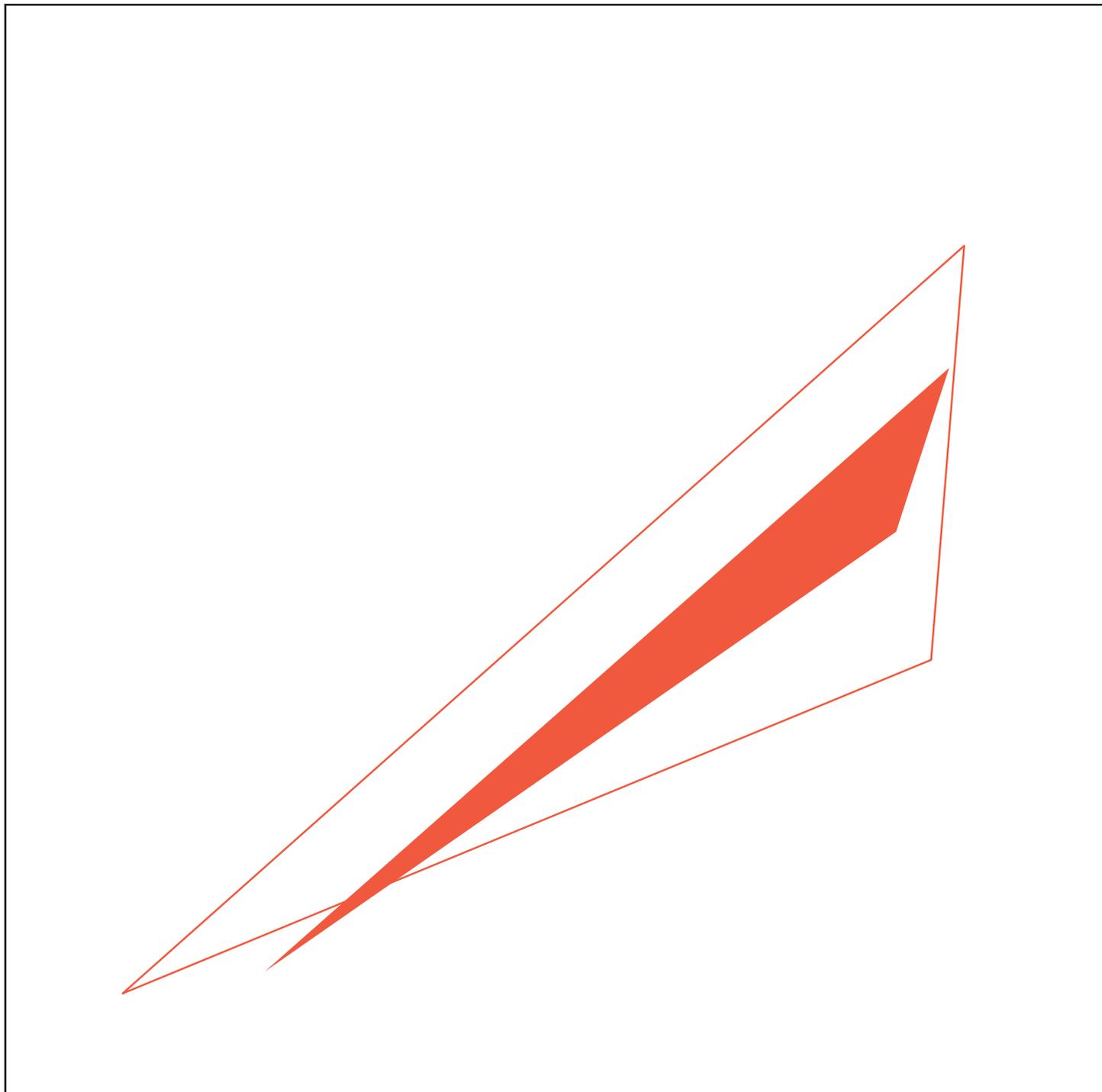
Observaciones

6. El padre



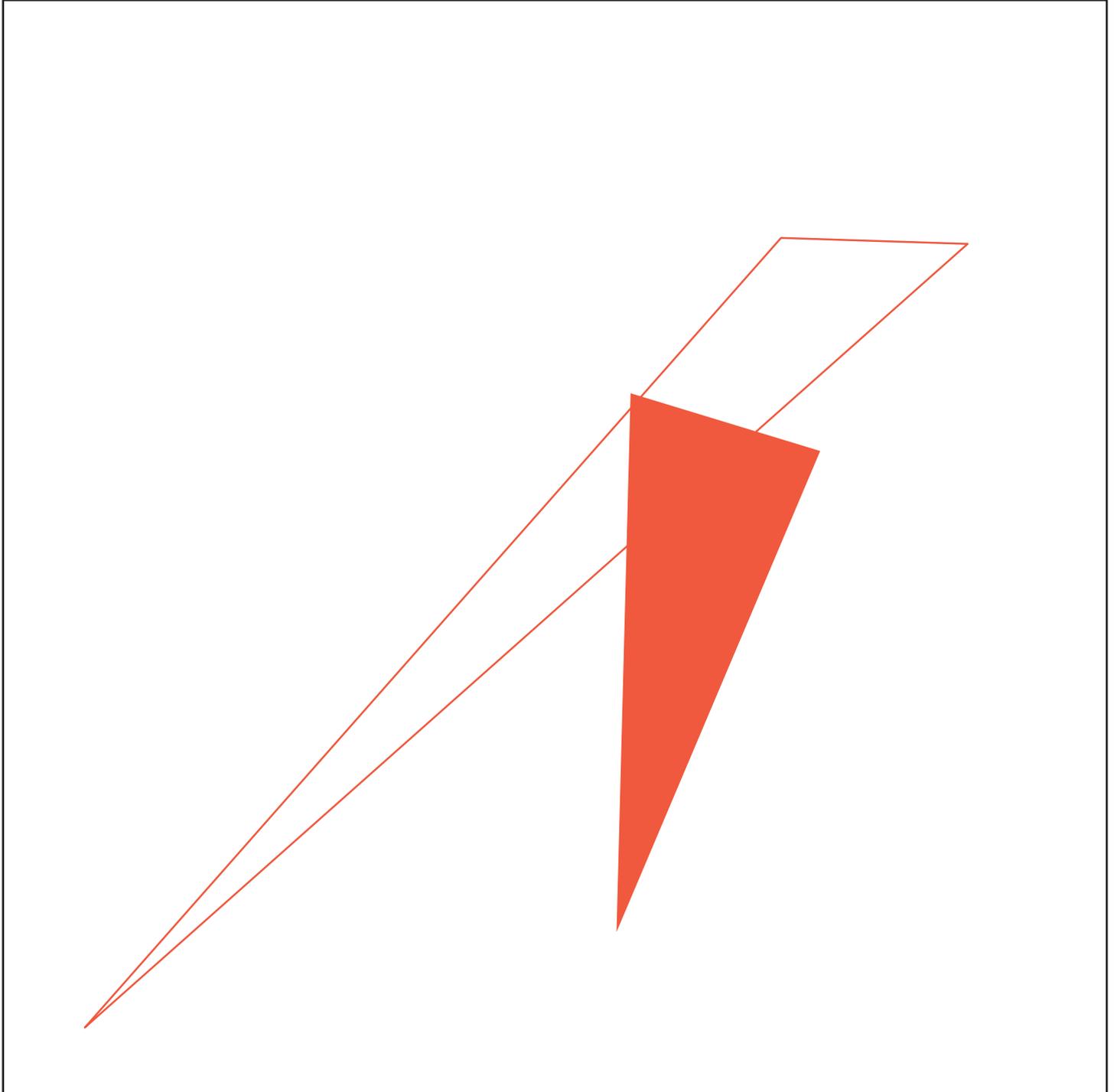
Observaciones

7. La religión



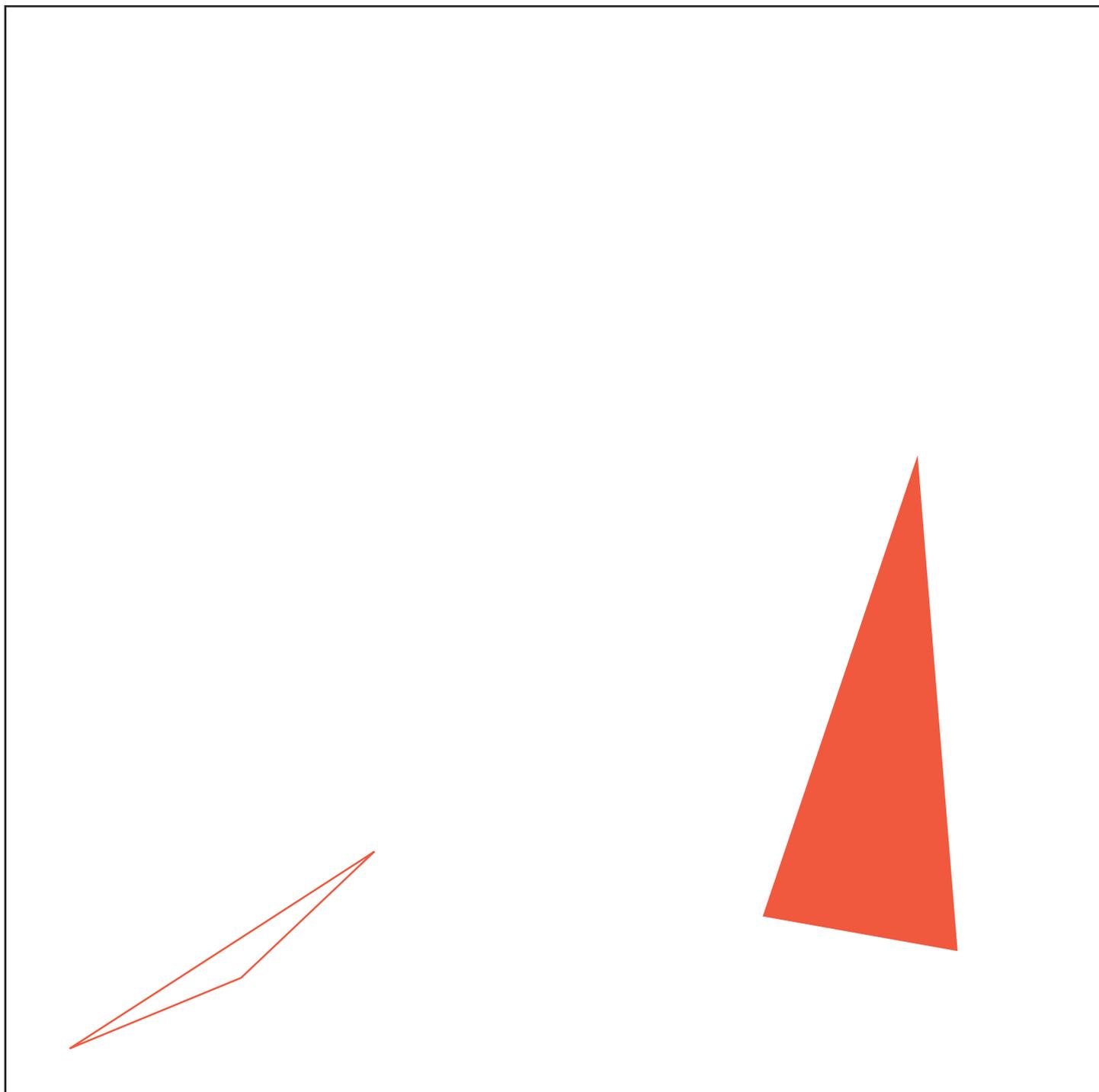
Observaciones

8. El psicoanálisis



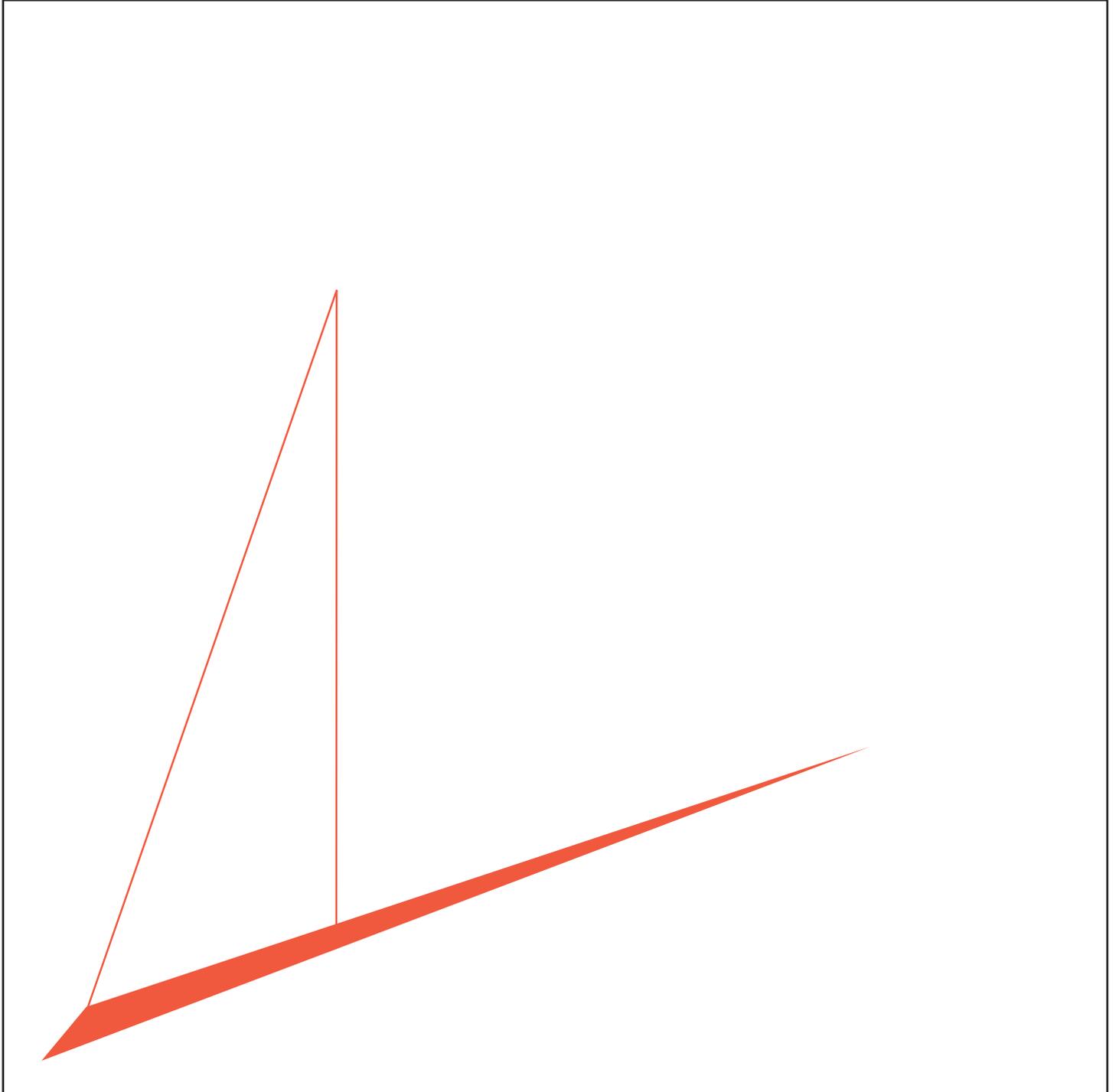
Observaciones

9. Drogas y automedicación radical



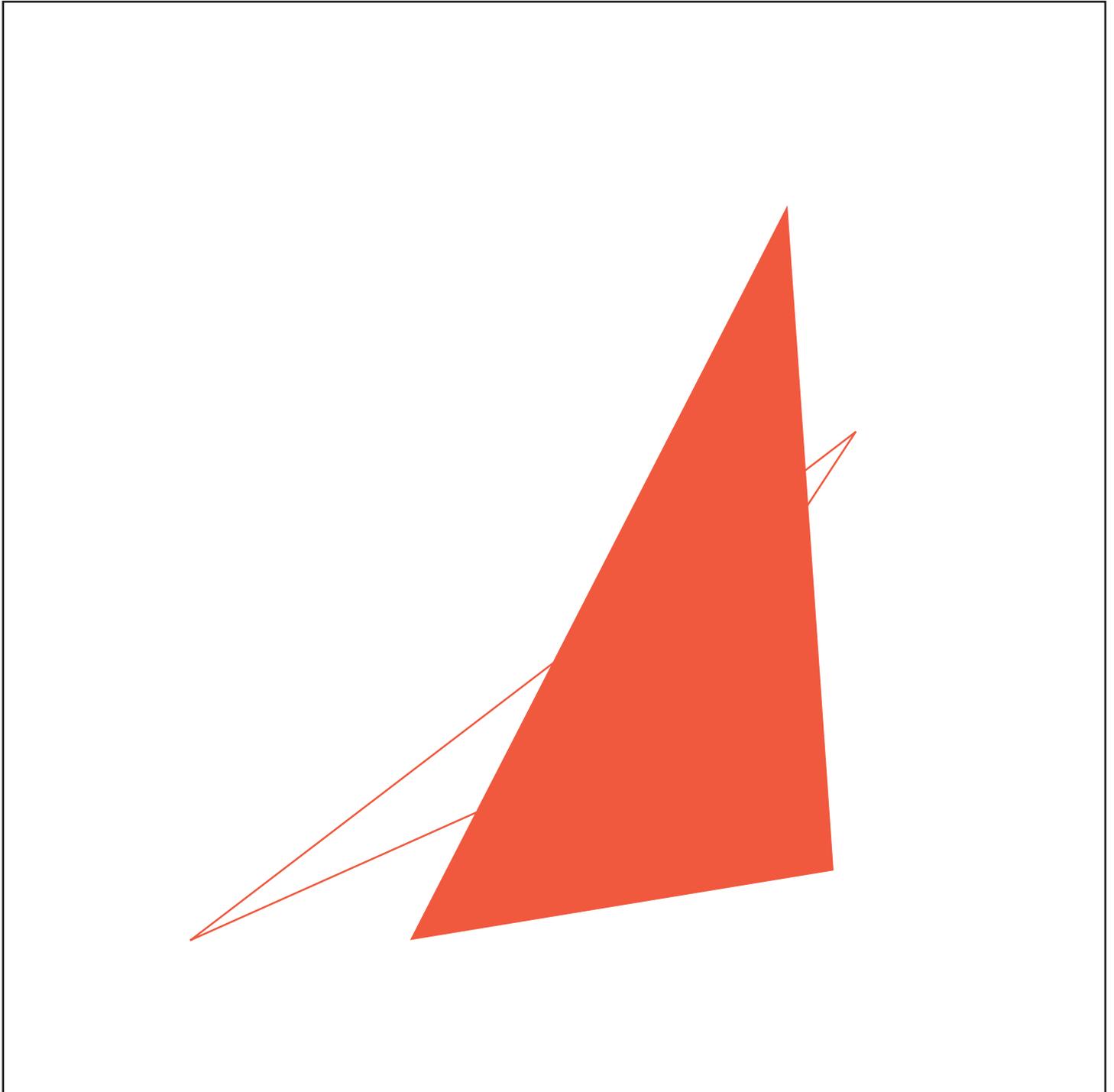
Observaciones

10. La violencia



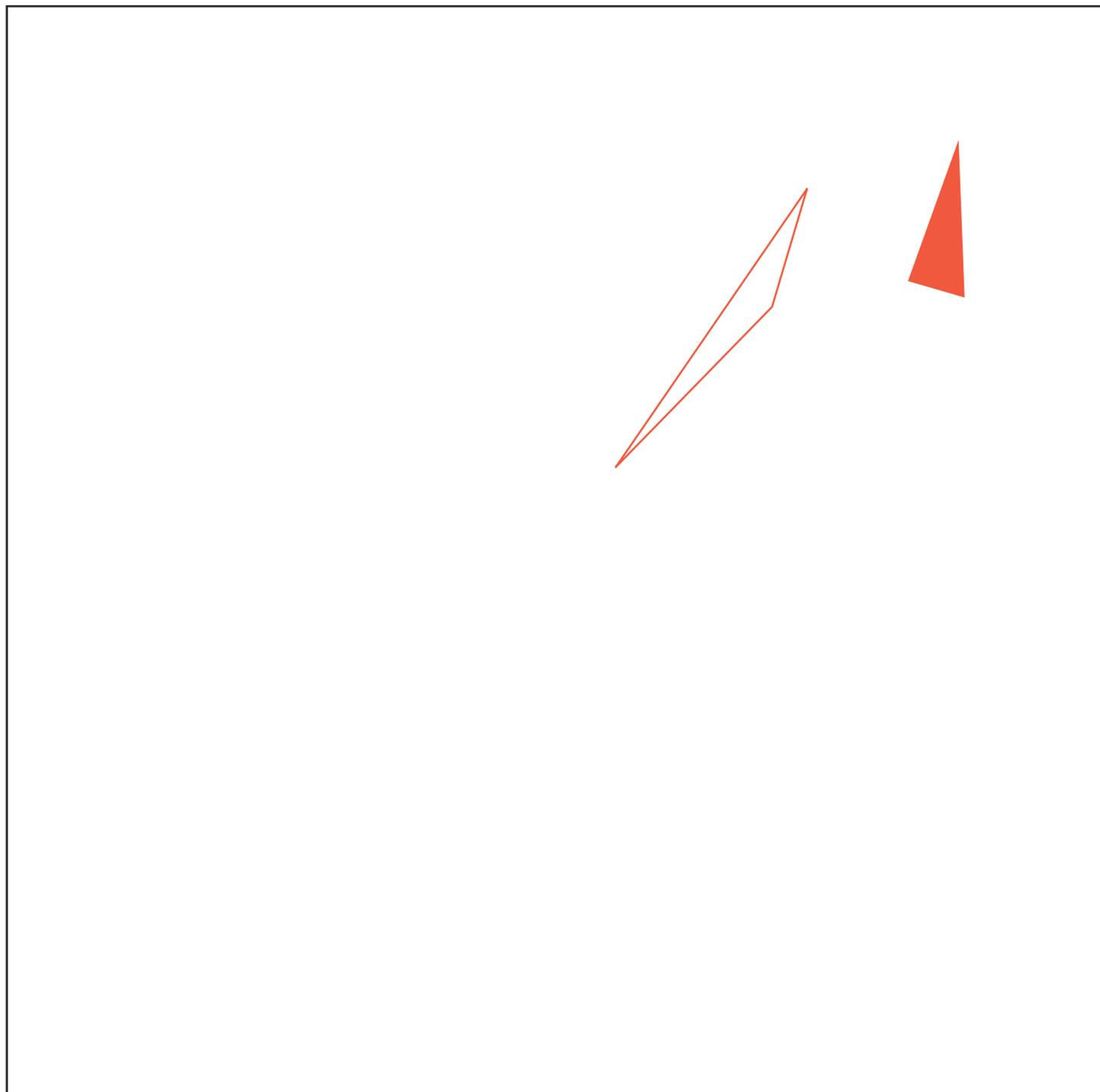
Observaciones

11. Las prácticas artísticas



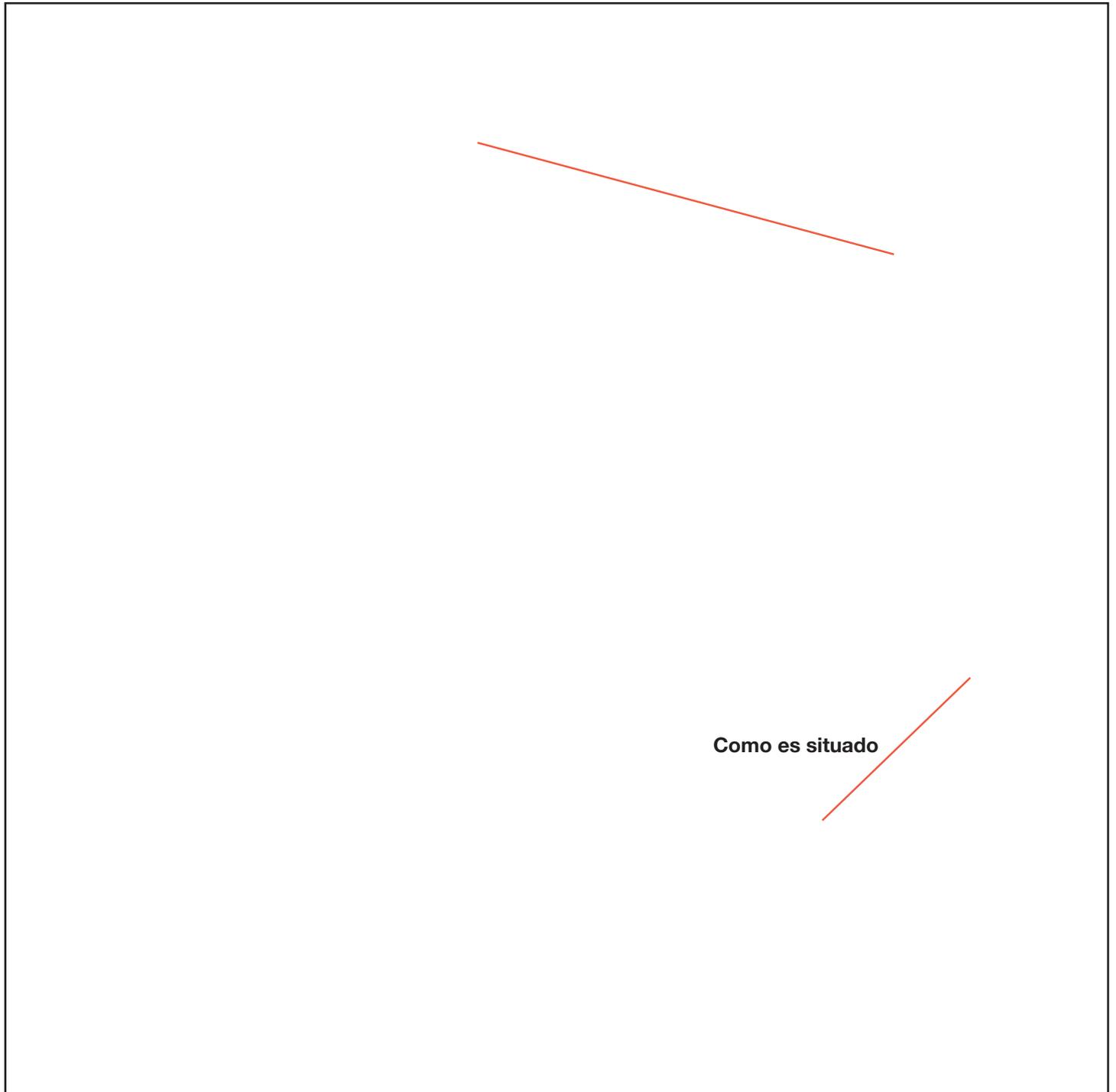
Observaciones

12. La palabra



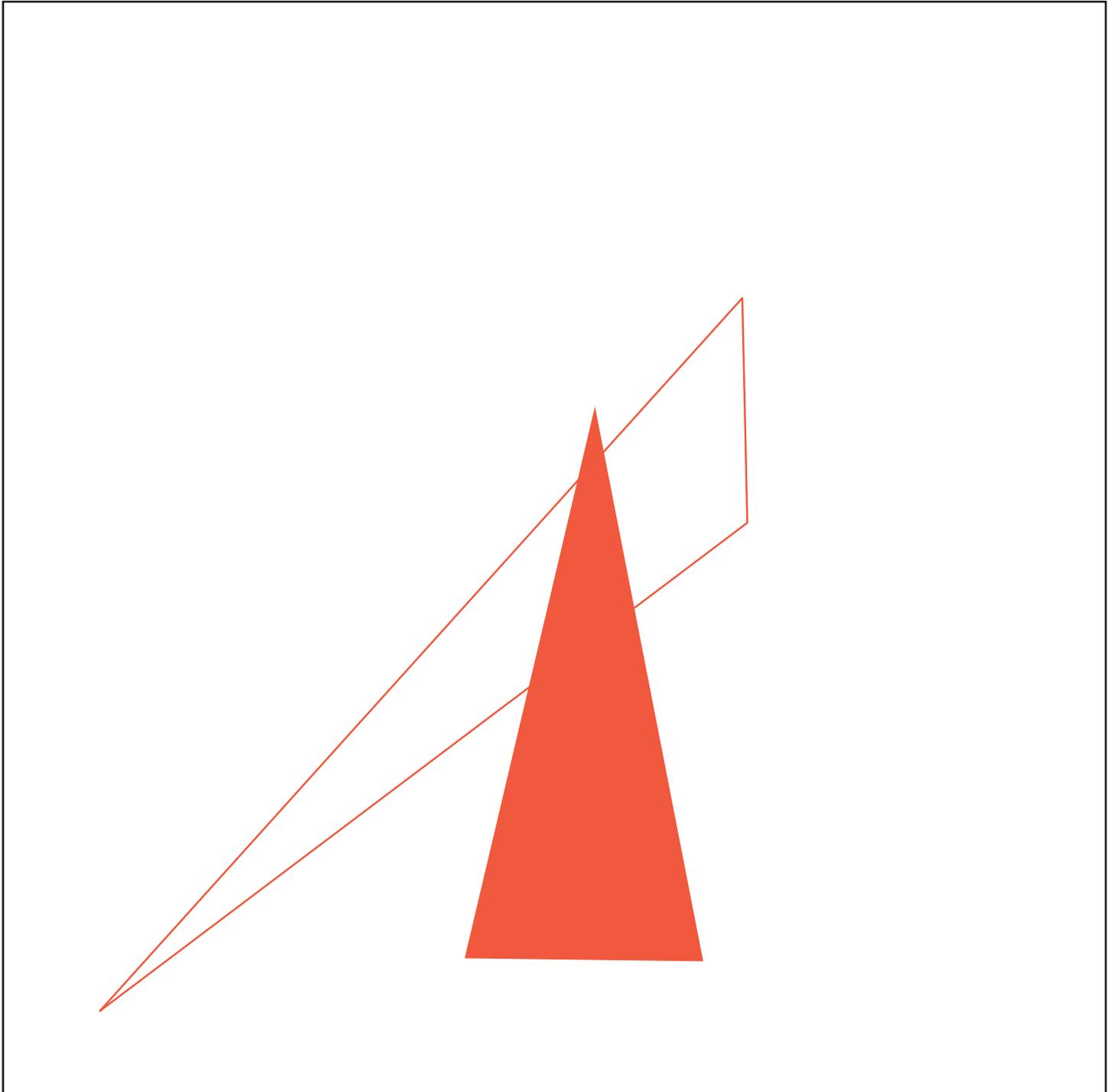
Observaciones

13. La comunicación



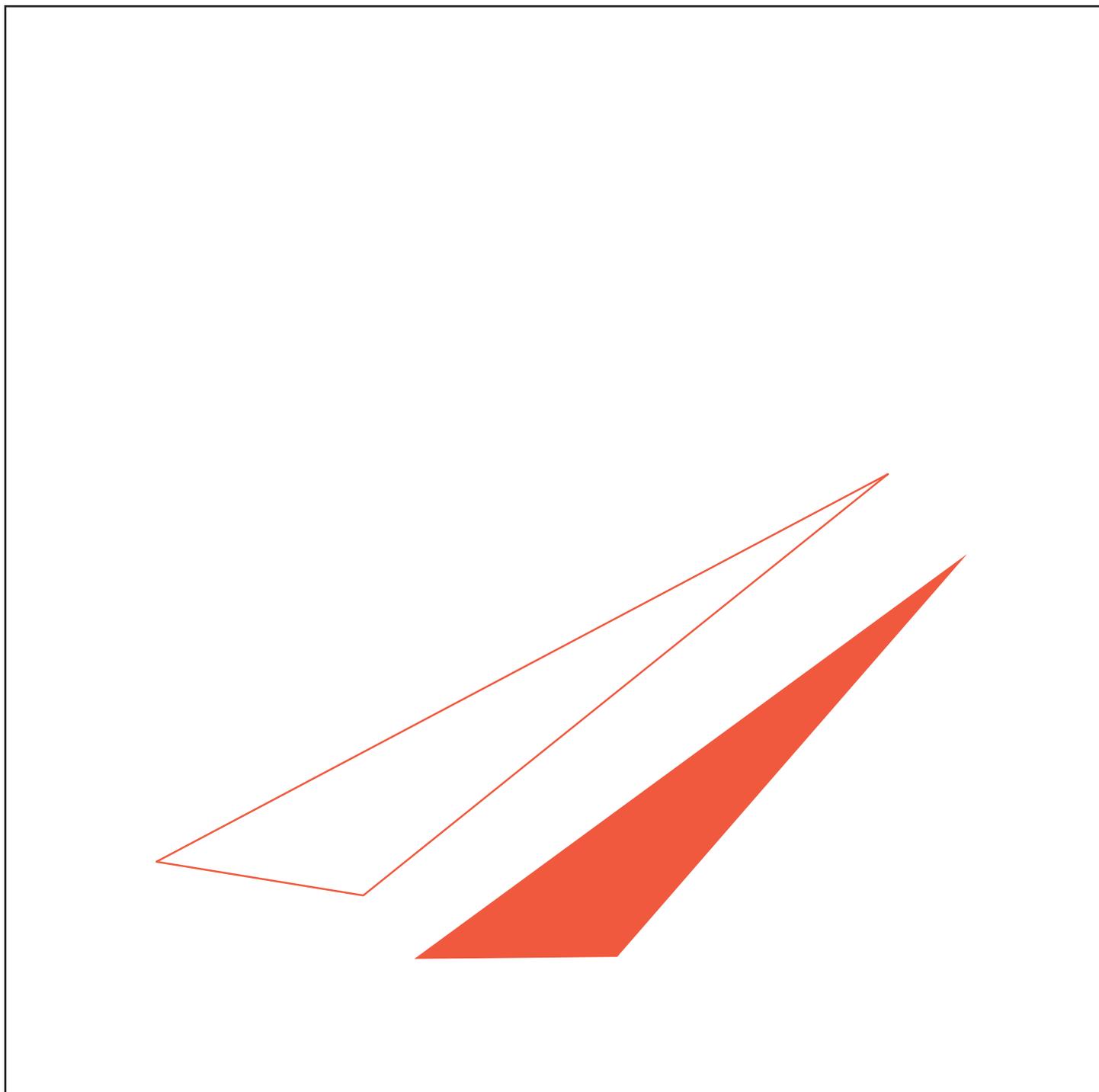
Observaciones

14. El sexo



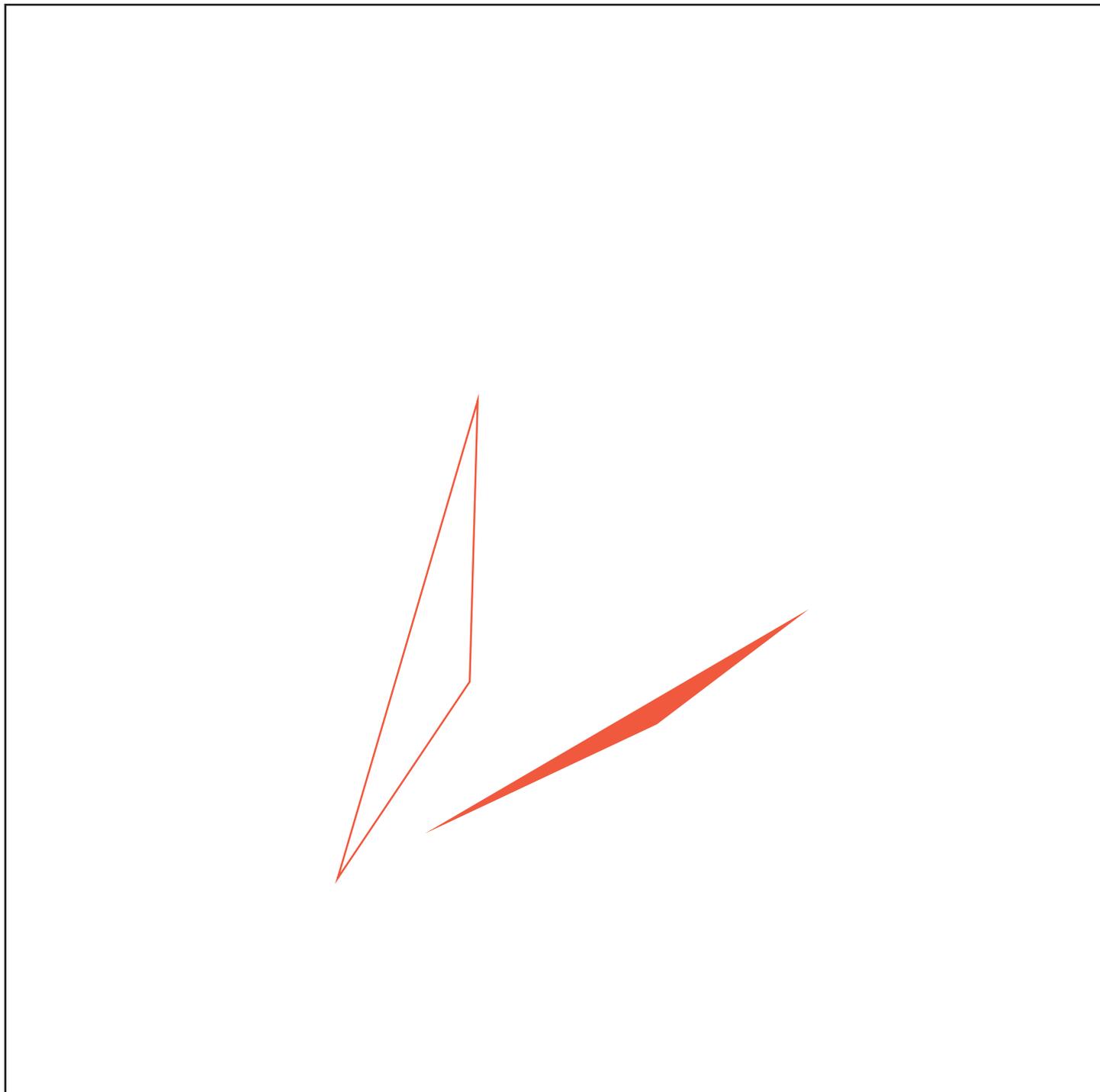
Observaciones

15. El amor



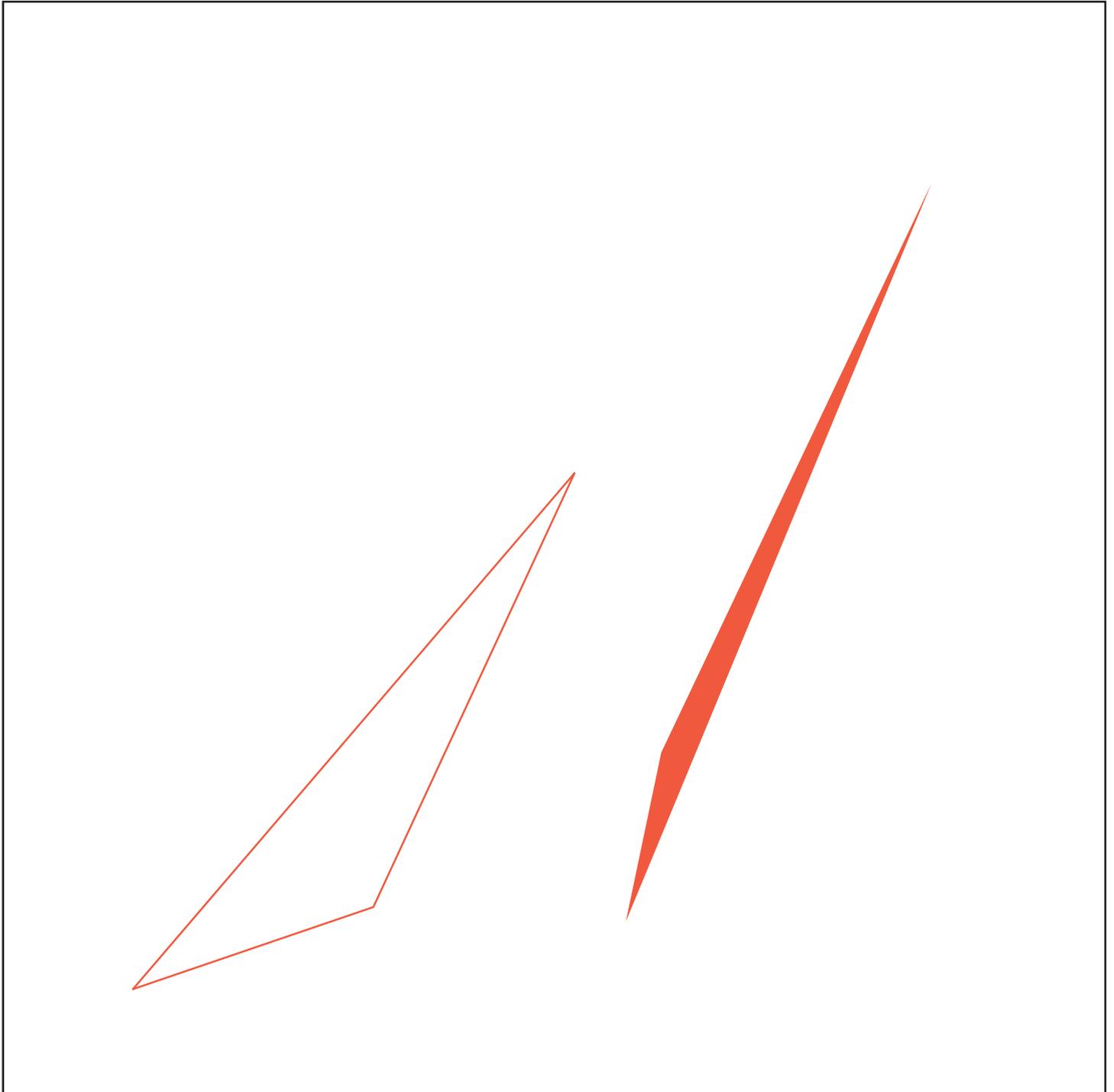
Observaciones

16. El sentido del humor



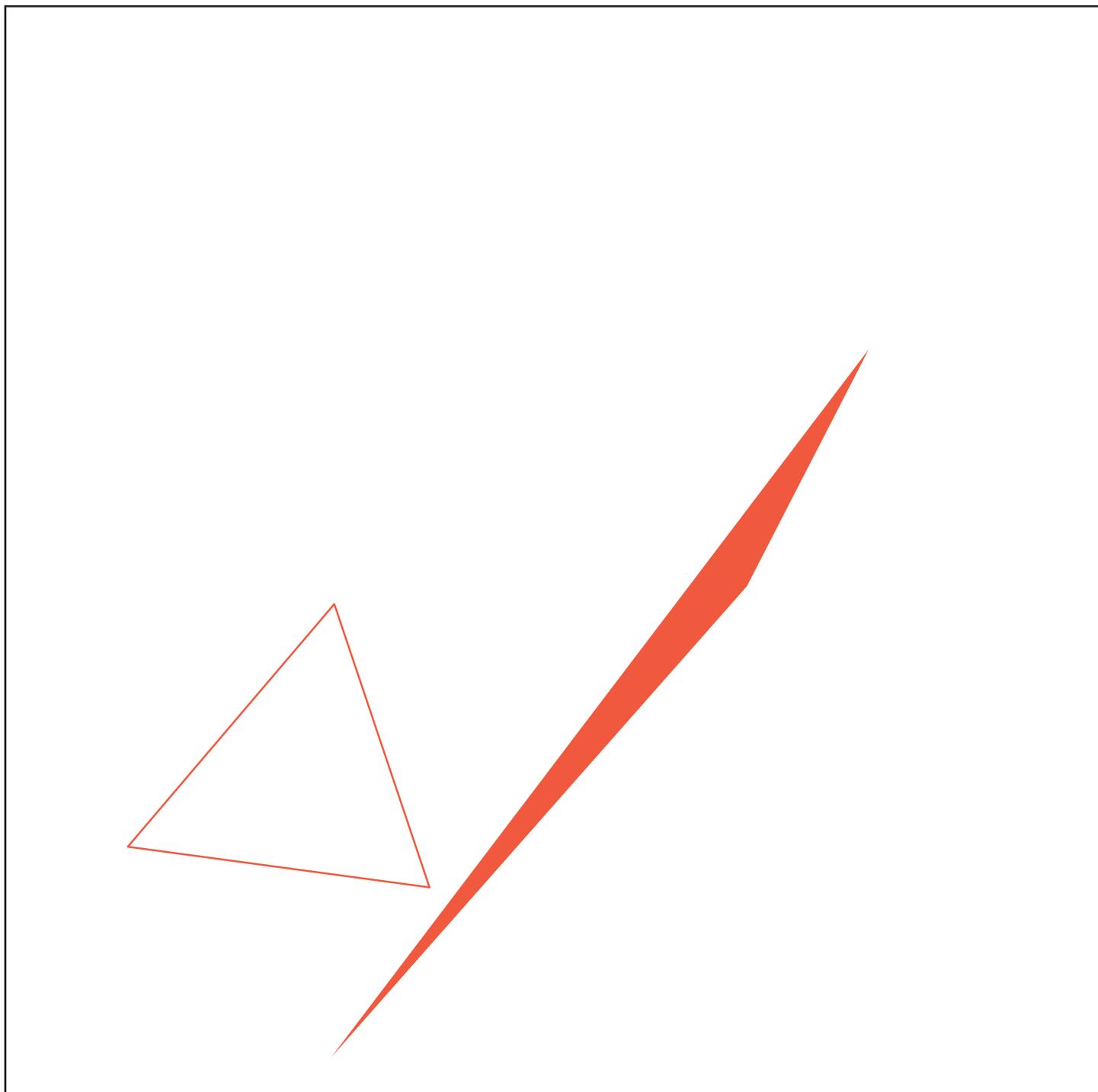
Observaciones

17. La política



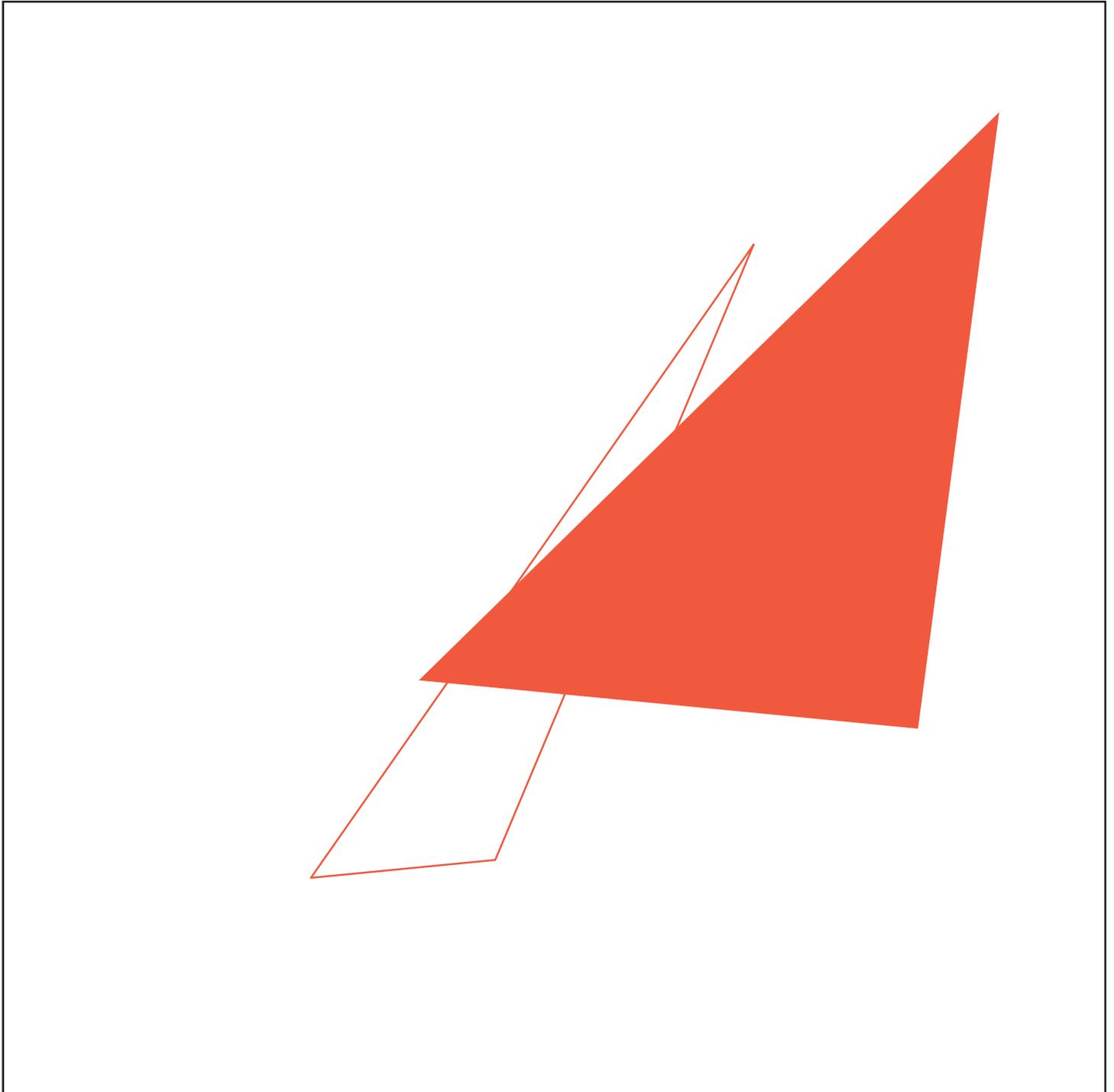
Observaciones

18. Género, identidad y transgénero



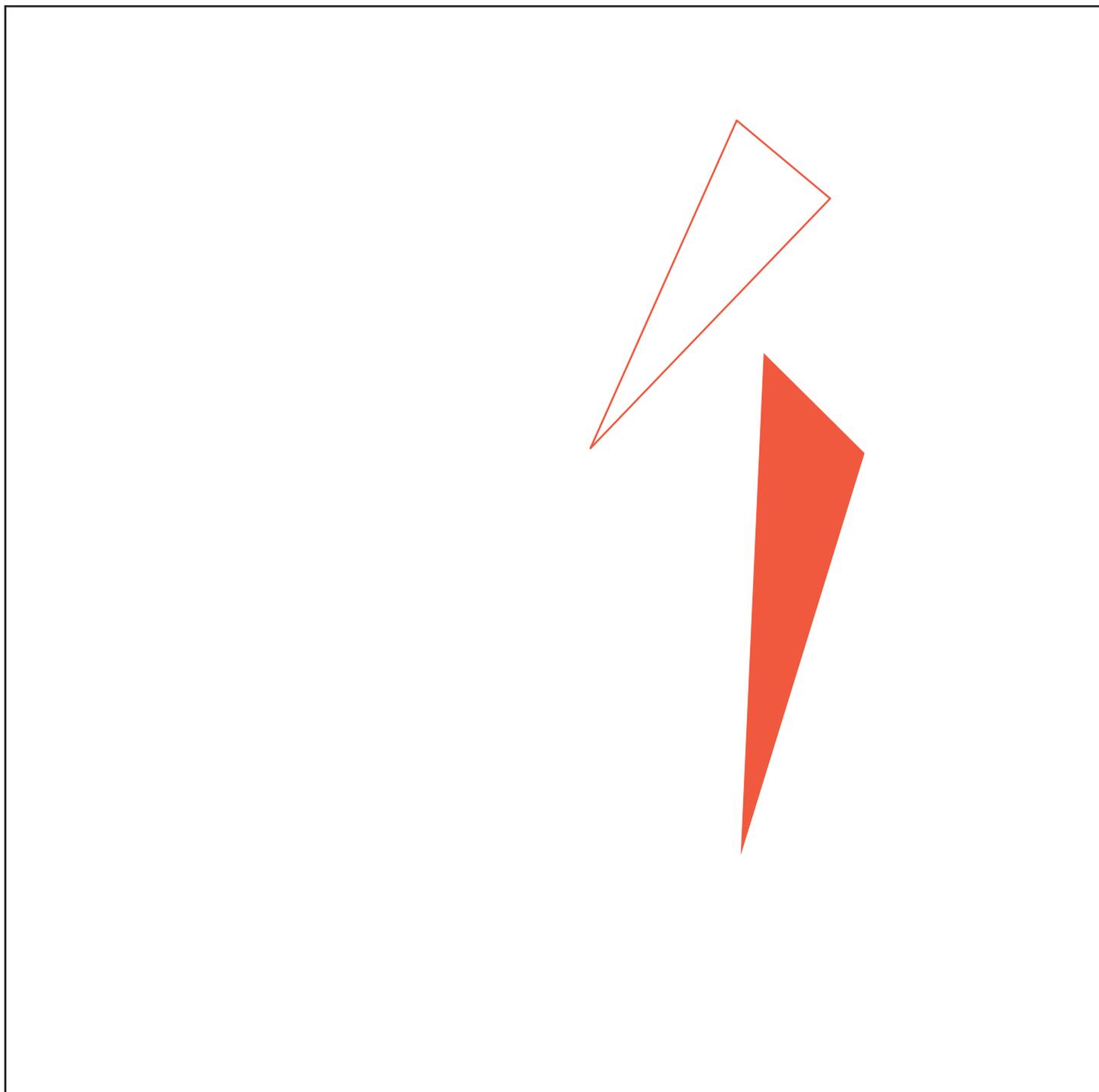
Observaciones

19. Ética



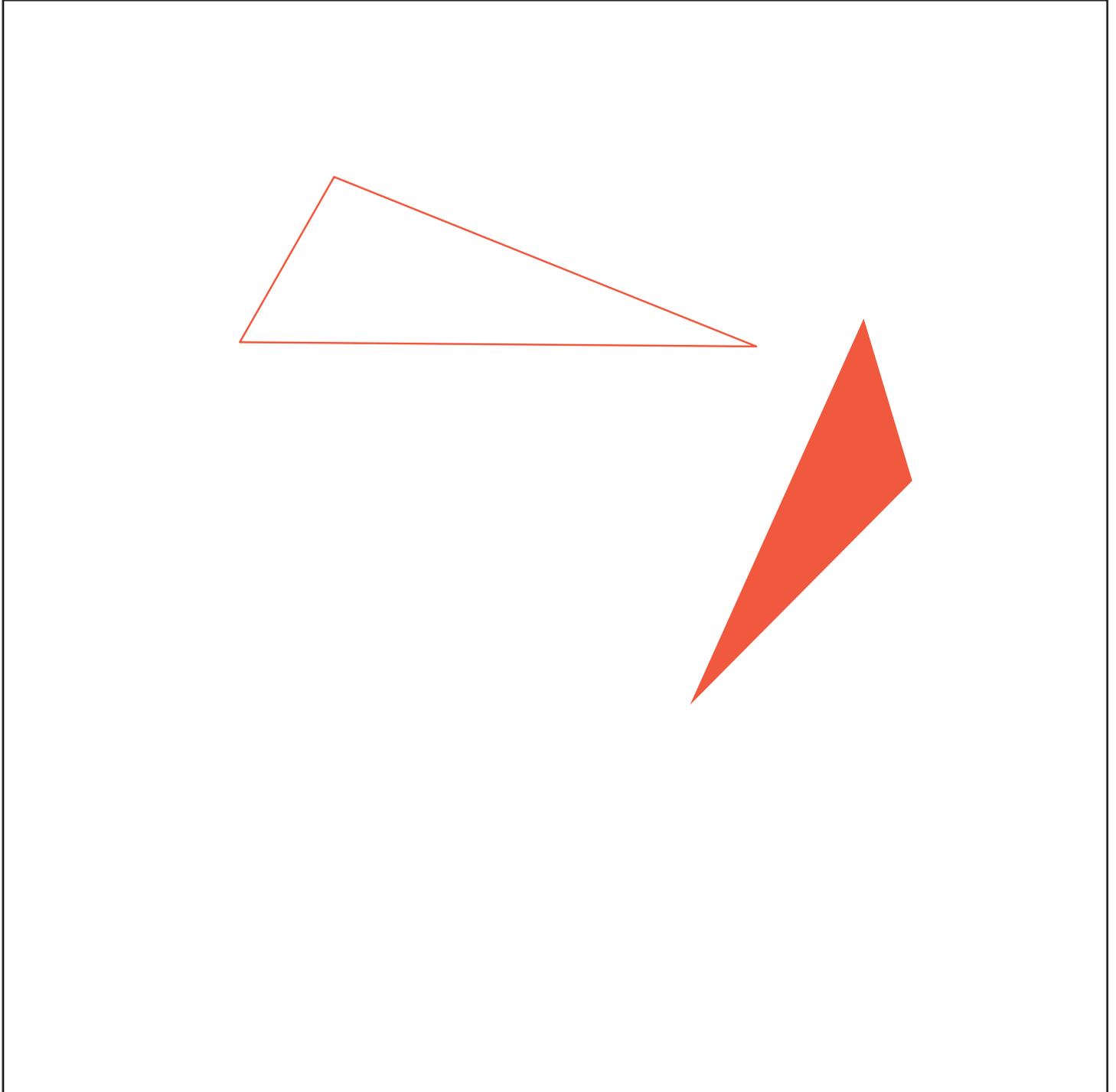
Observaciones

20. Estética



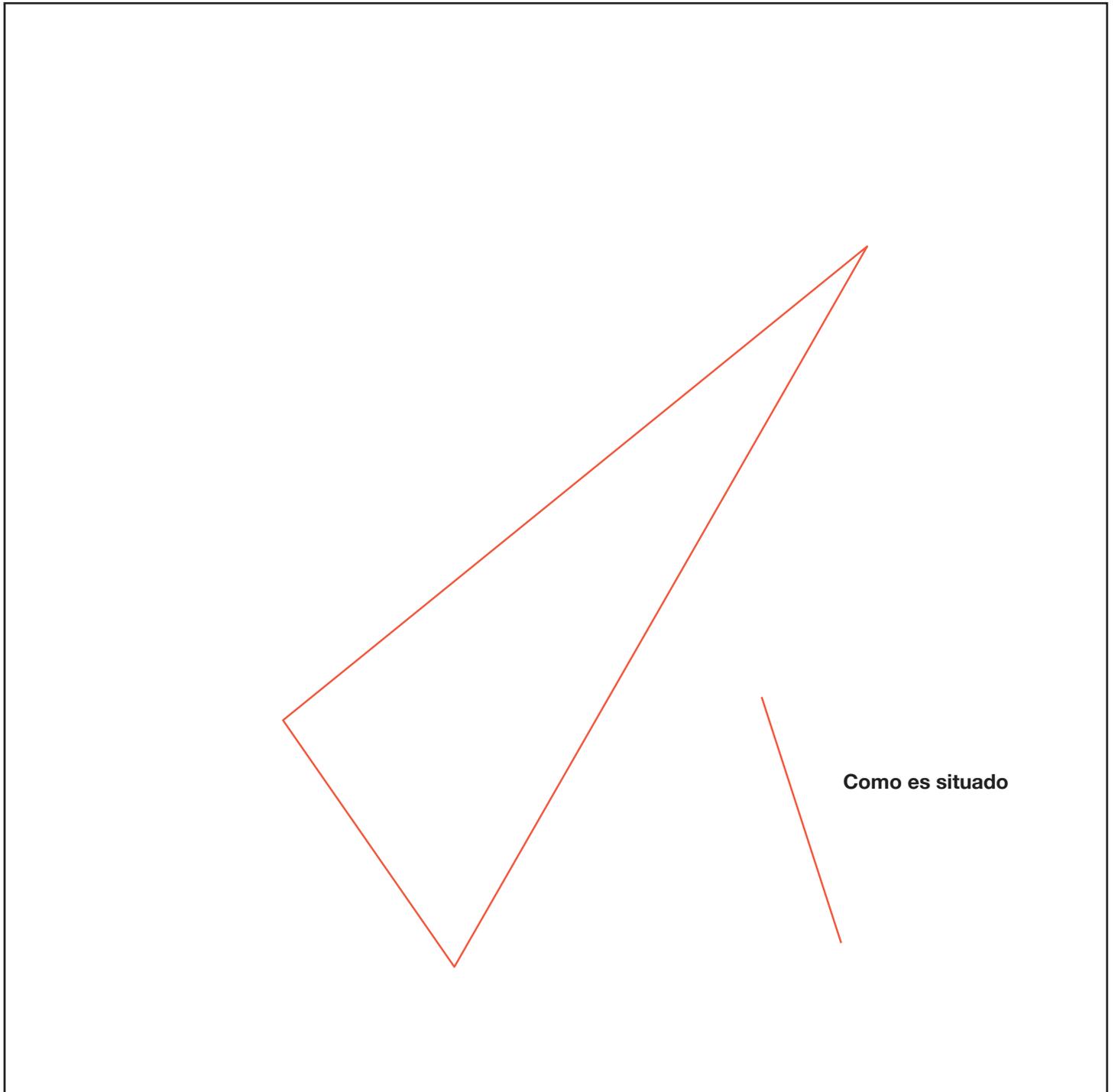
Observaciones

21. Razón e instinto



Observaciones

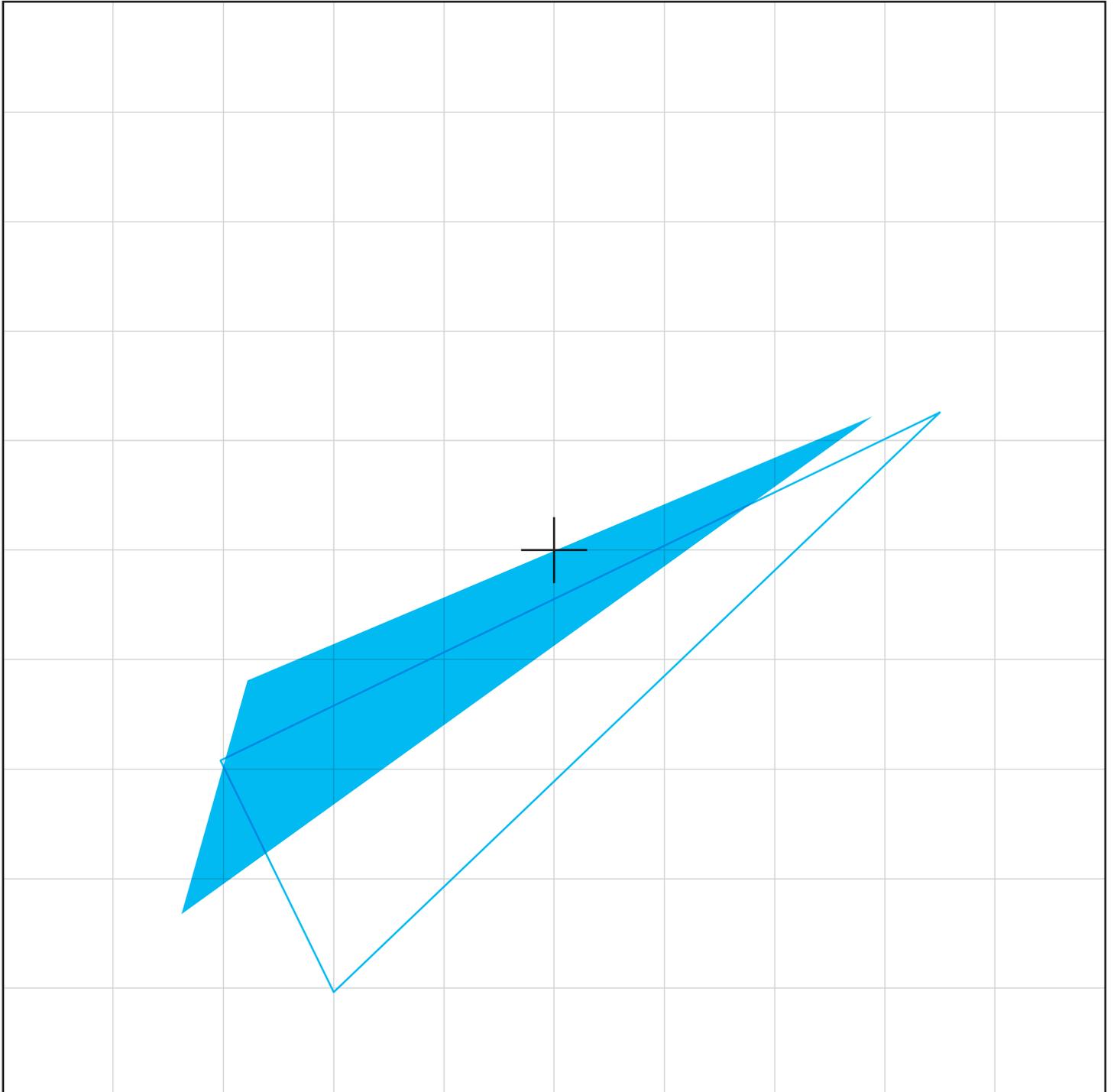
22. El silencio



Observaciones

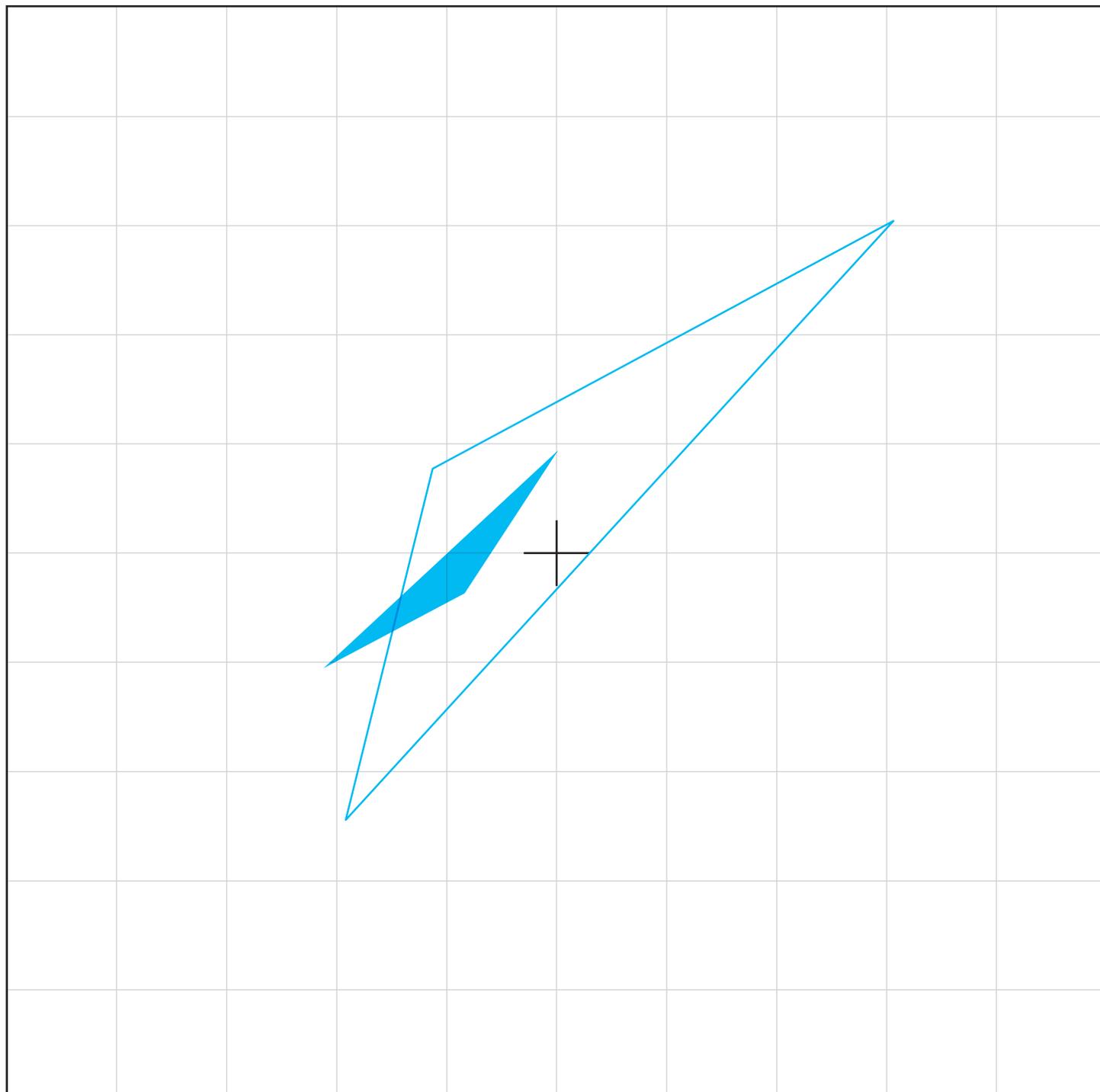
— Como situa ■ Como es situado

Bourgeois
1. La muerte



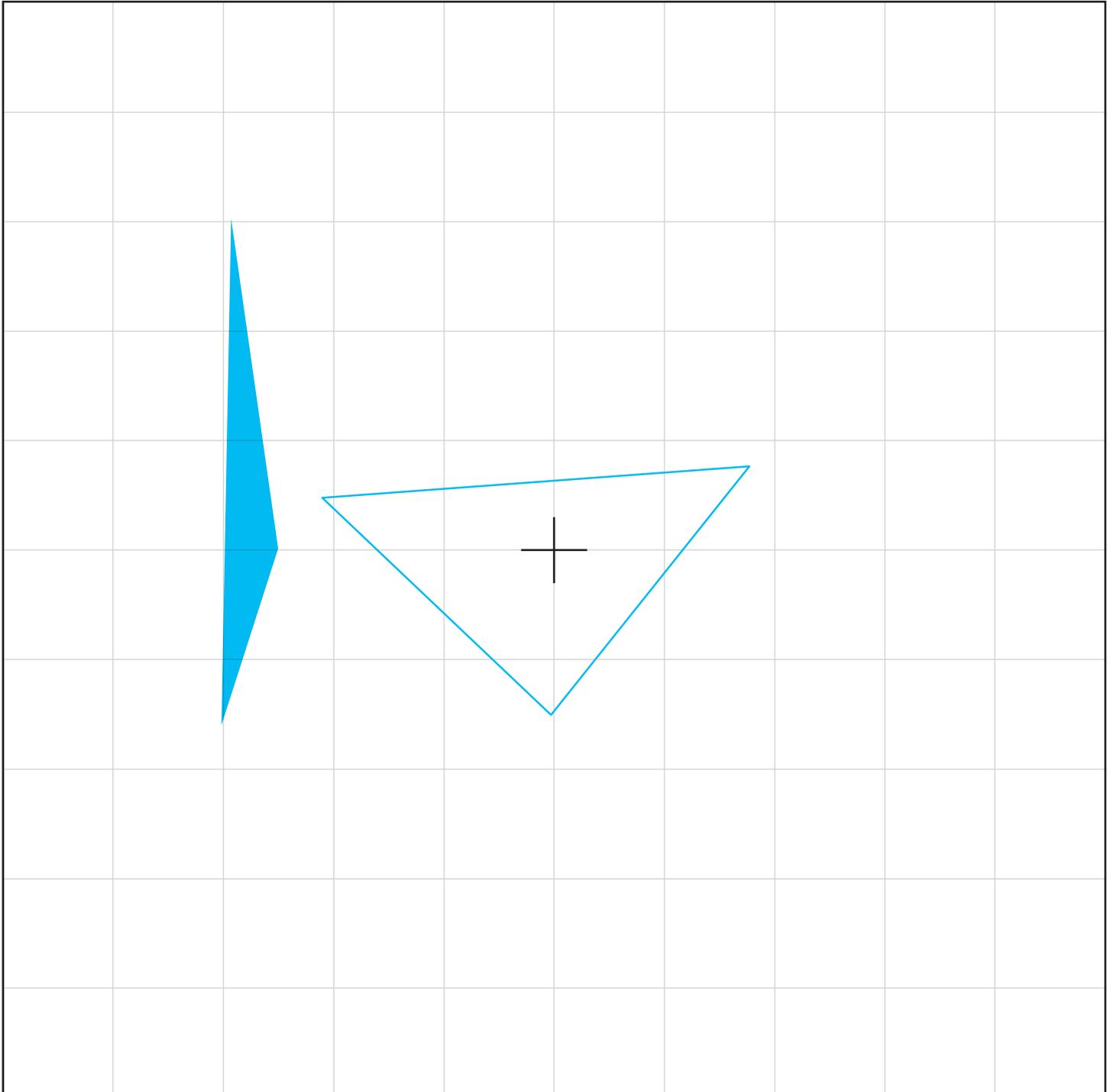
Observaciones

2. Existir



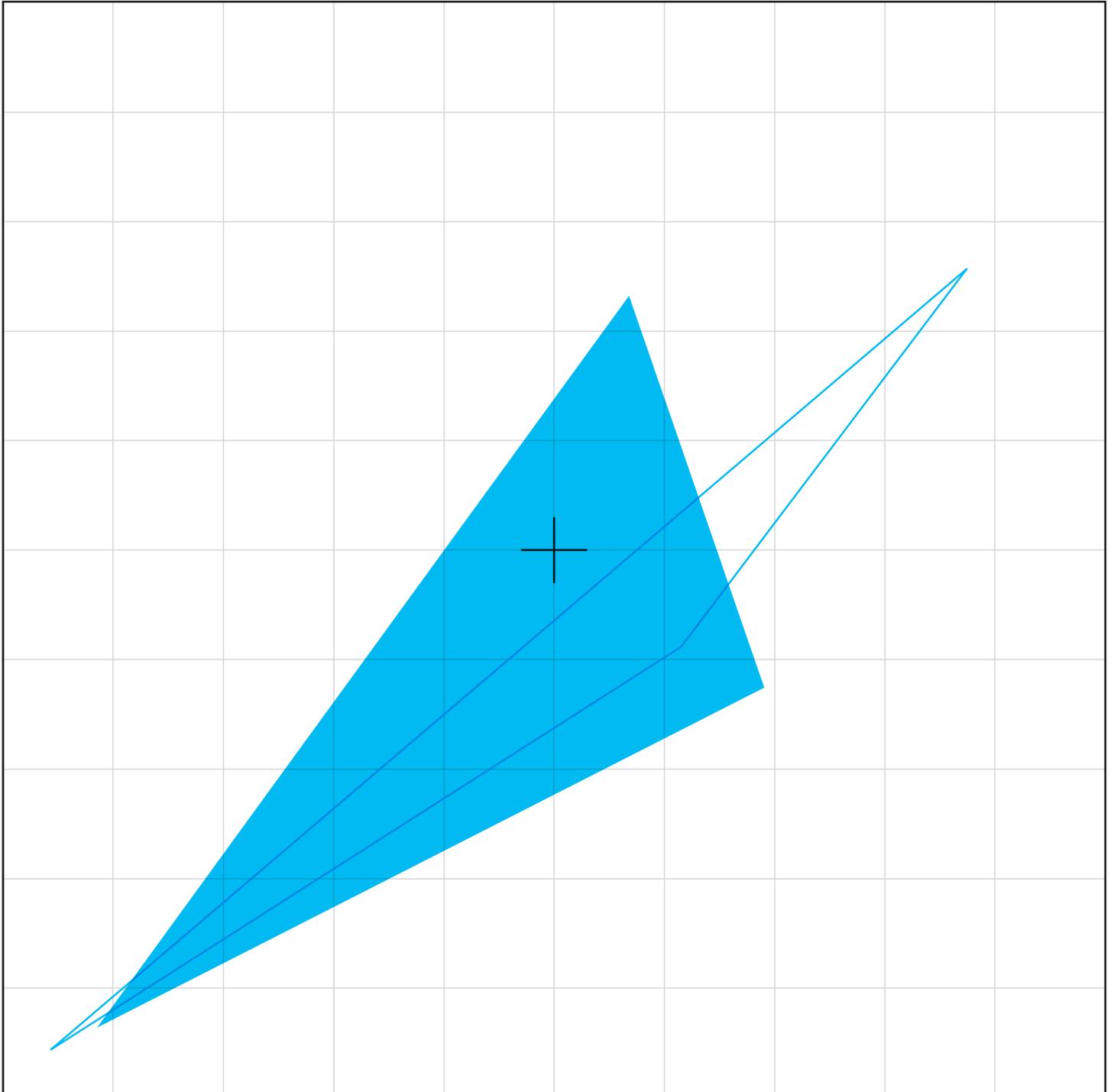
Observaciones

3. El tiempo



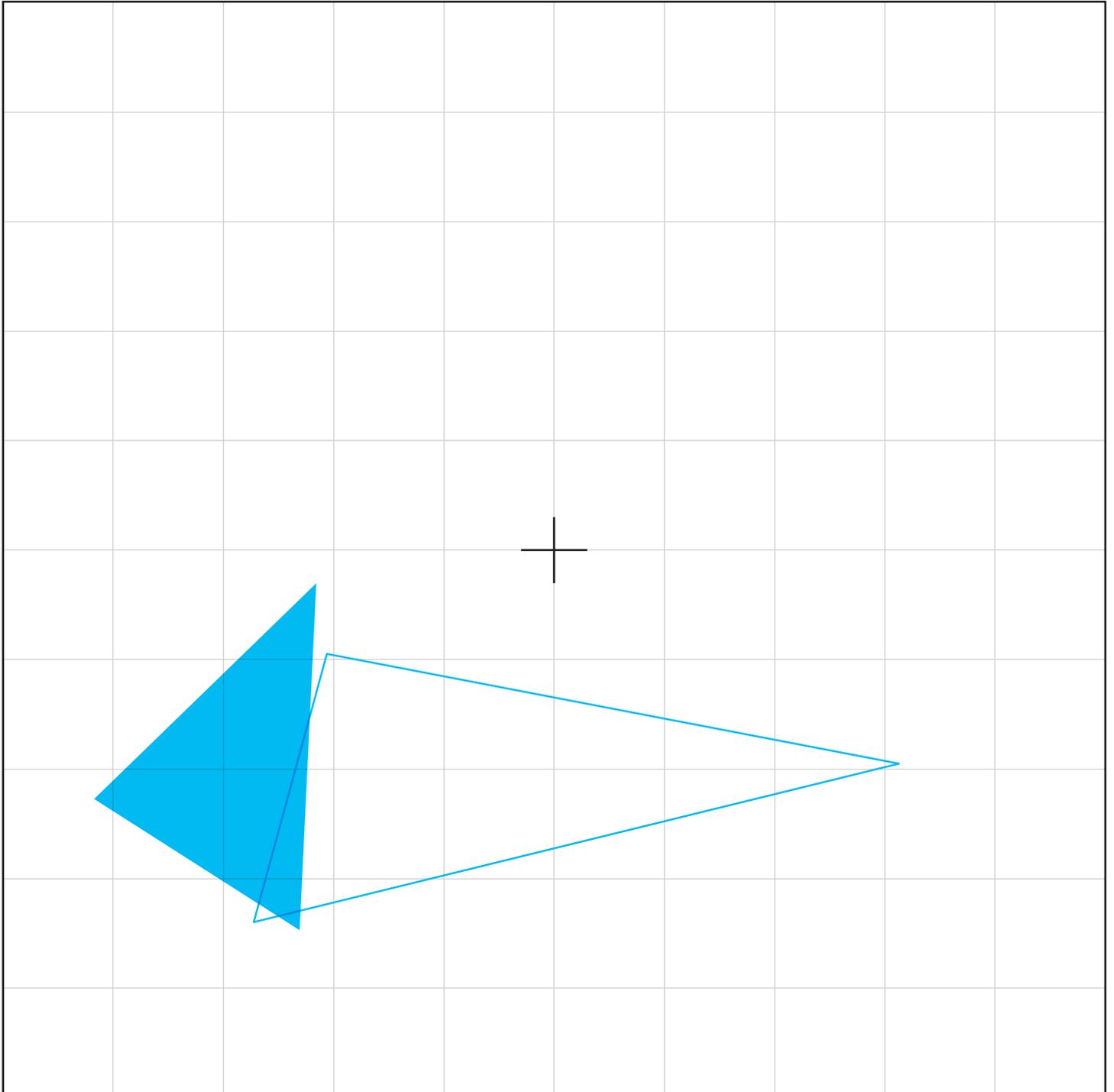
Observaciones

4. Deidades



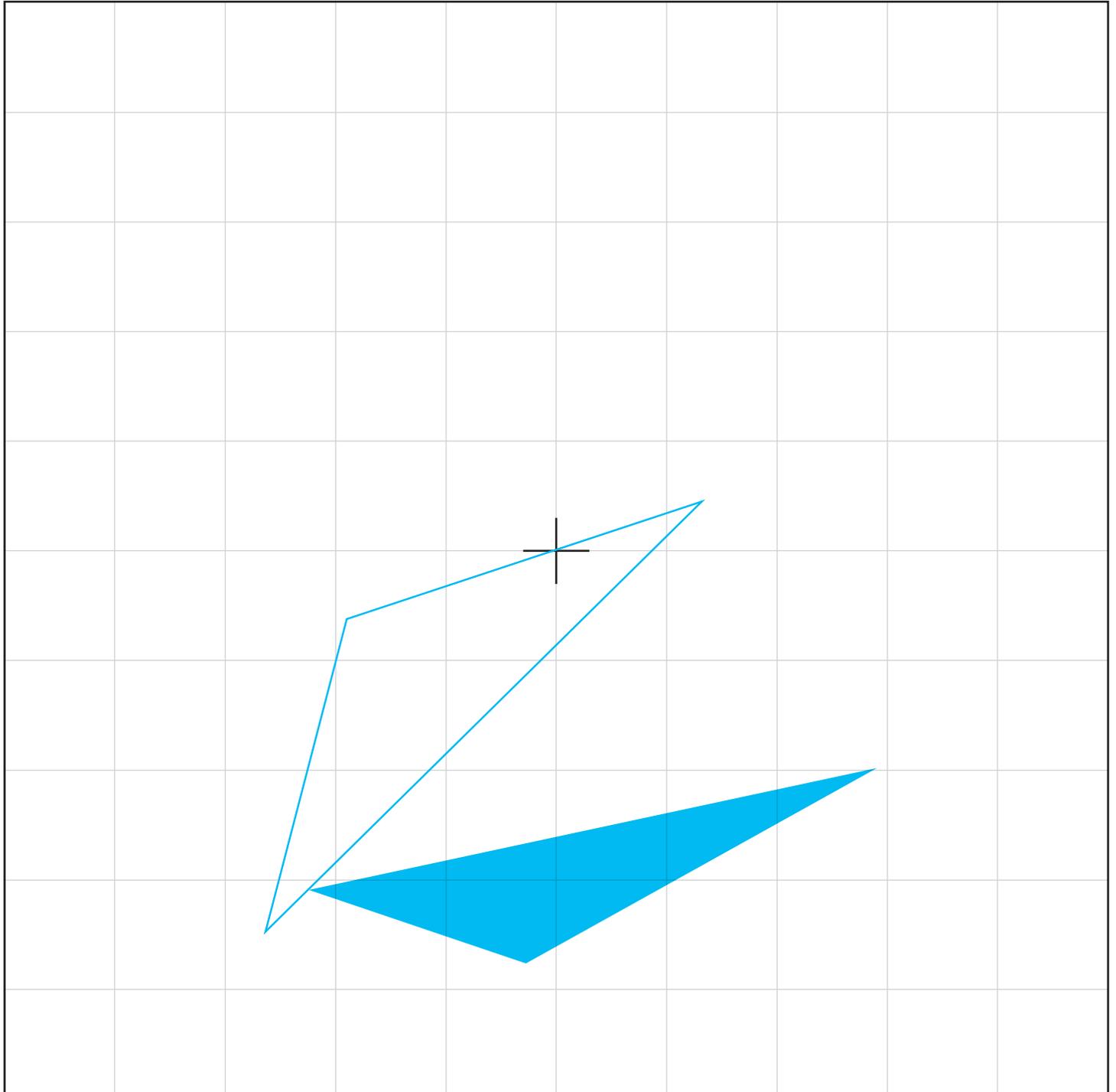
Observaciones

5. La Familia



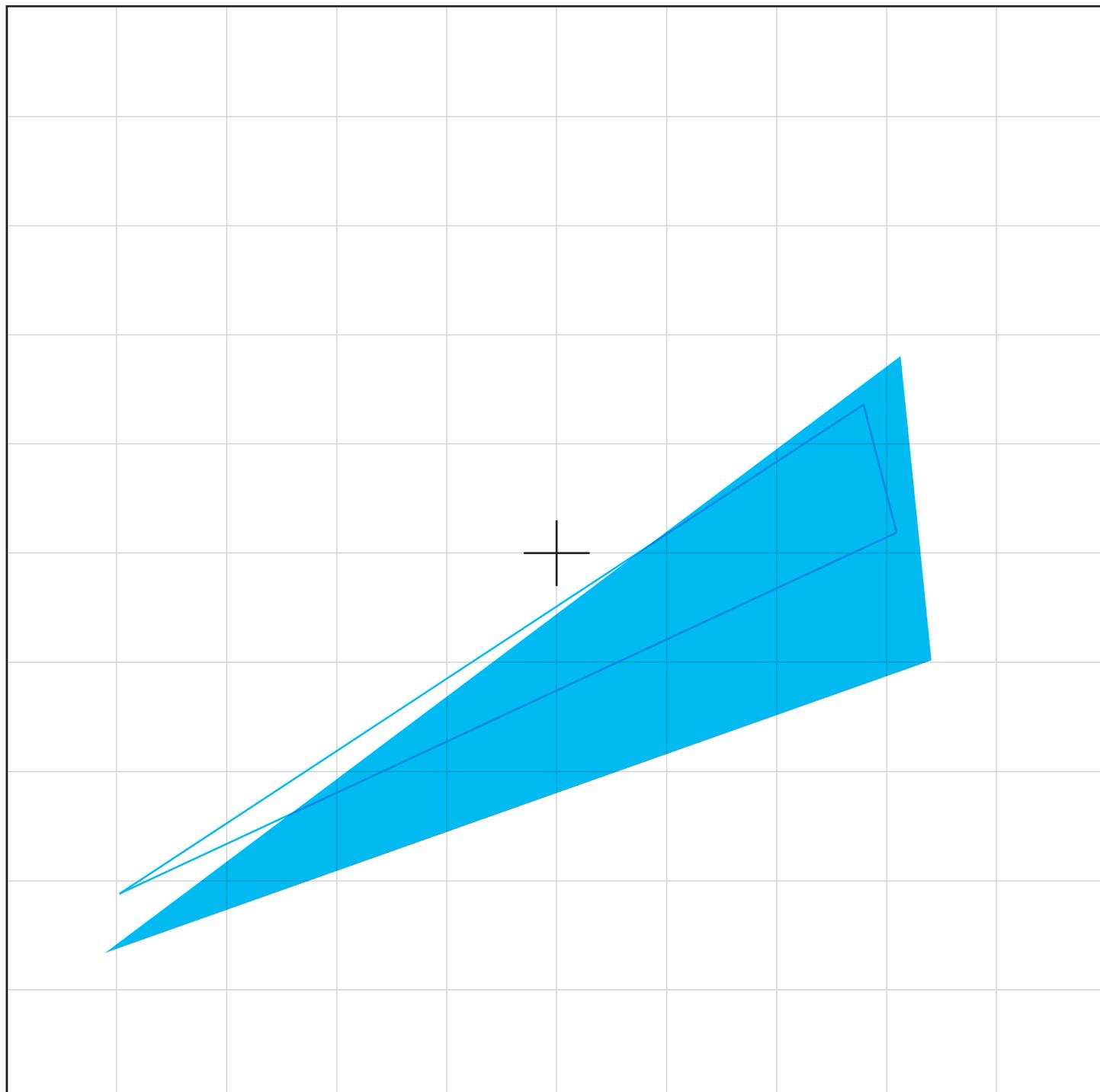
Observaciones

6. El padre



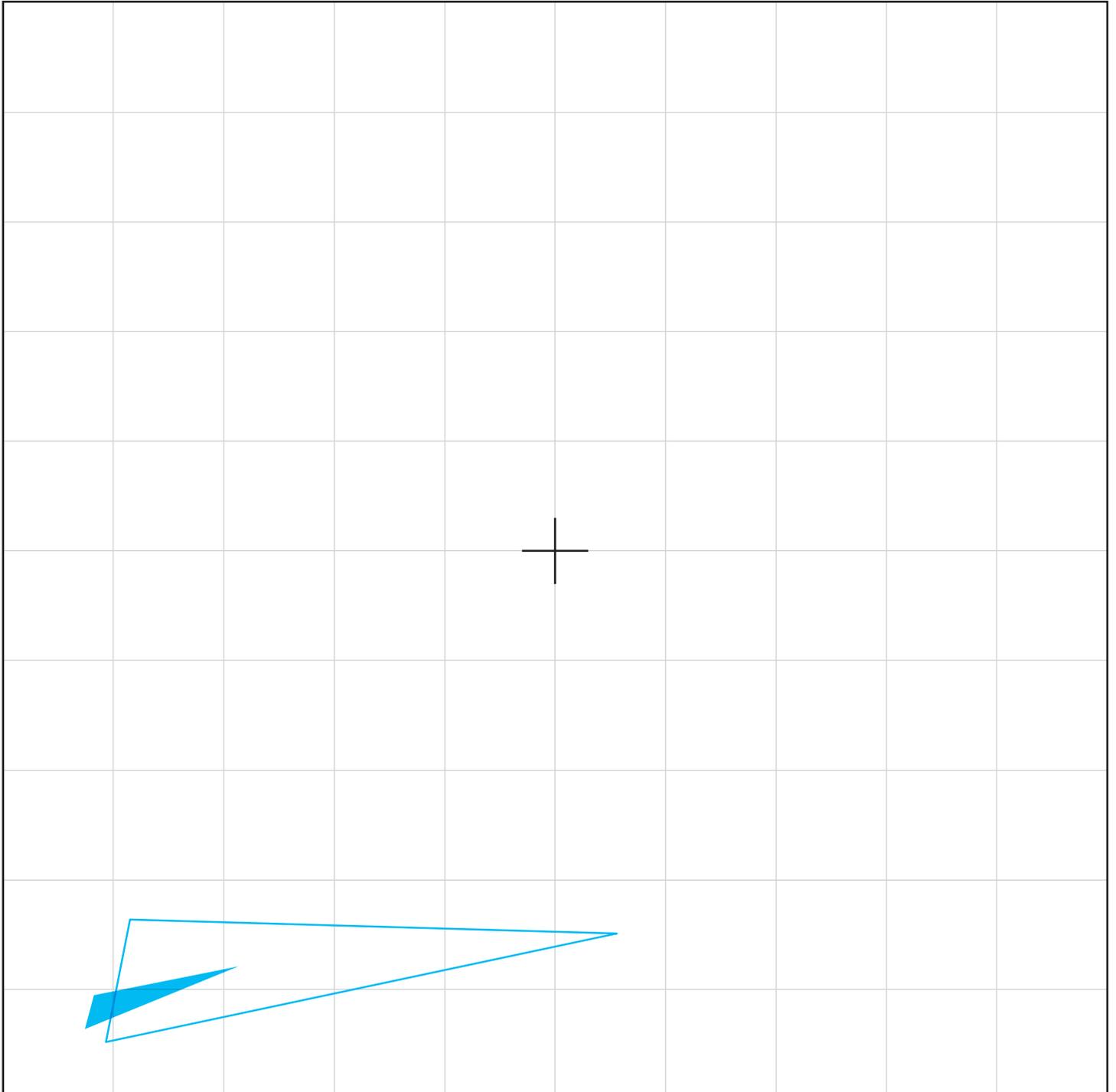
Observaciones

7. La religión



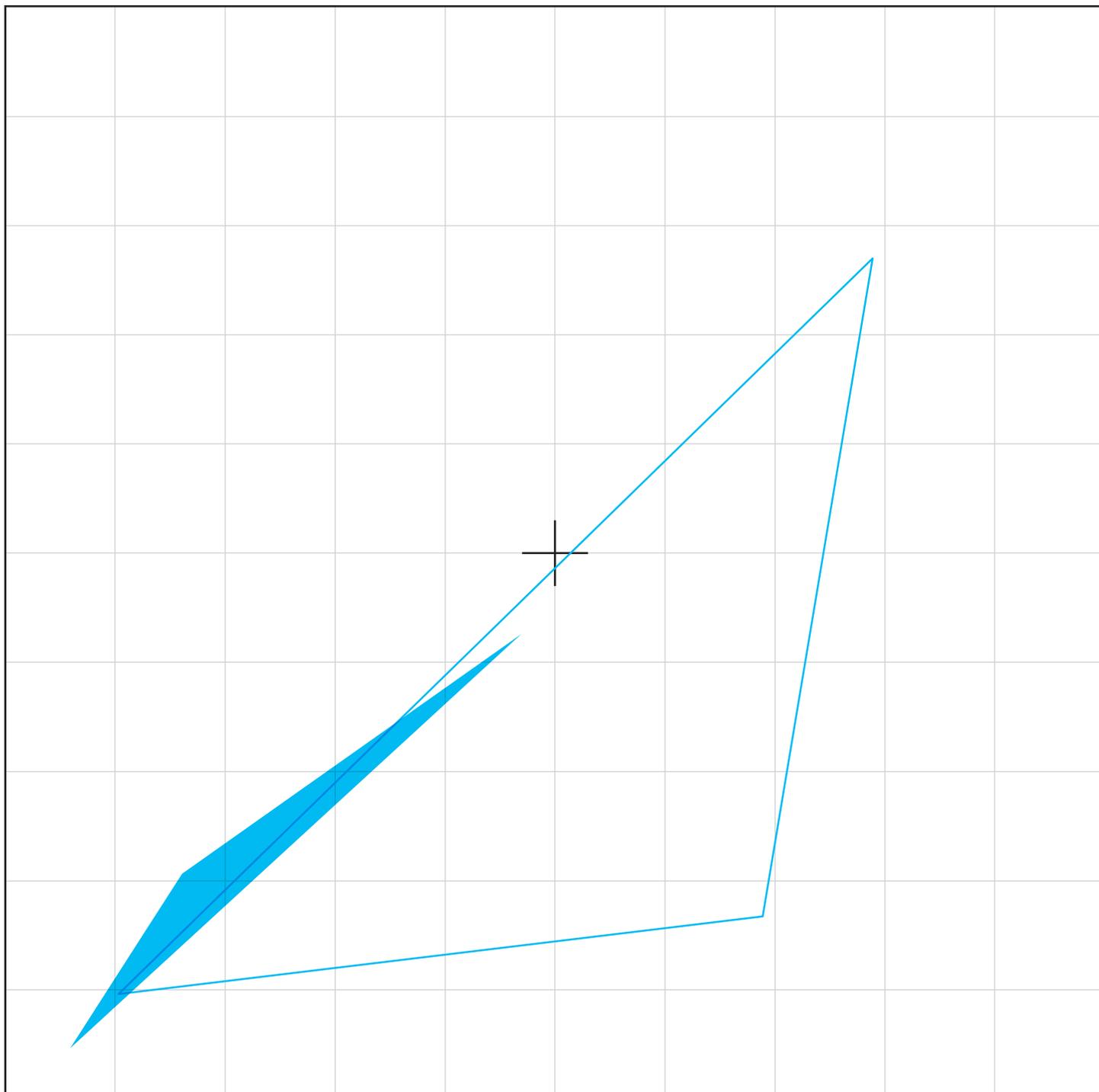
Observaciones

8. El psicoanálisis



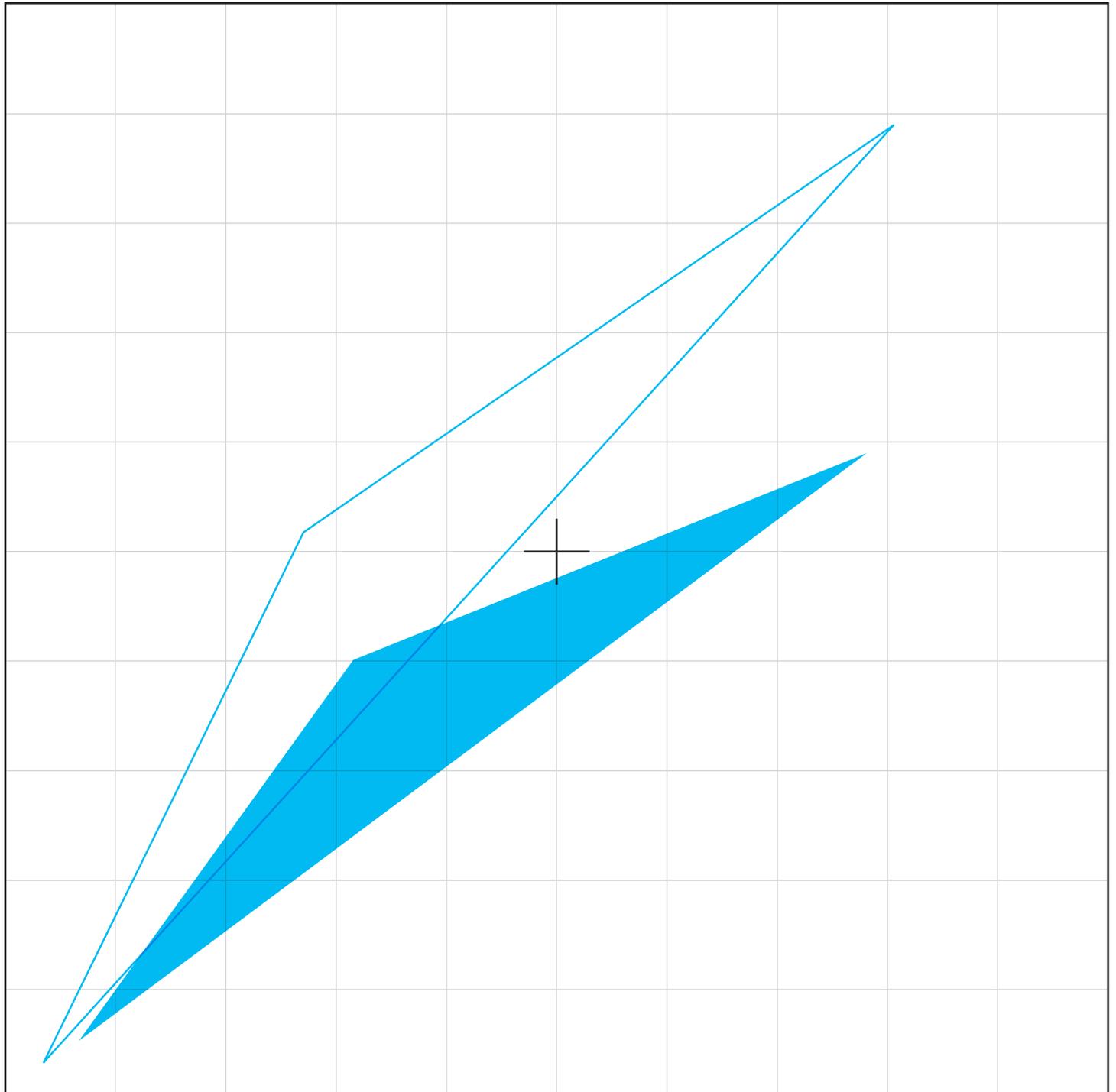
Observaciones

9. Drogas y automedicación radical



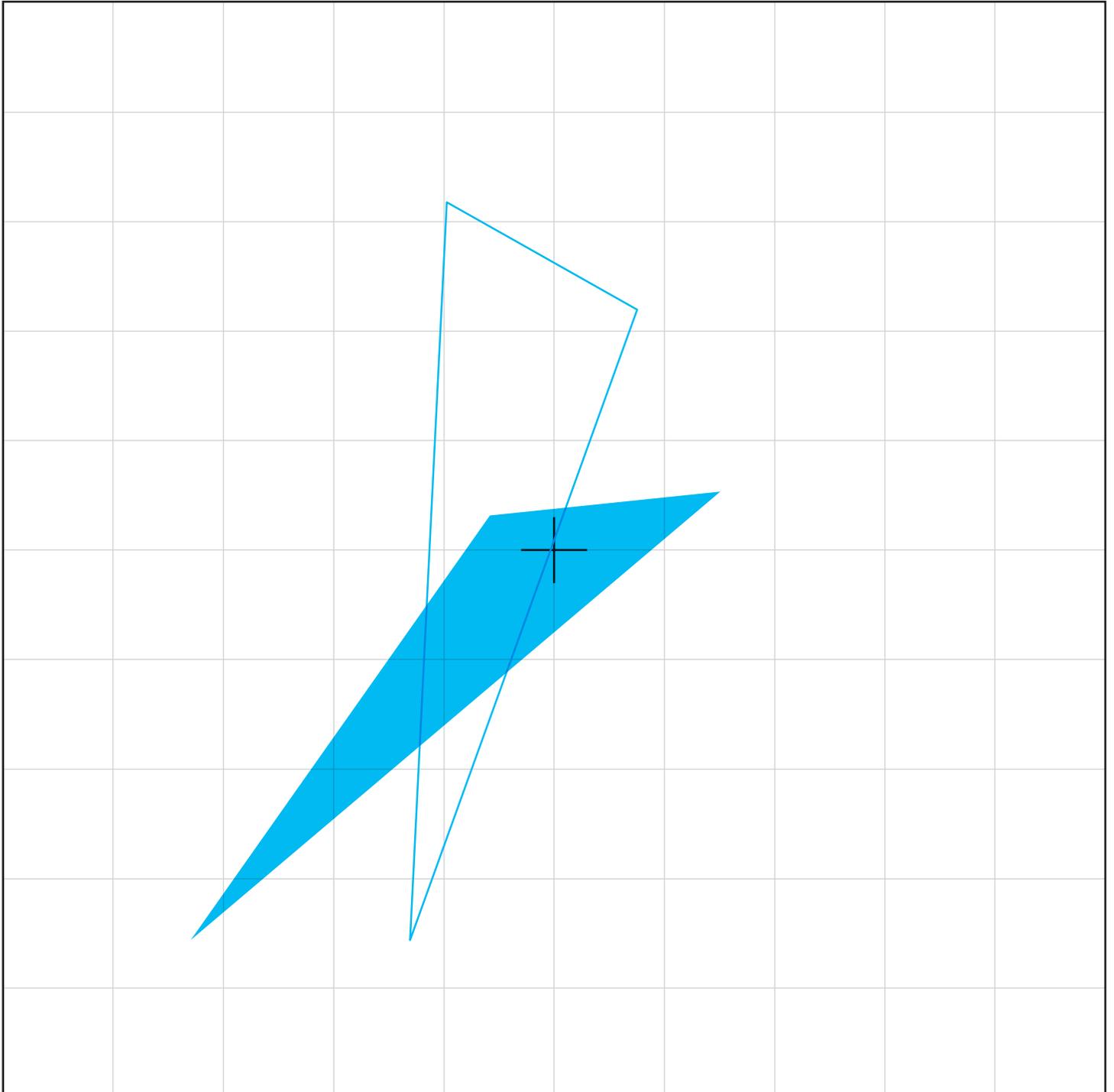
Observaciones

10. La violencia



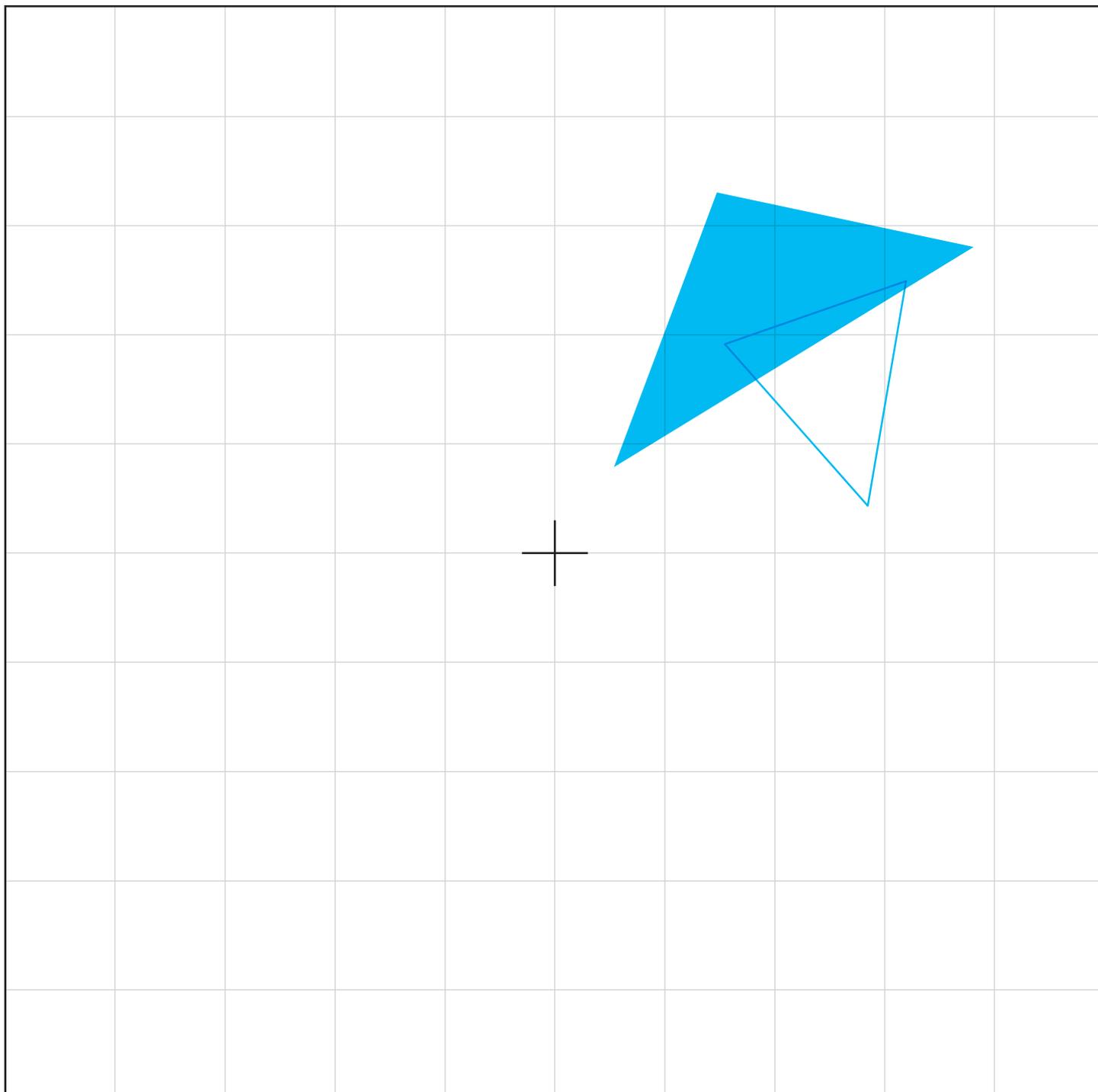
Observaciones

11. Las prácticas artísticas



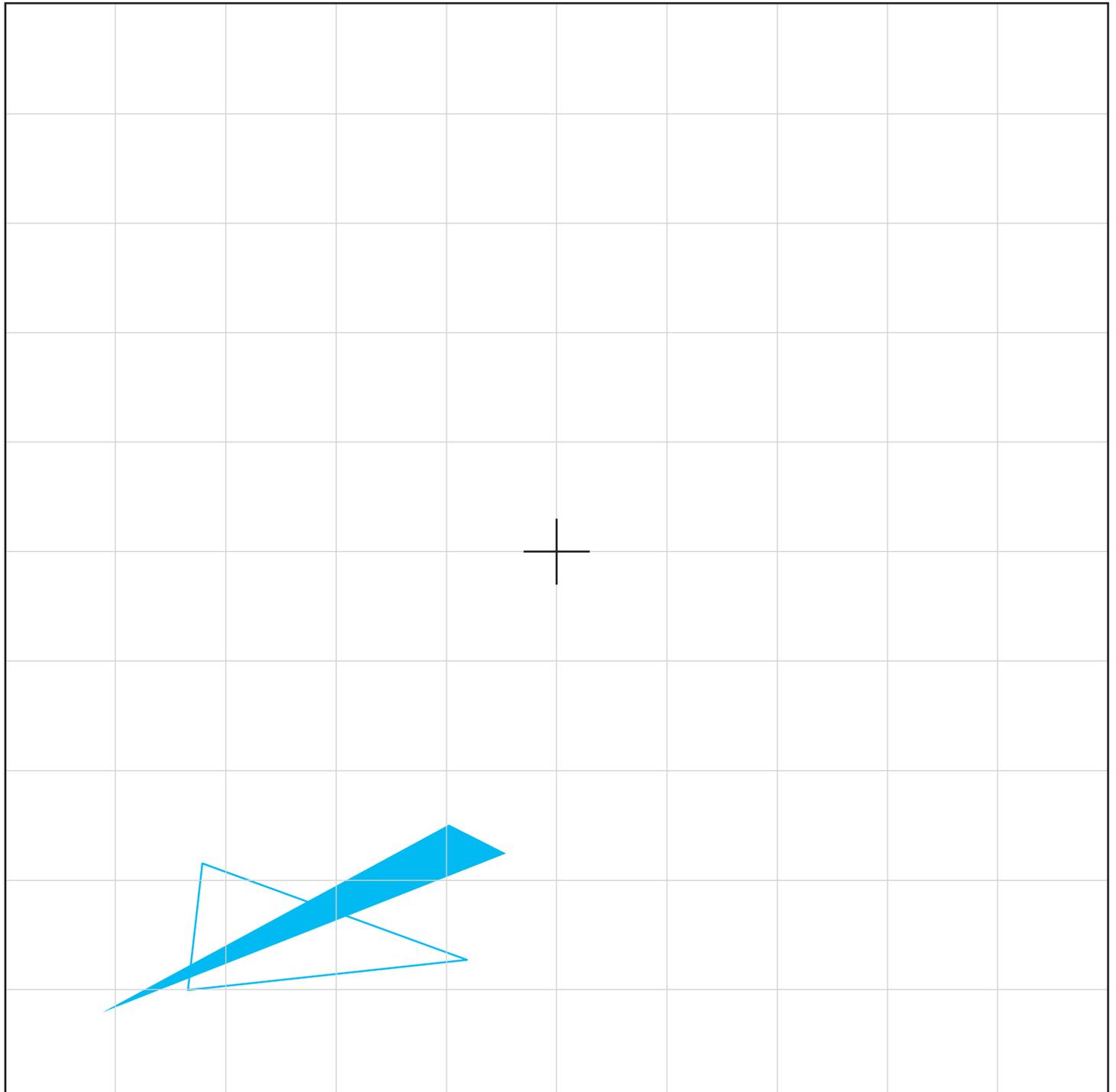
Observaciones

12. La palabra



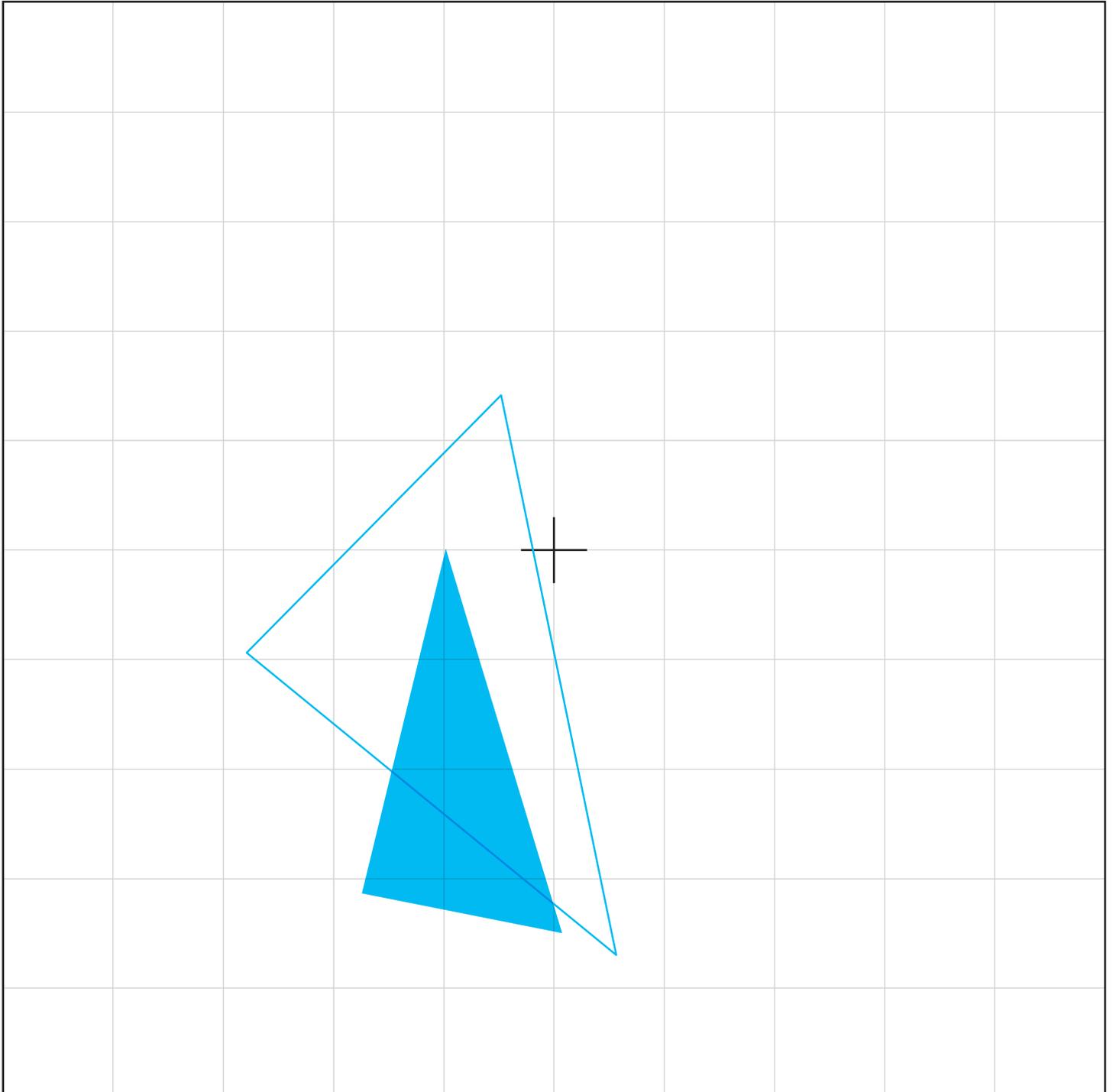
Observaciones

14. El sexo



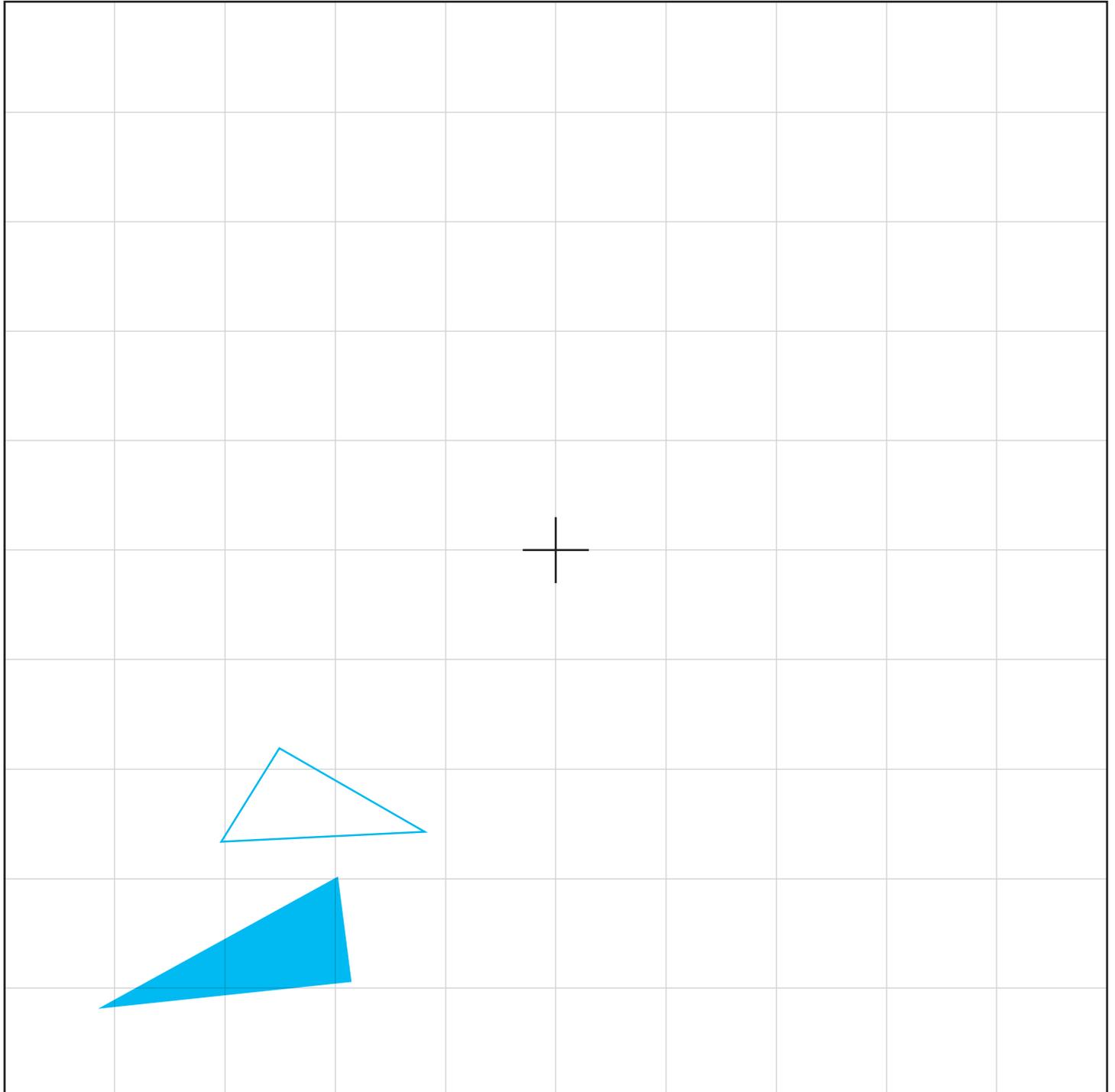
Observaciones

15. El amor



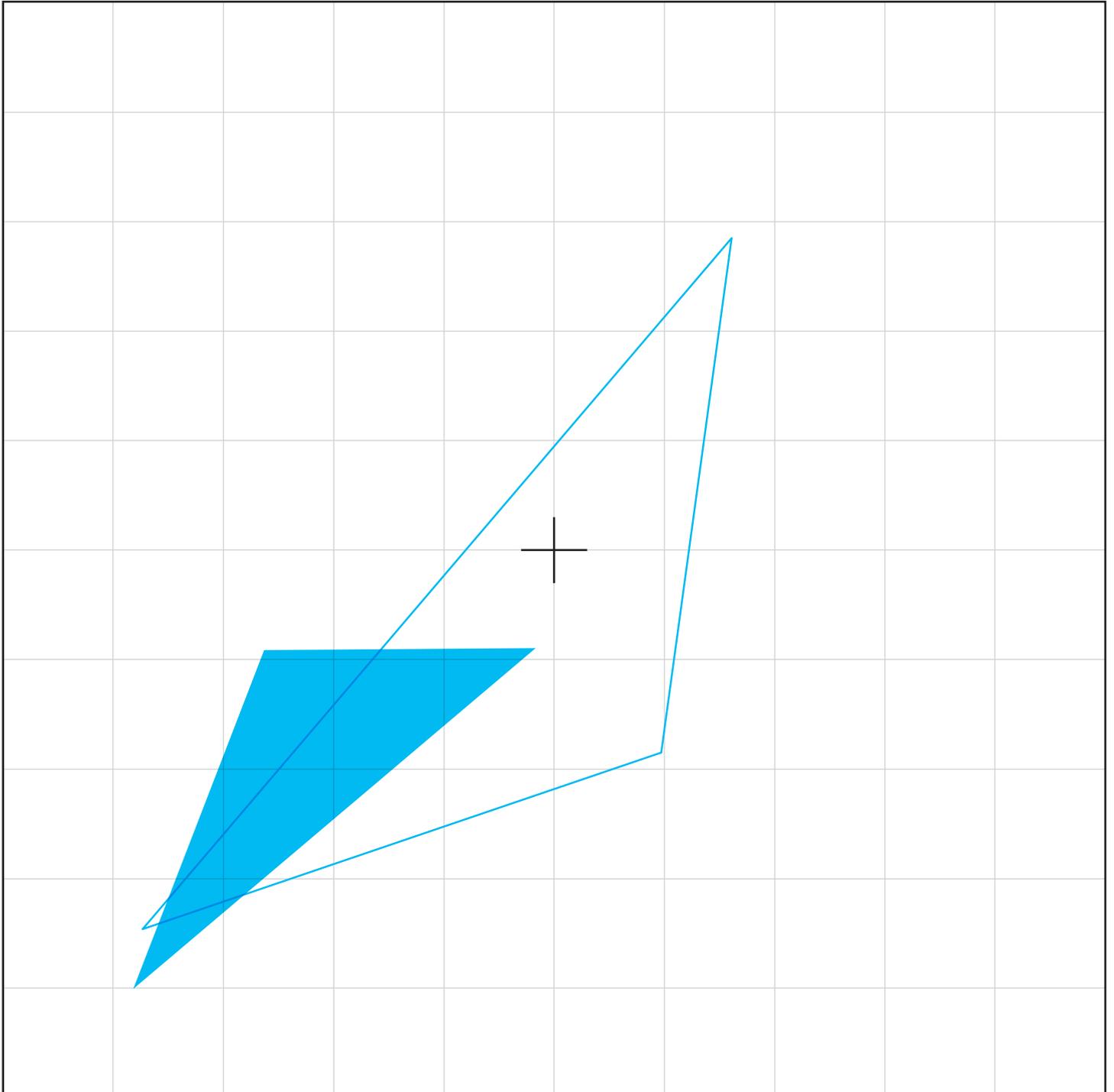
Observaciones

16. El sentido del humor



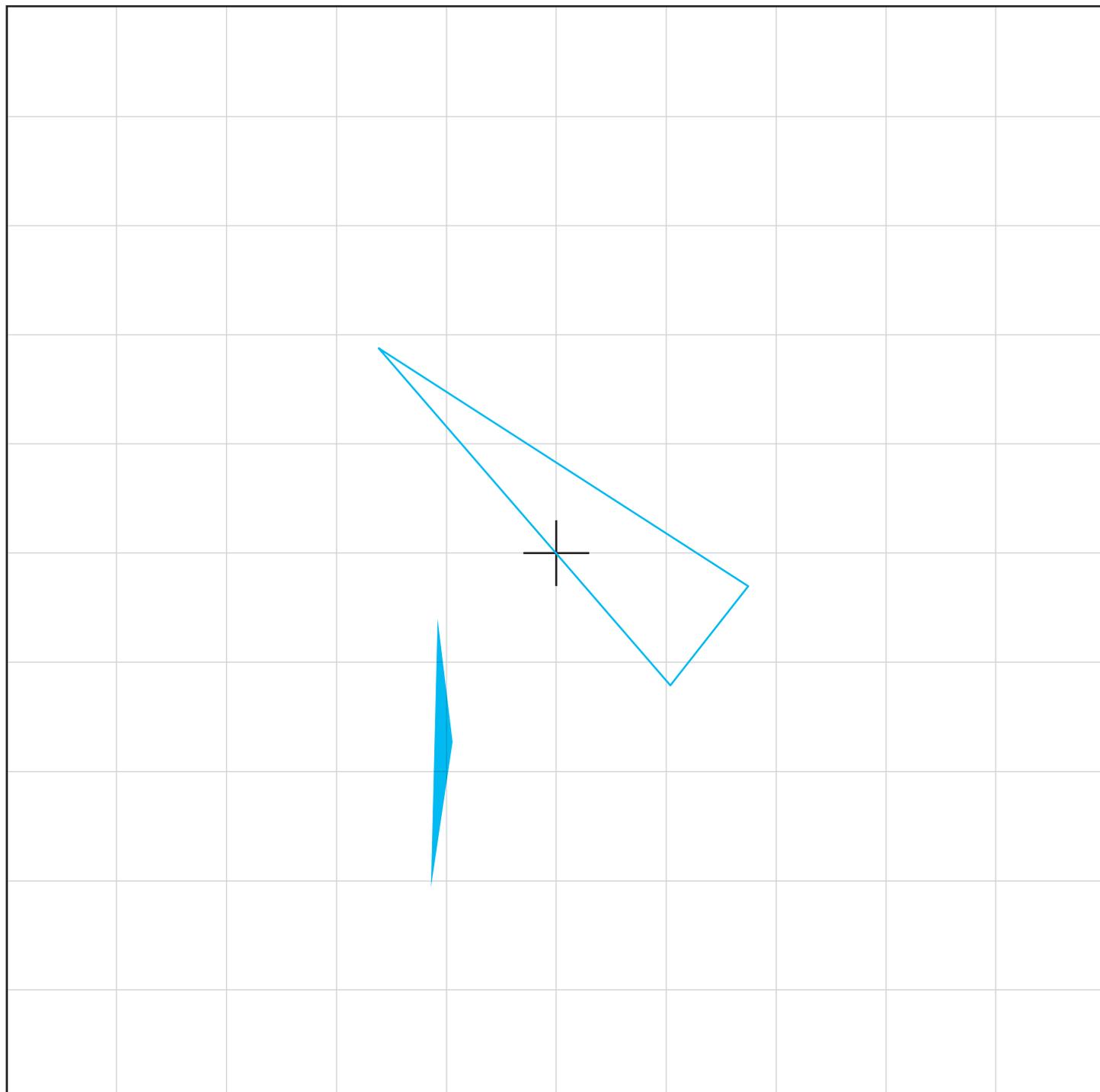
Observaciones

17. La política



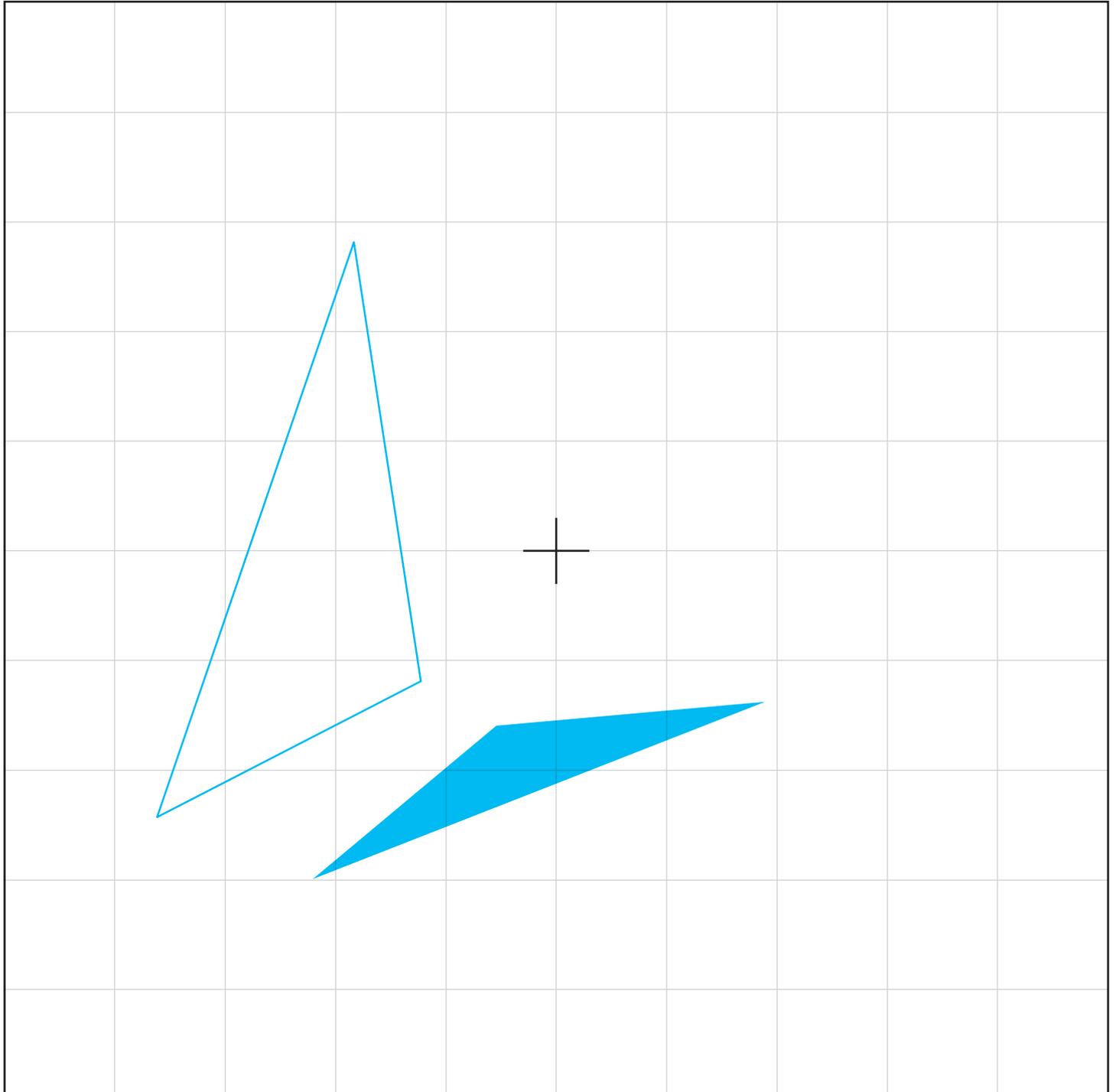
Observaciones

18. Género, identidad y transgénero



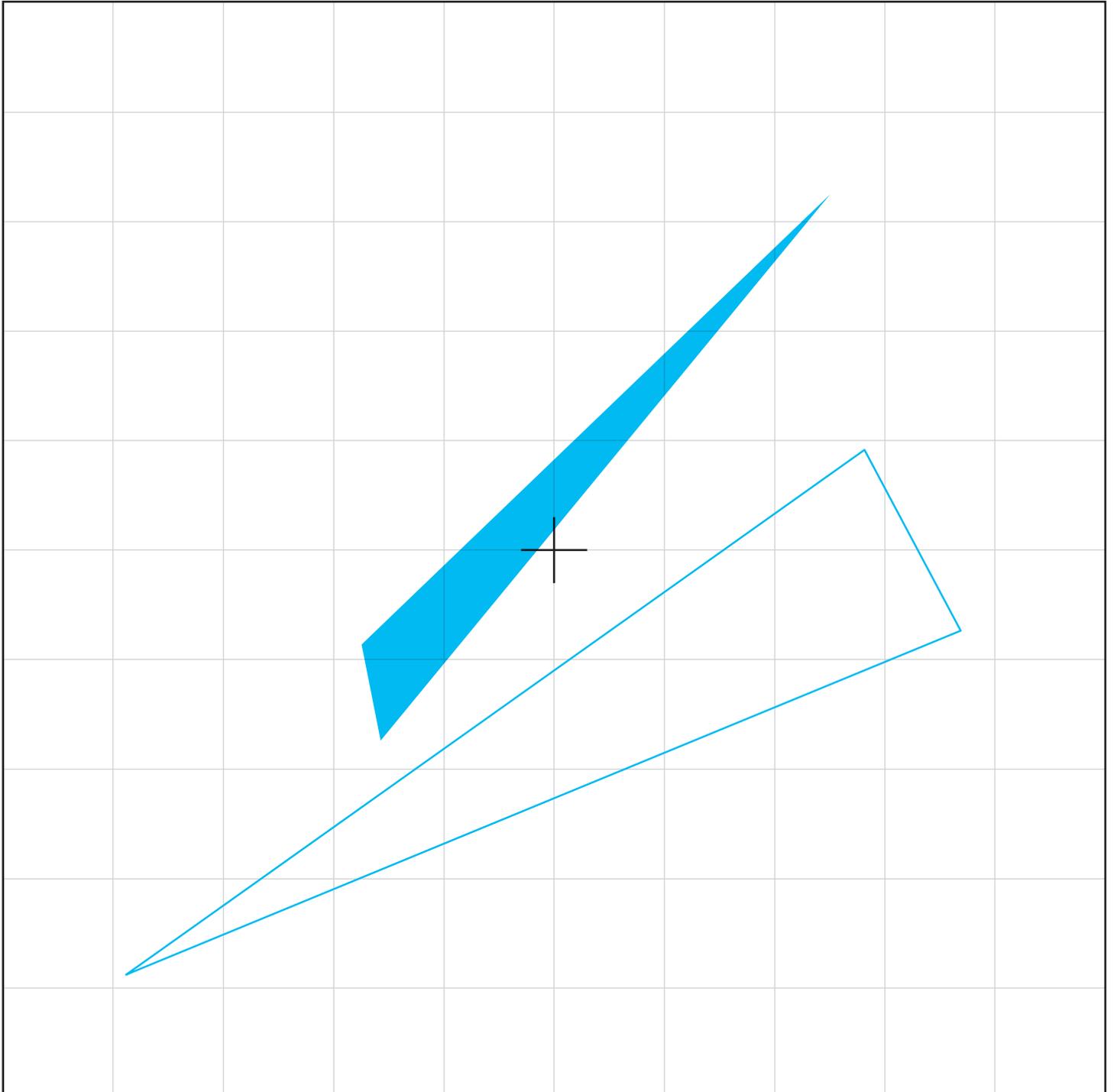
Observaciones

19. Ética



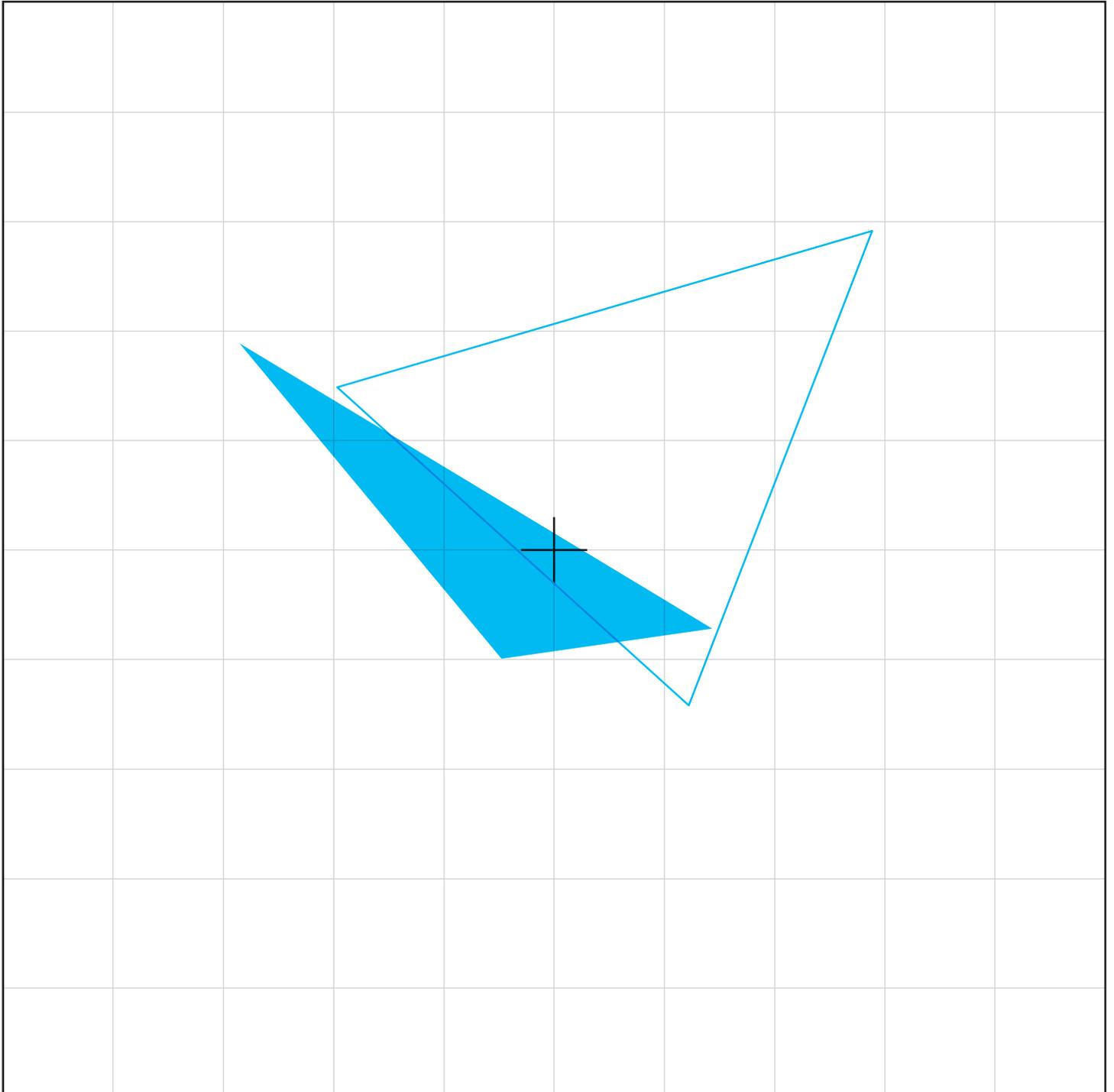
Observaciones

20. Estética



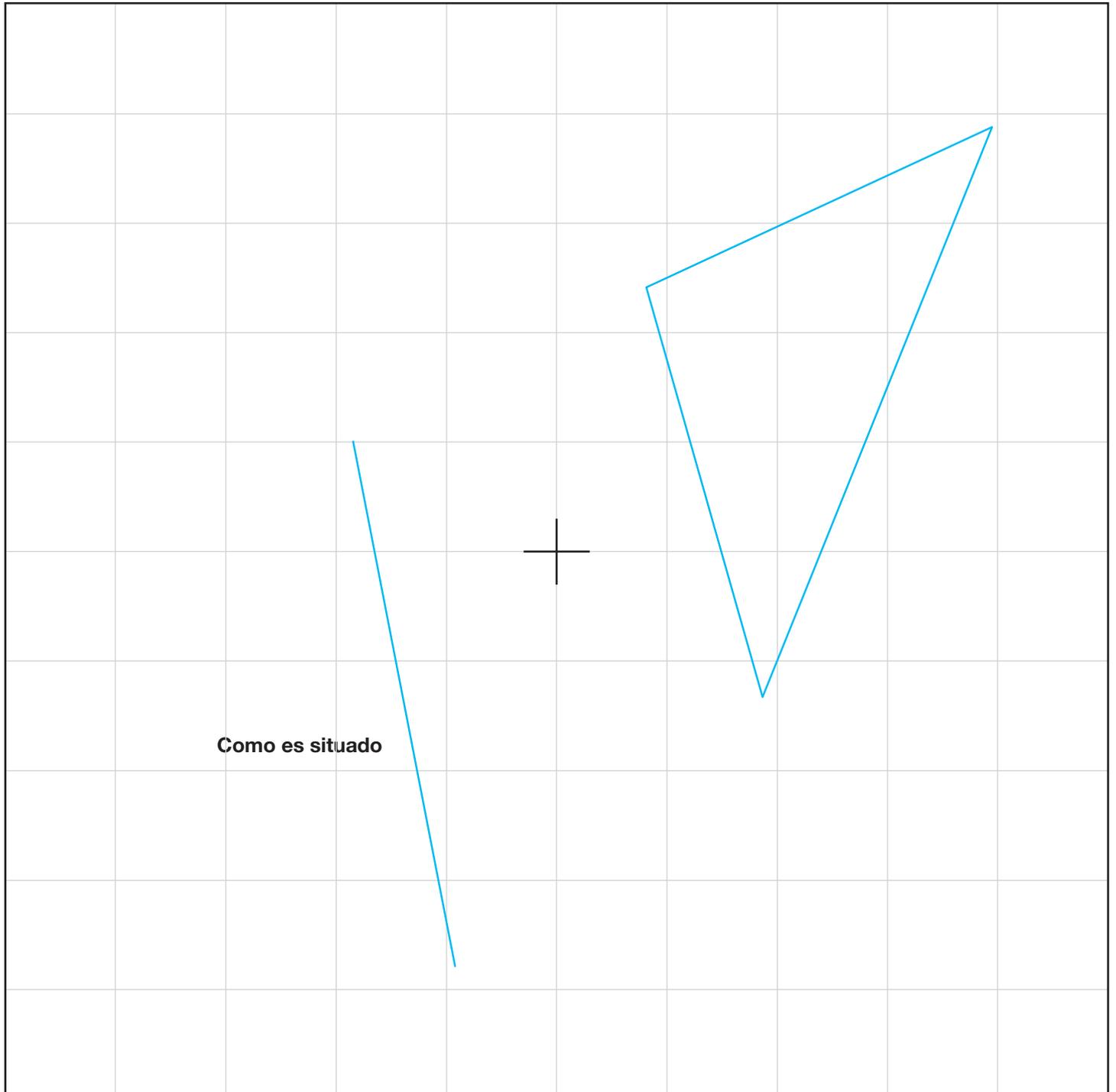
Observaciones

21. Razón e instinto



Observaciones

22. El silencio

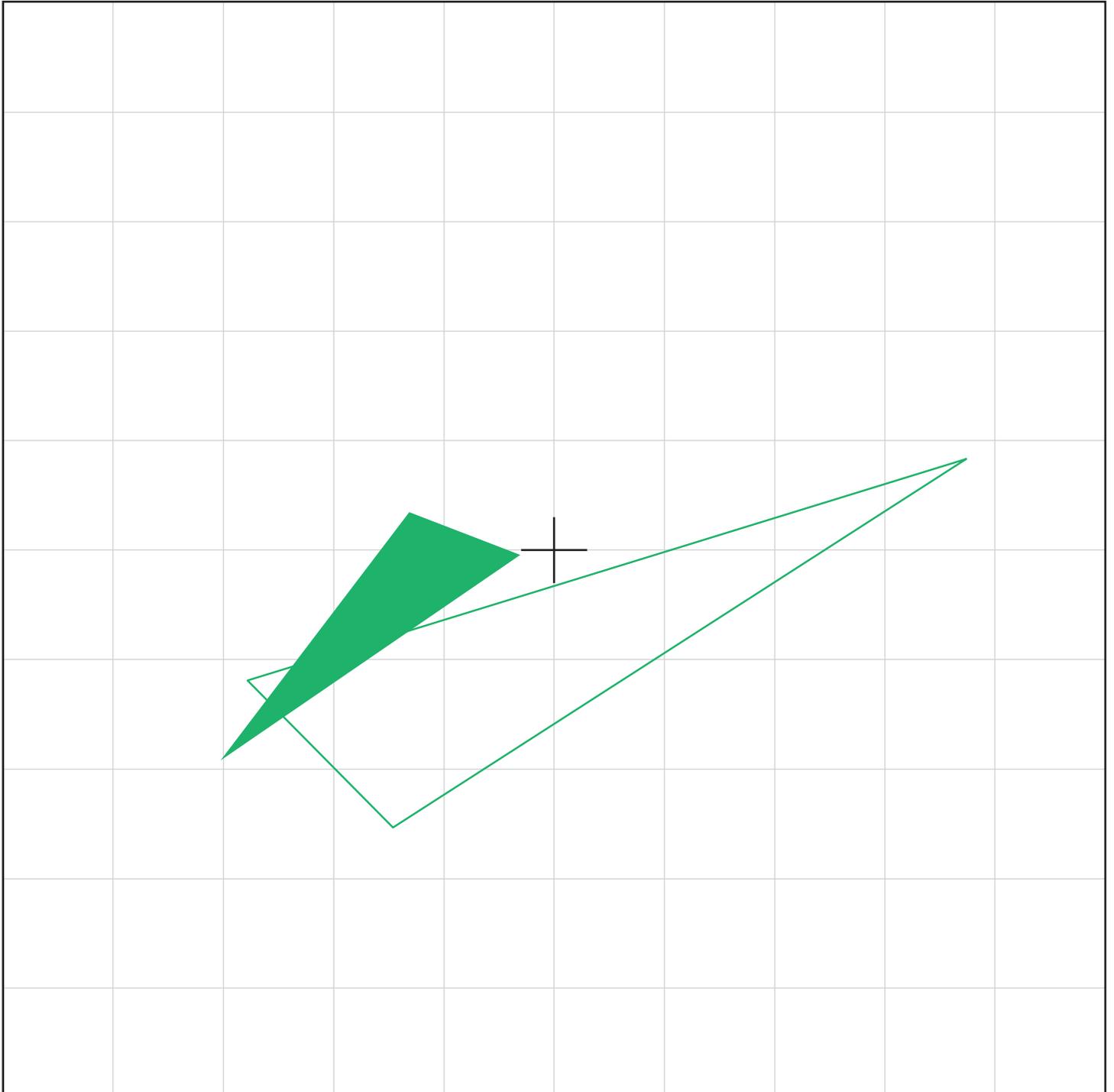


Observaciones

— Como situa ■ Como es situado

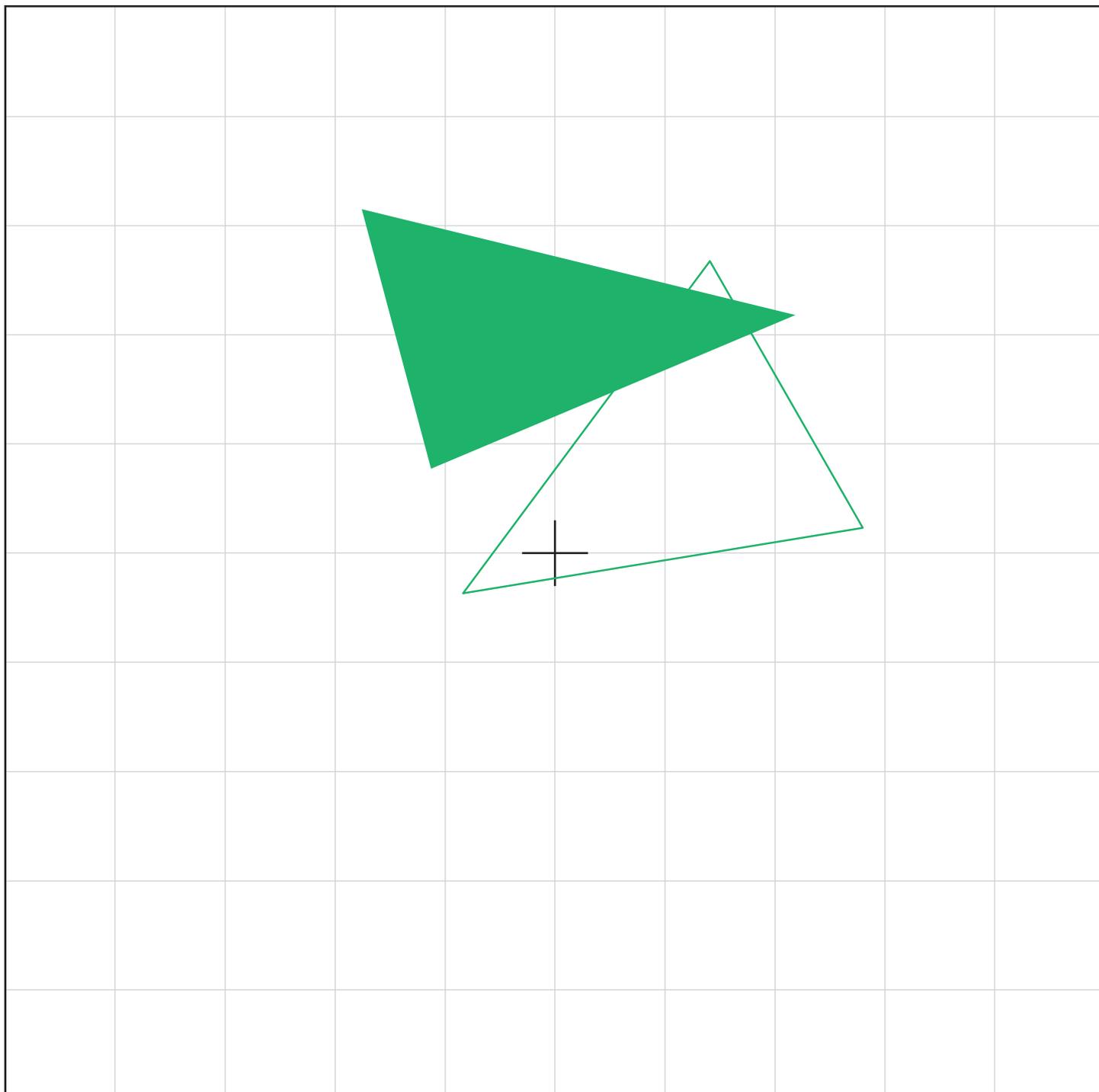
Dylan

1. La muerte



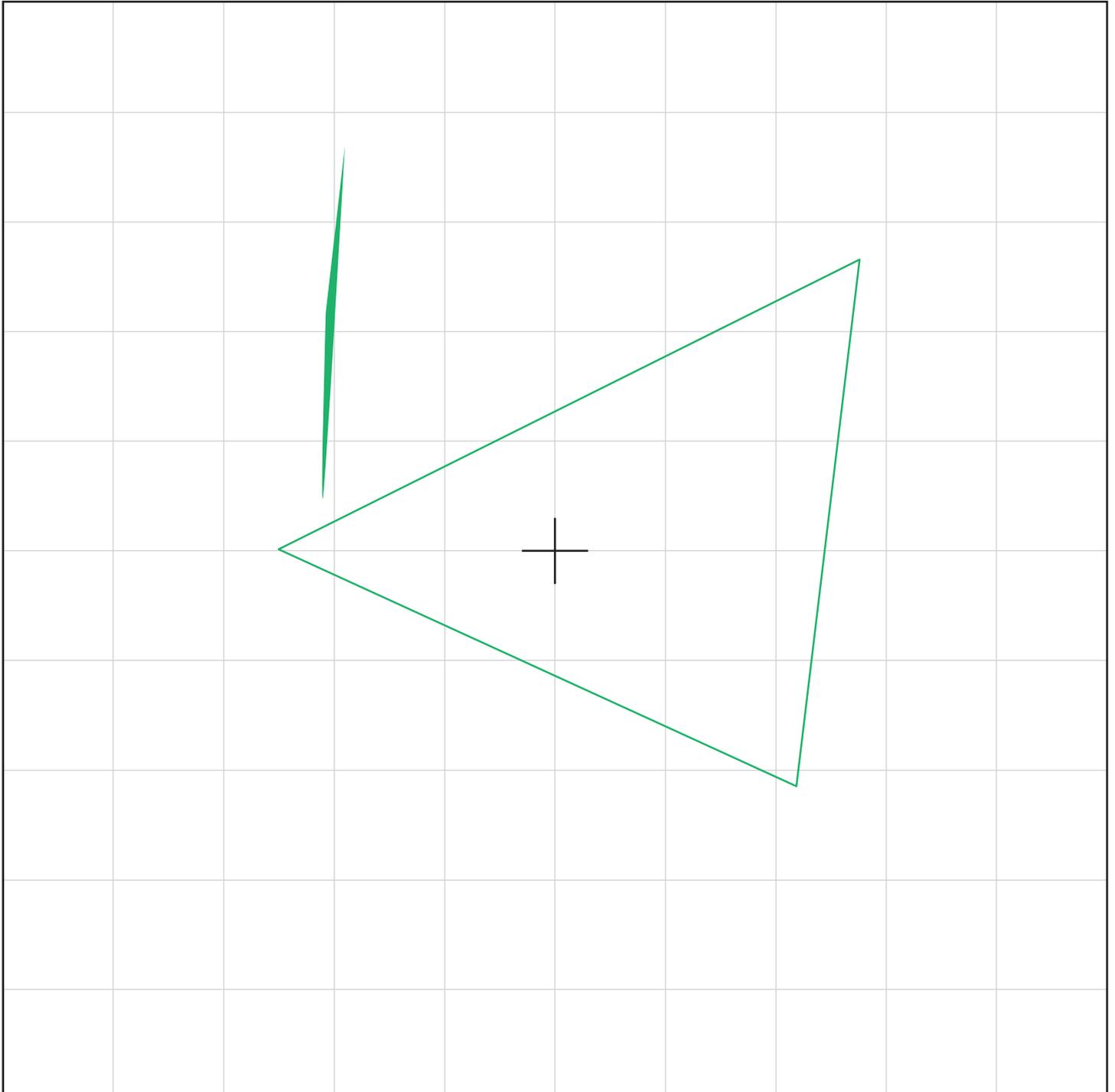
Observaciones

2. Existir



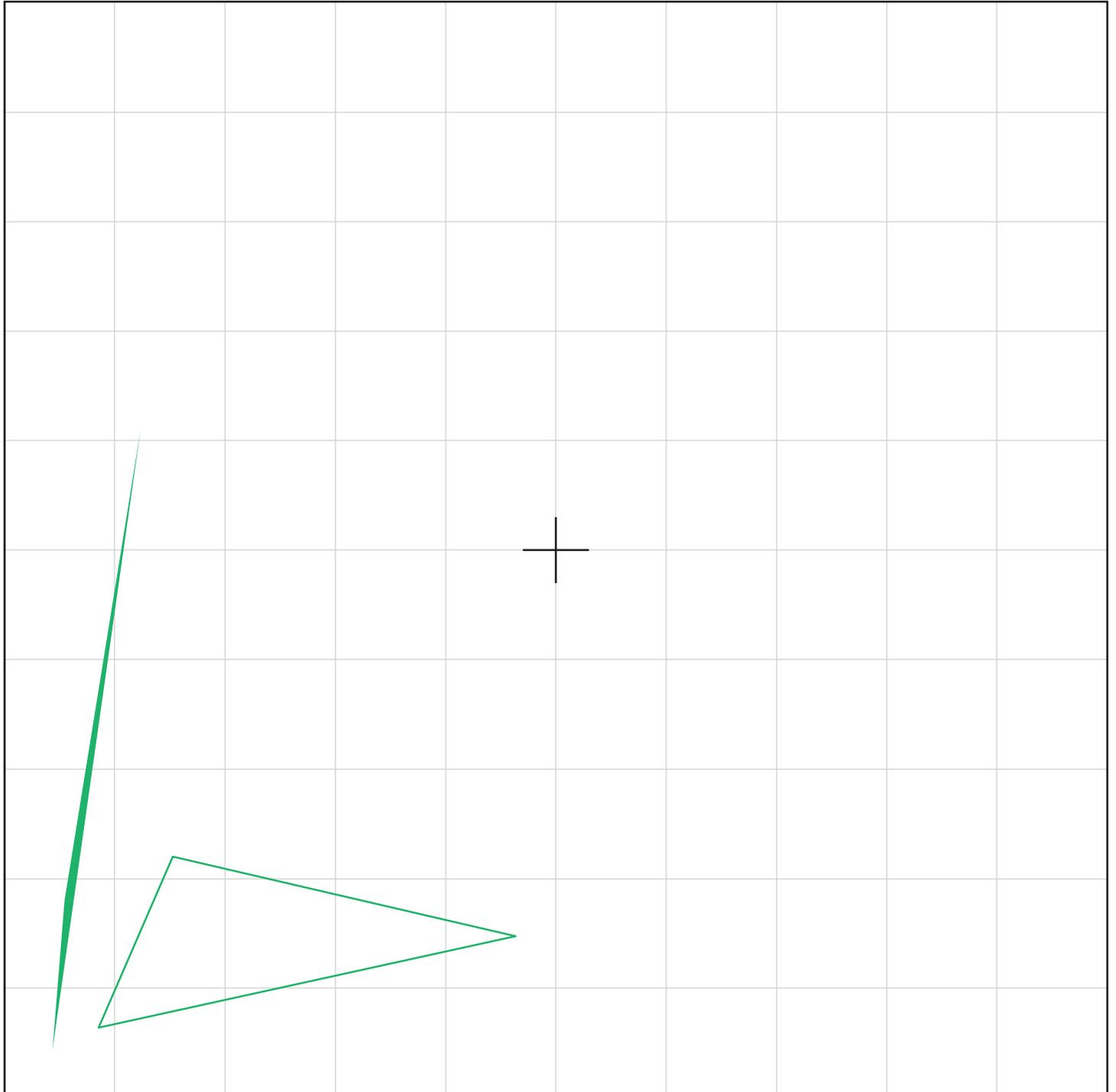
Observaciones

3. El tiempo



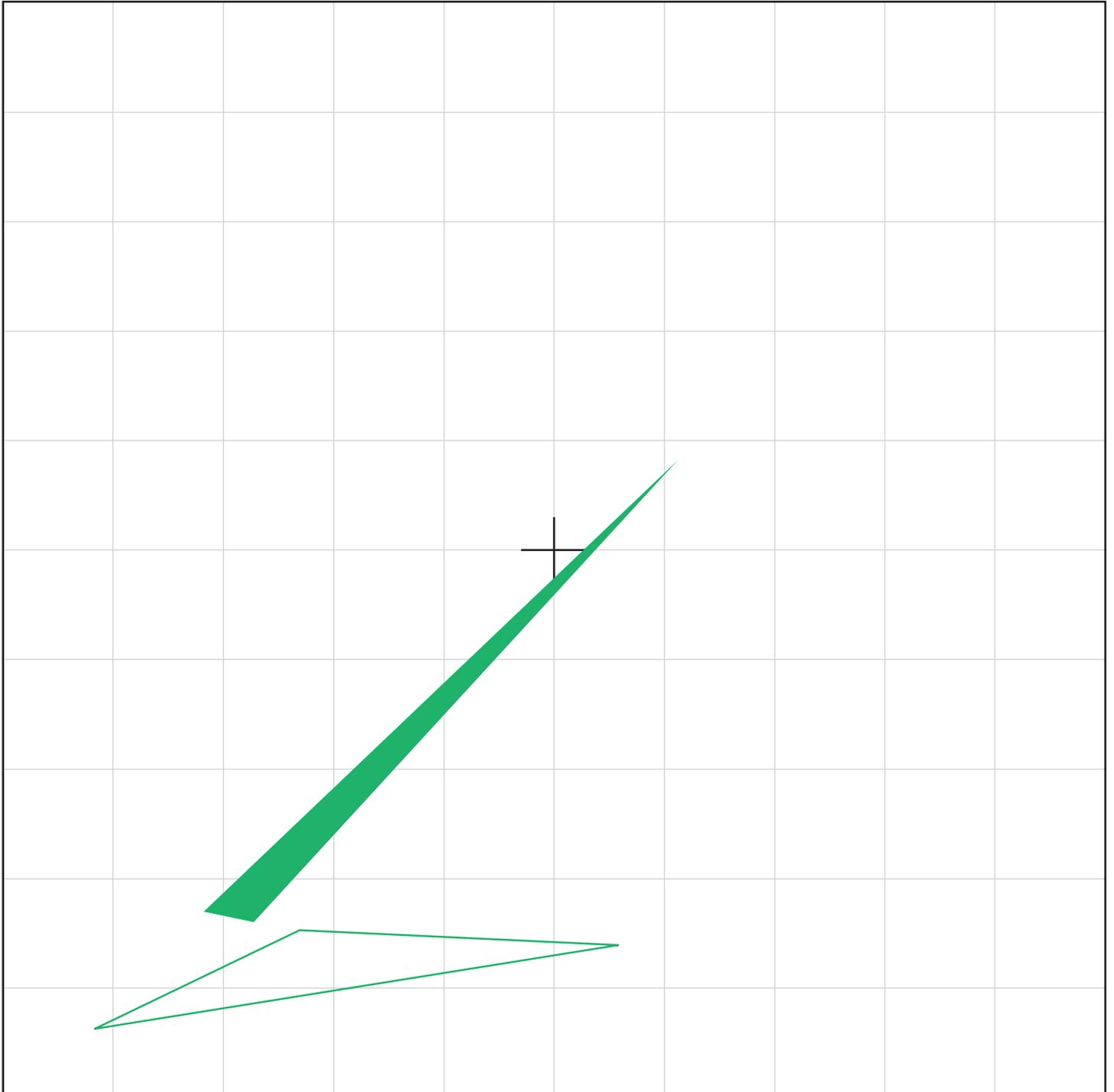
Observaciones

4. Deidades



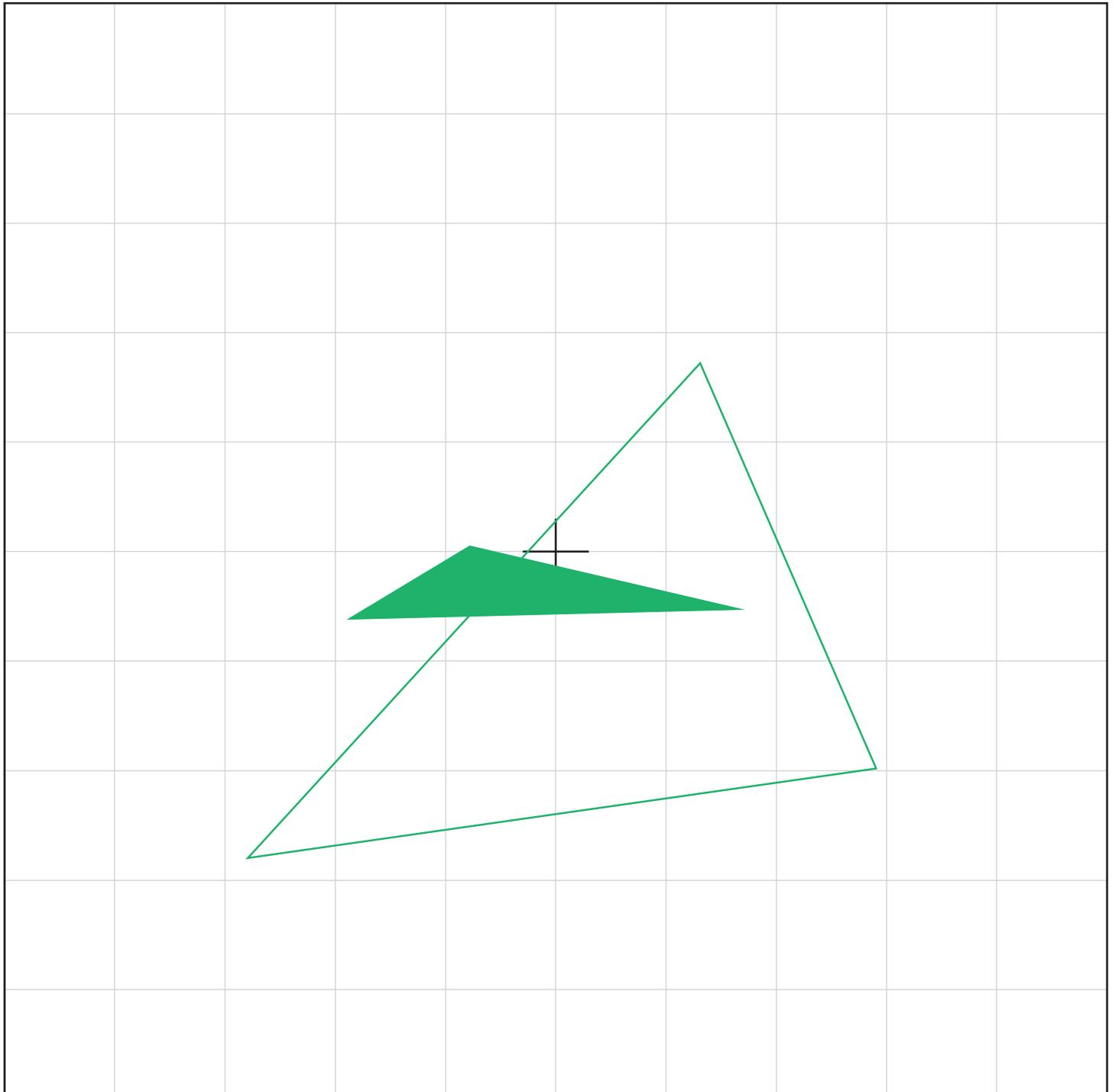
Observaciones

5. La Familia



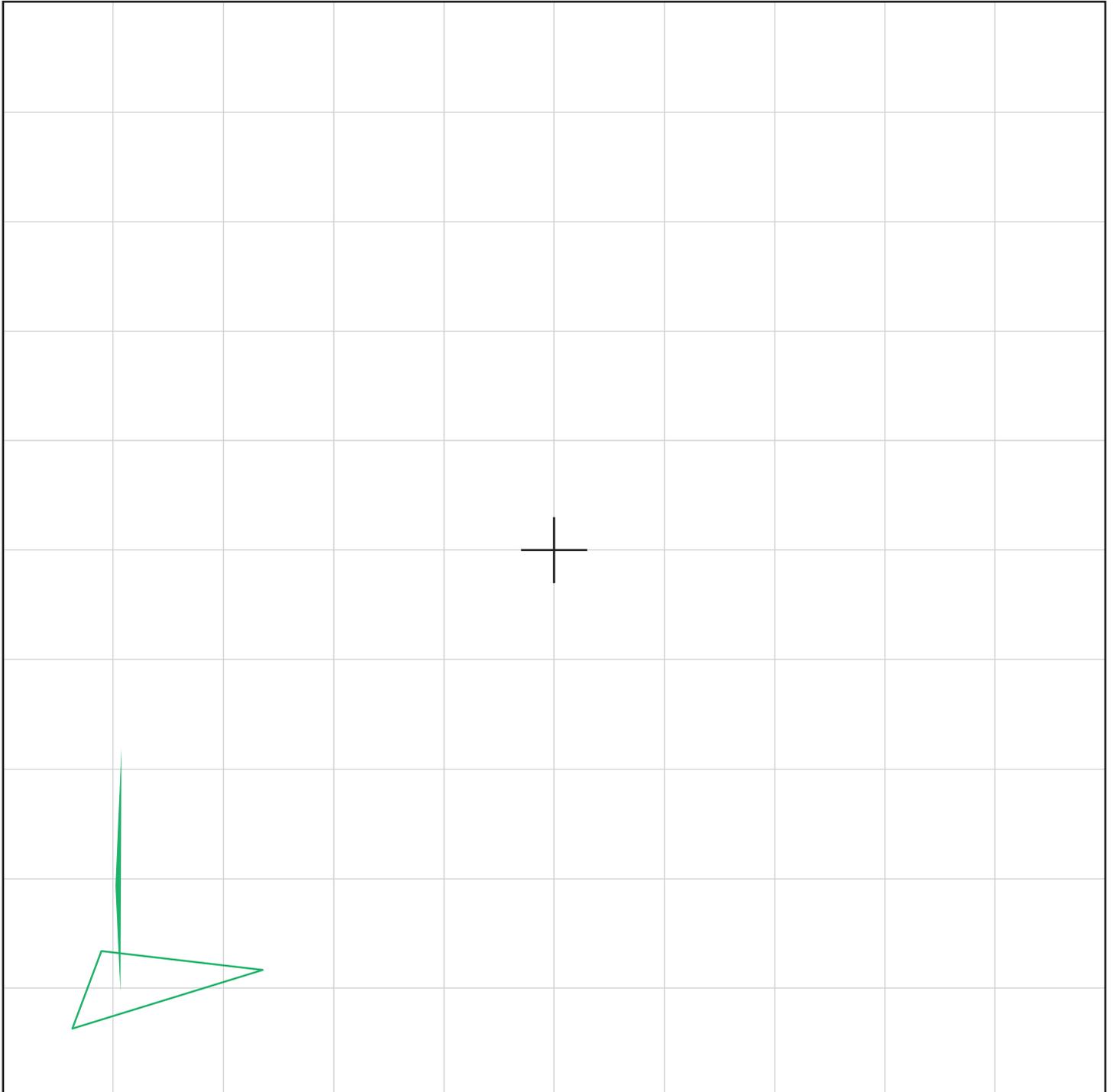
Observaciones

6. El padre



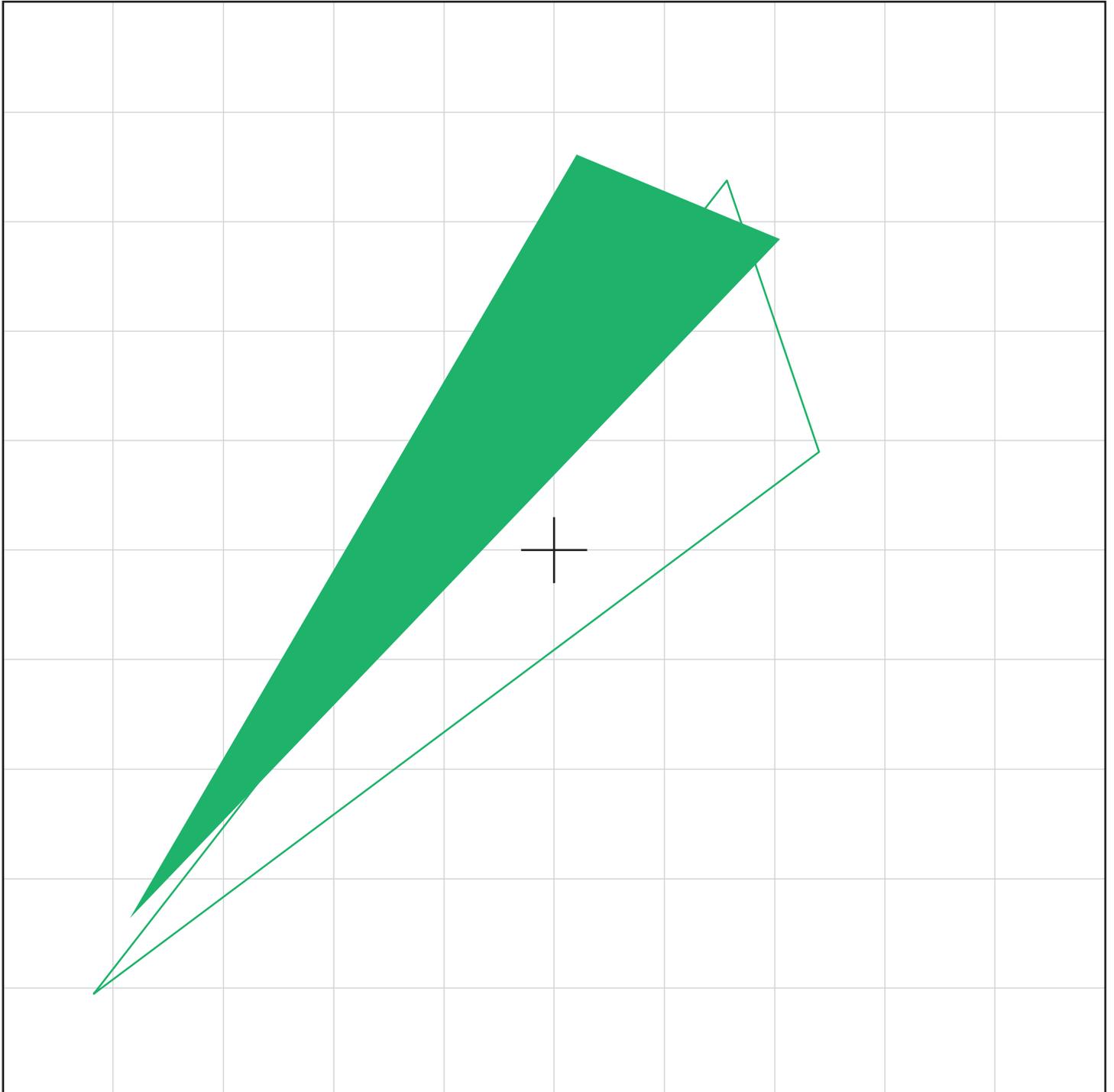
Observaciones

7. La religión



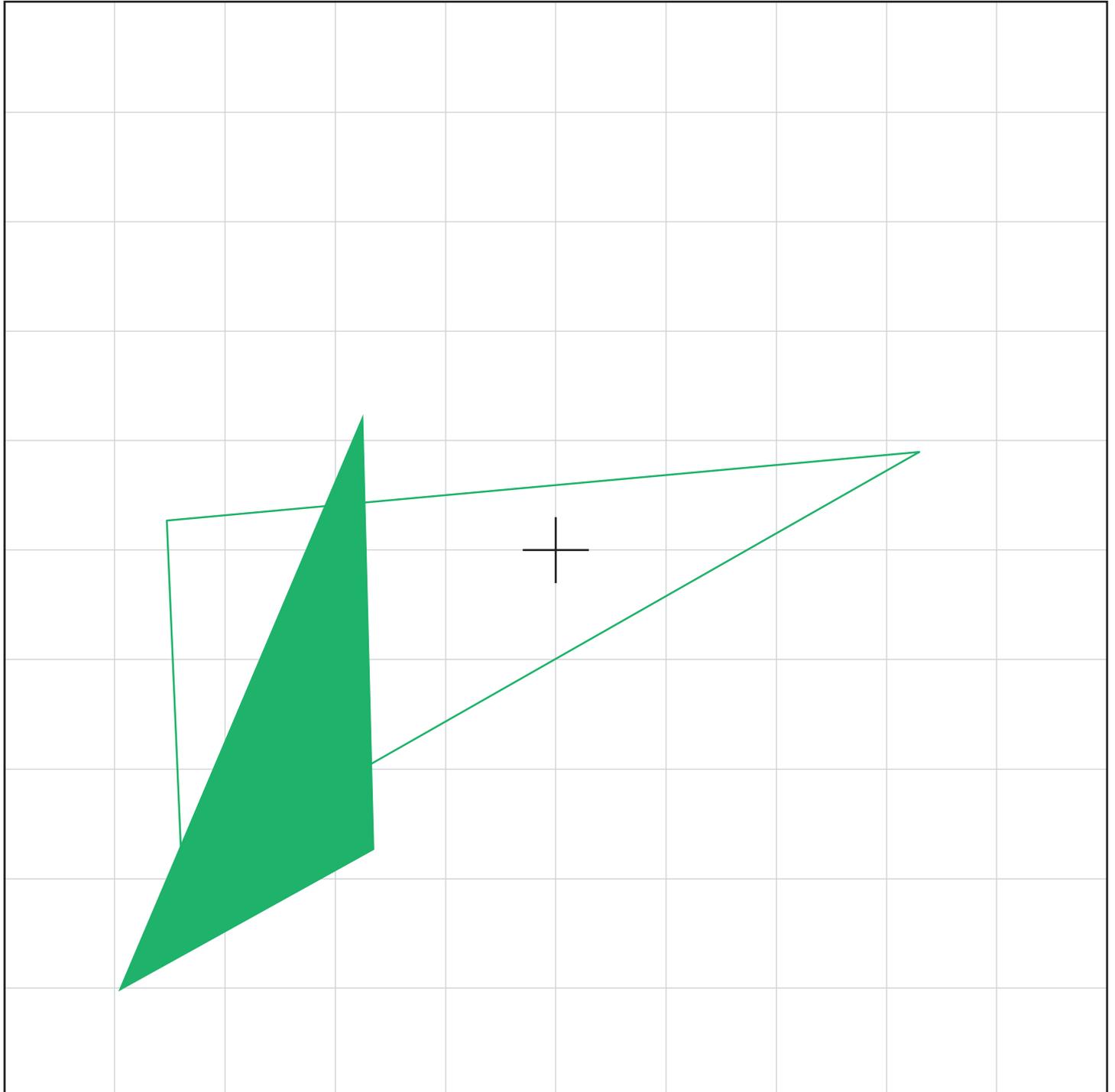
Observaciones

8. El psicoanálisis



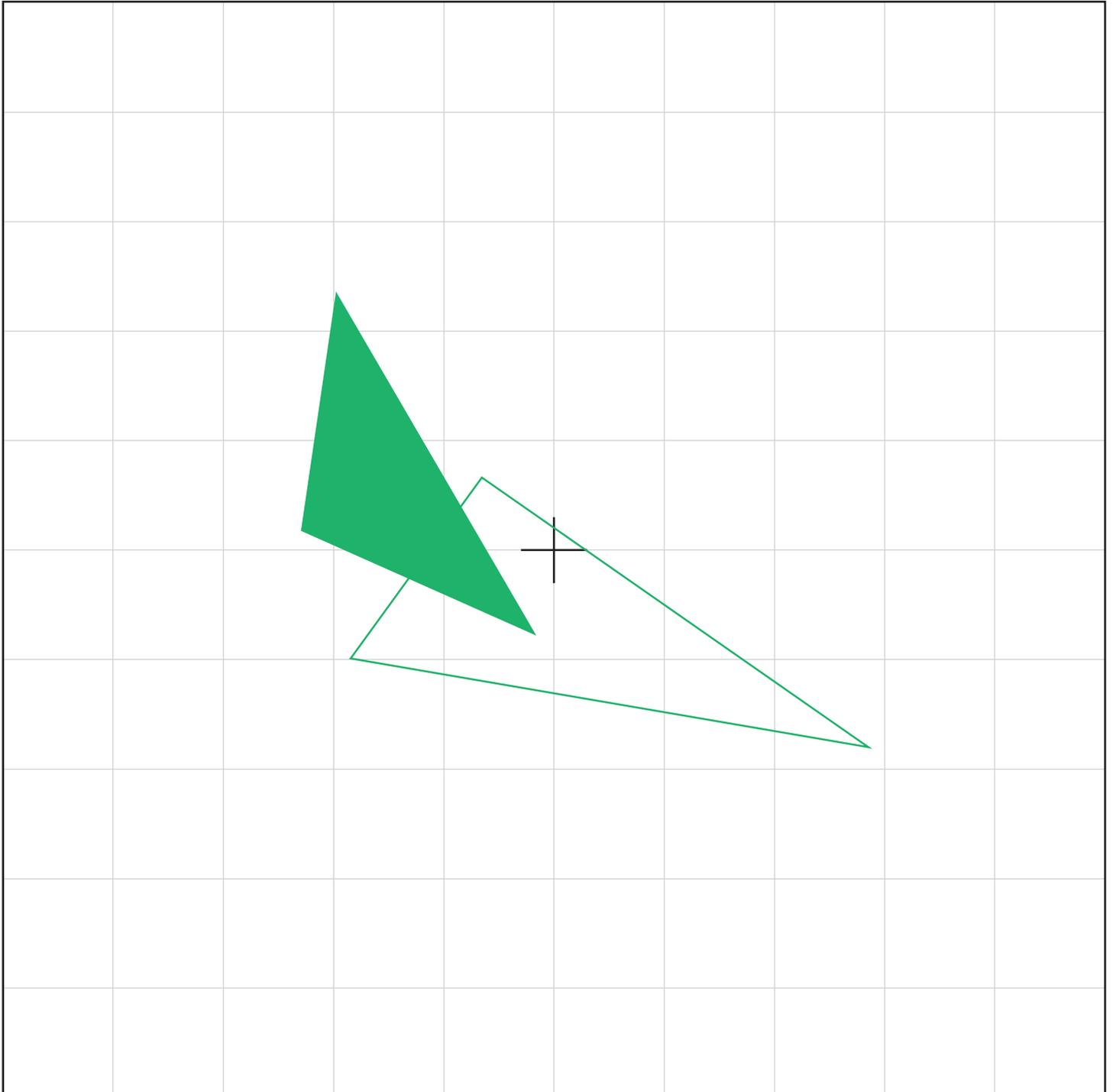
Observaciones

9. Drogas y automedicación radical



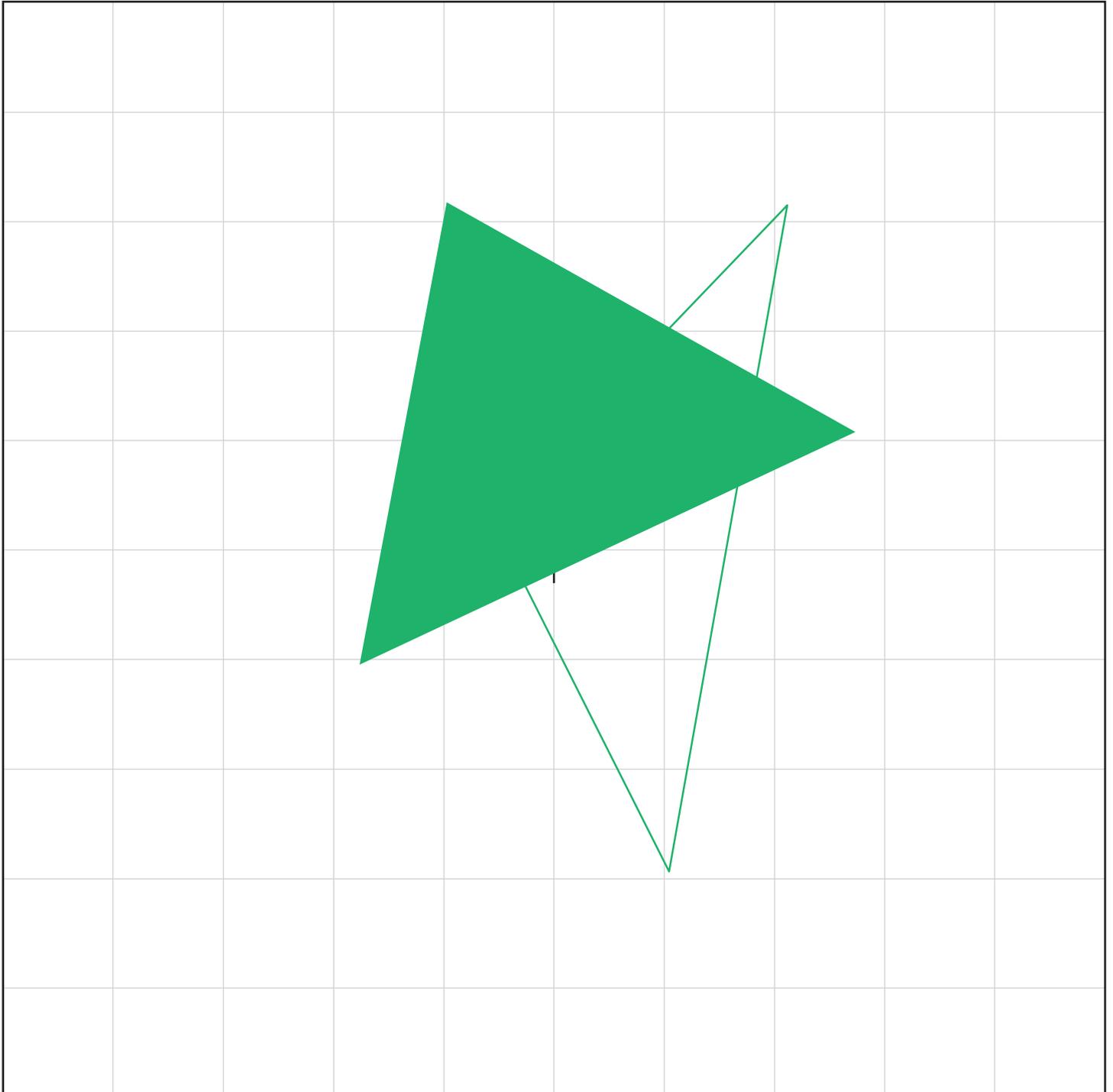
Observaciones

10. La violencia



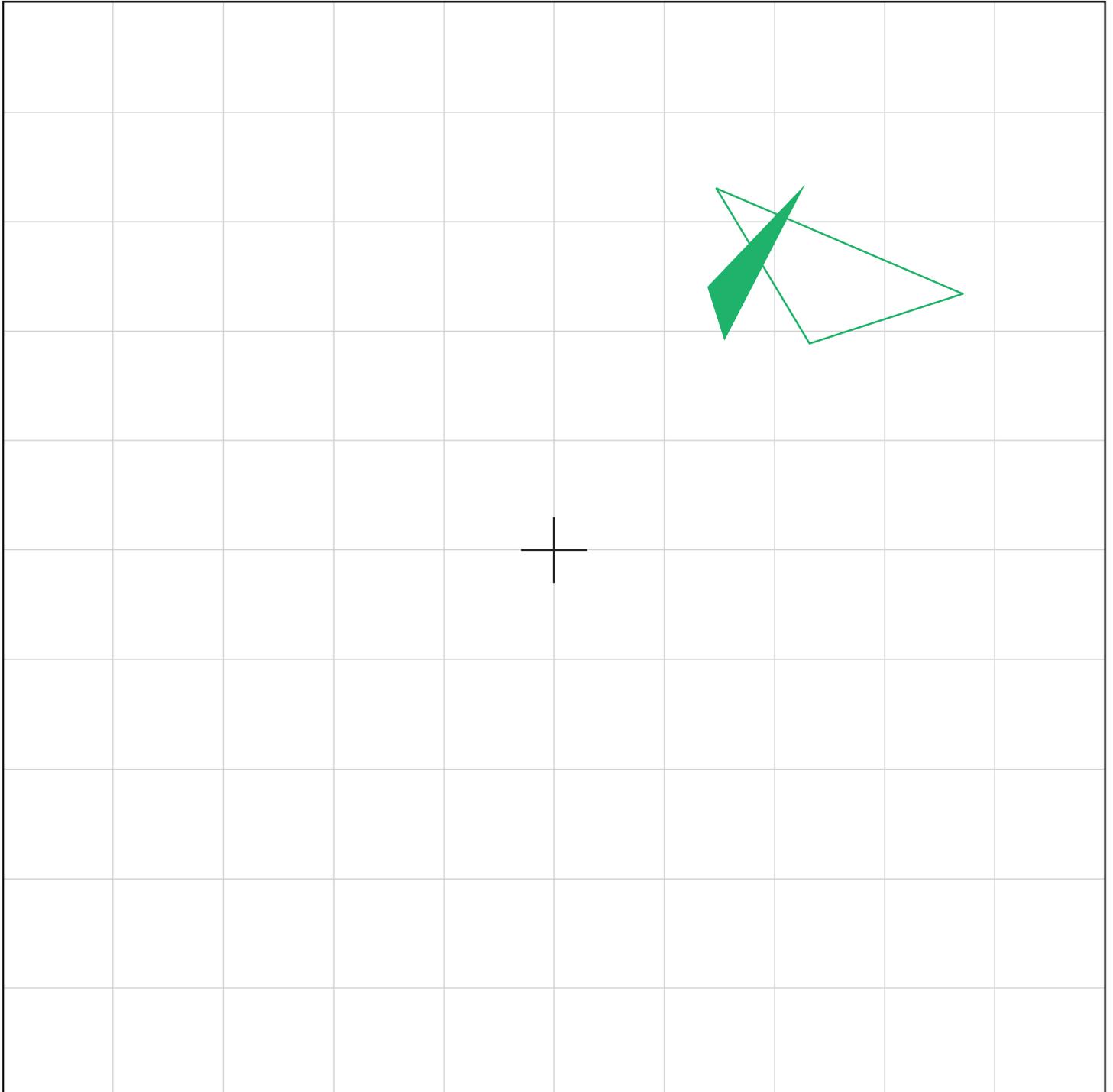
Observaciones

11. Las prácticas artísticas



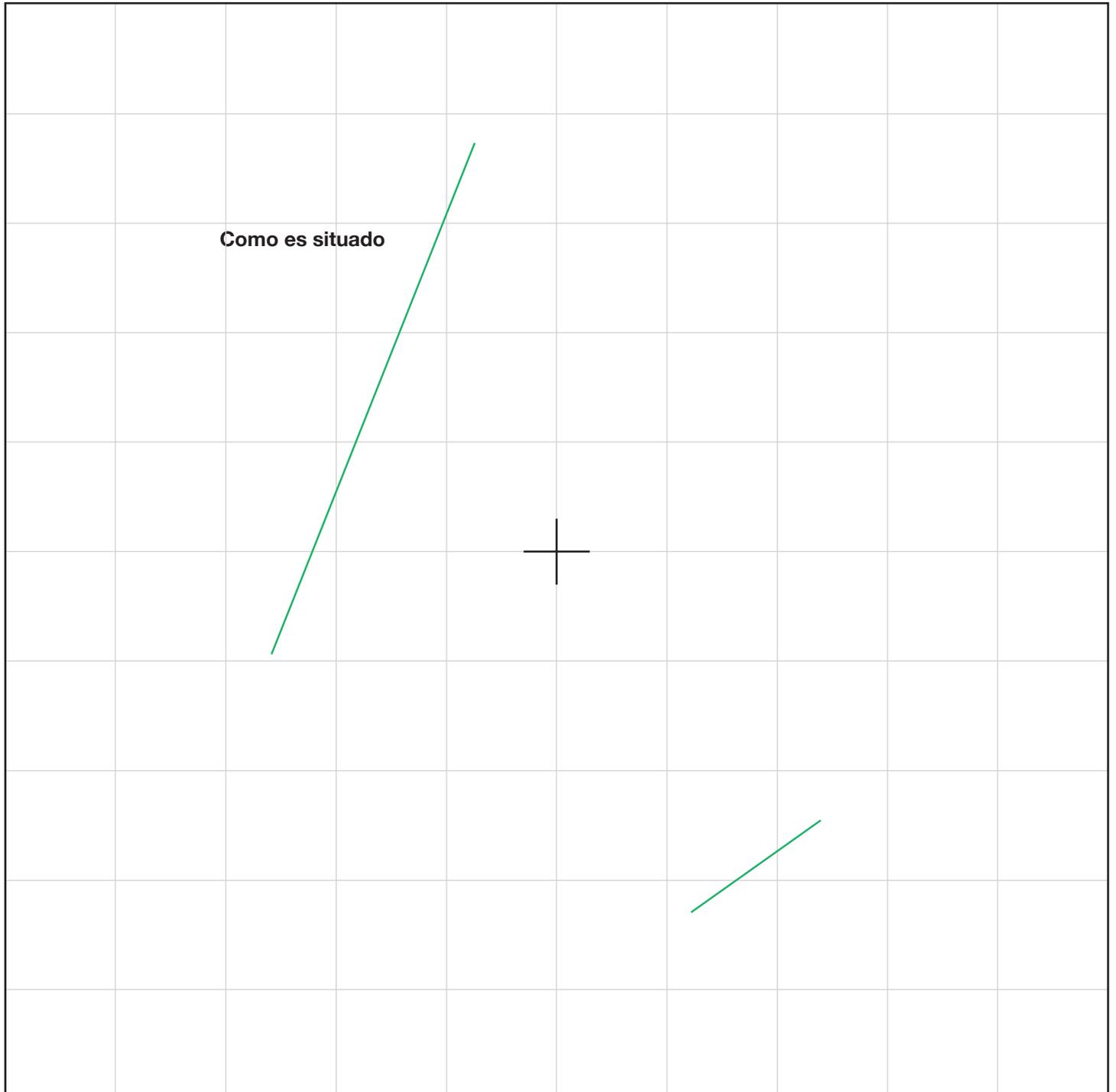
Observaciones

12. La palabra



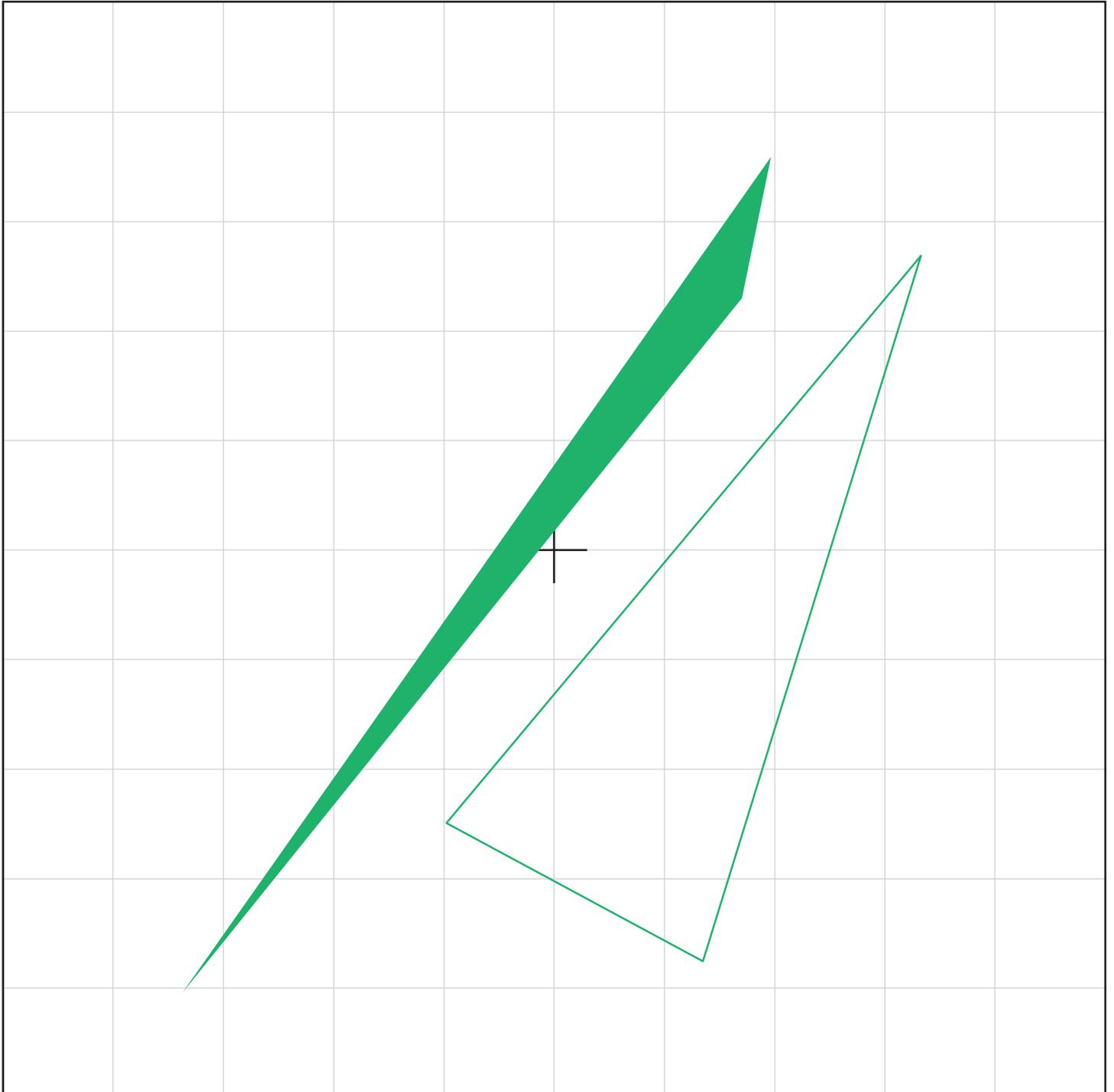
Observaciones

13. La comunicación



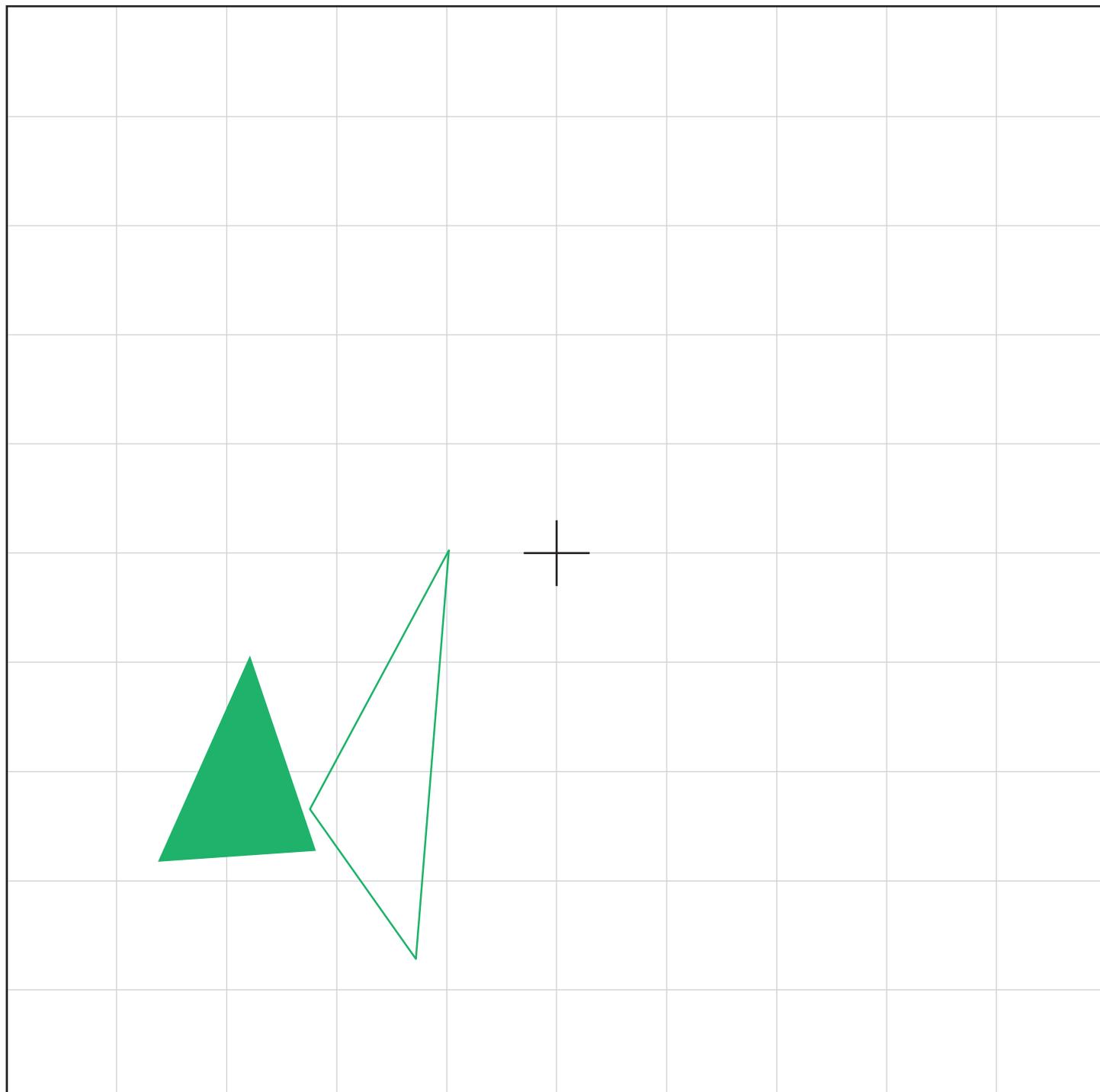
Observaciones

14. El sexo



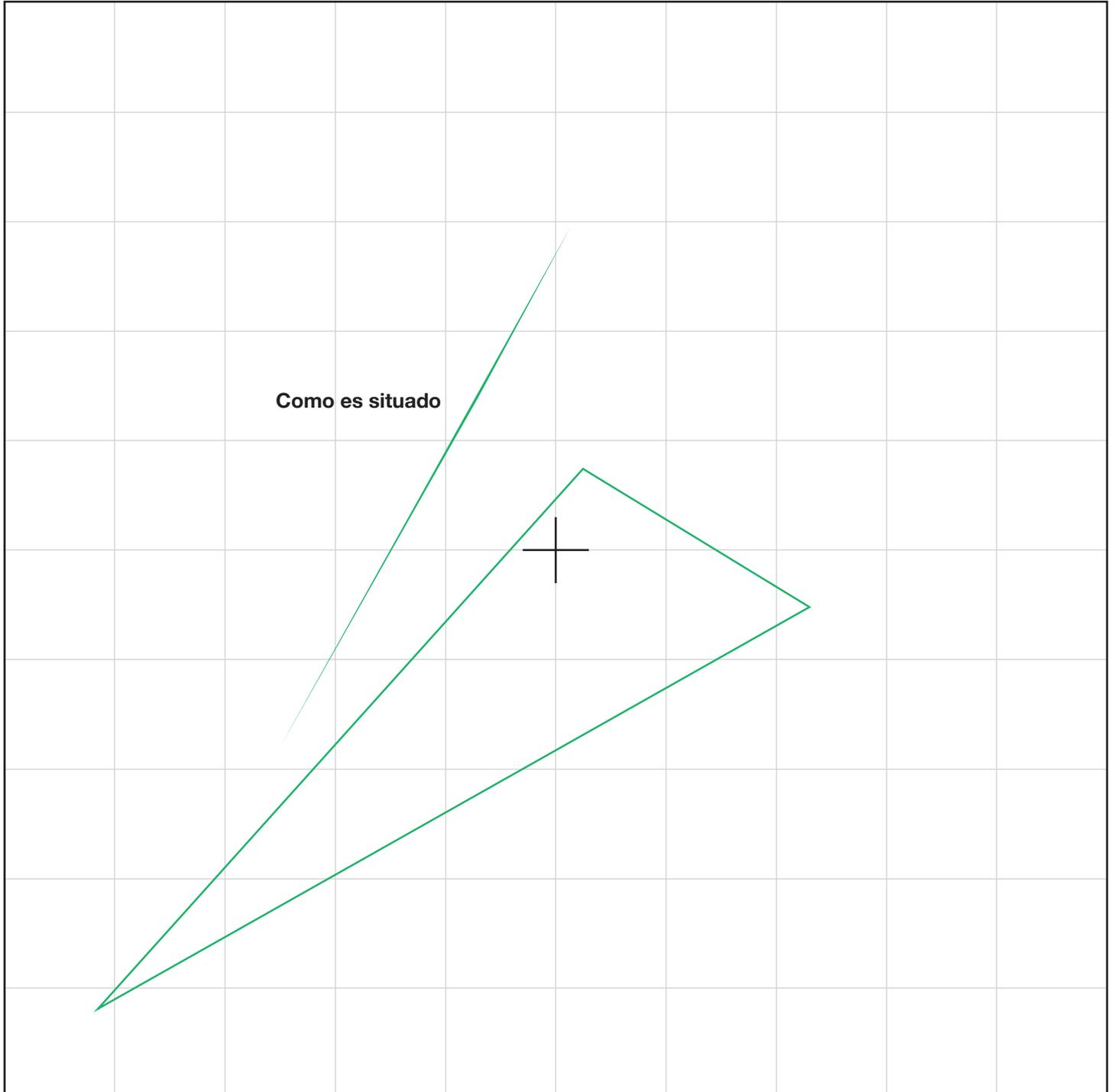
Observaciones

15. El amor



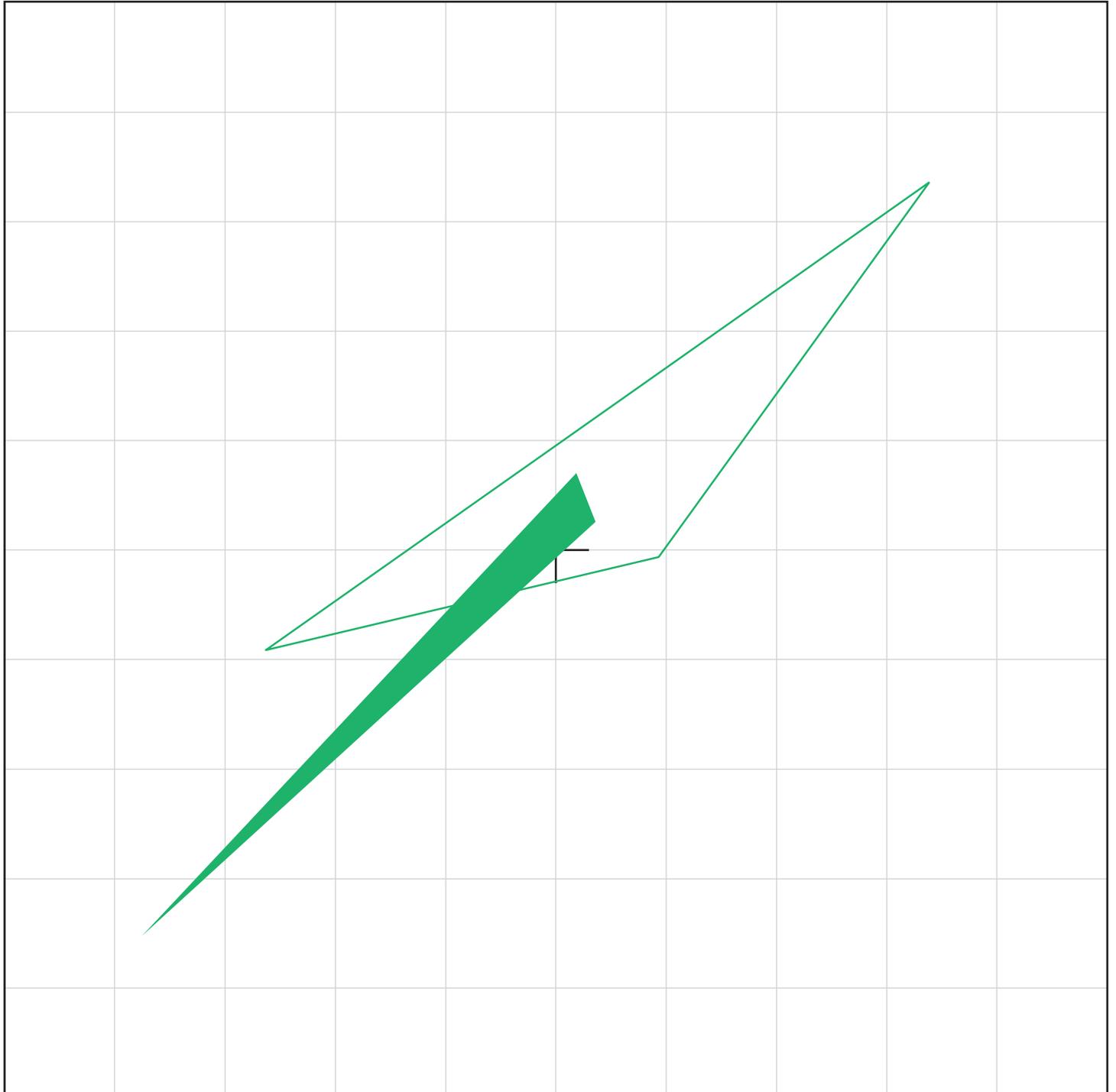
Observaciones

16. El sentido del humor



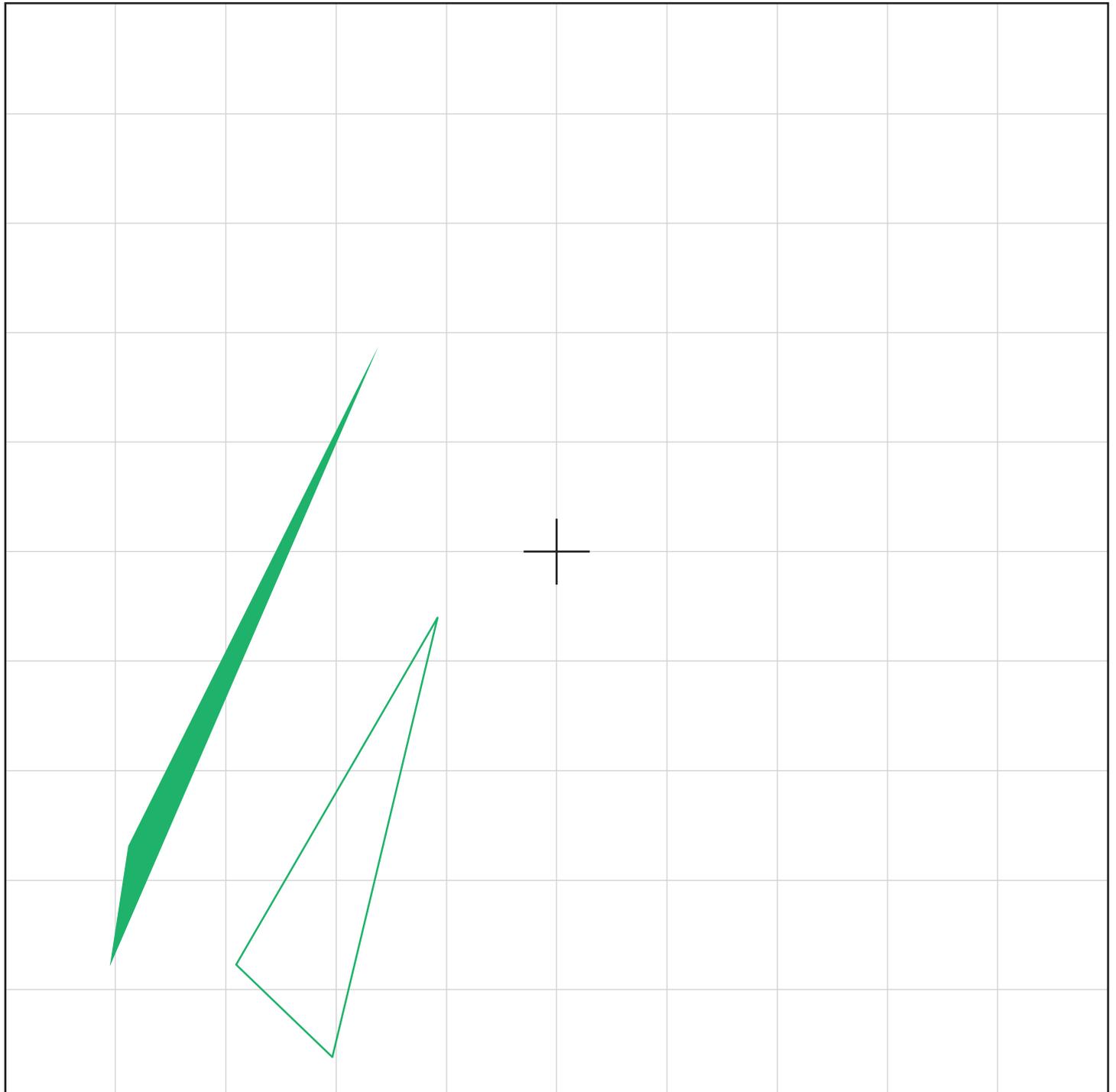
Observaciones

17. La política



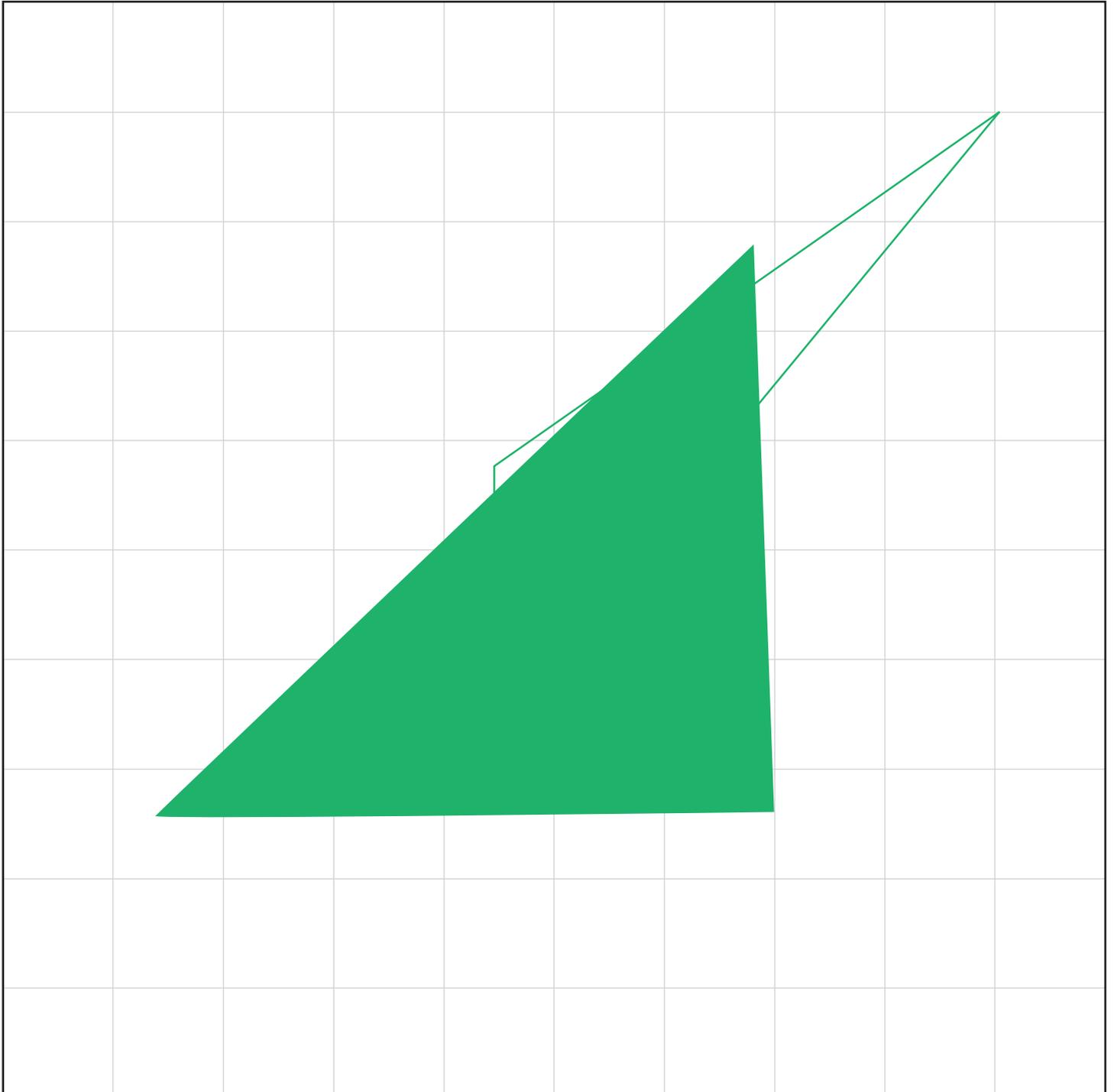
Observaciones

18. Género, identidad y transgénero



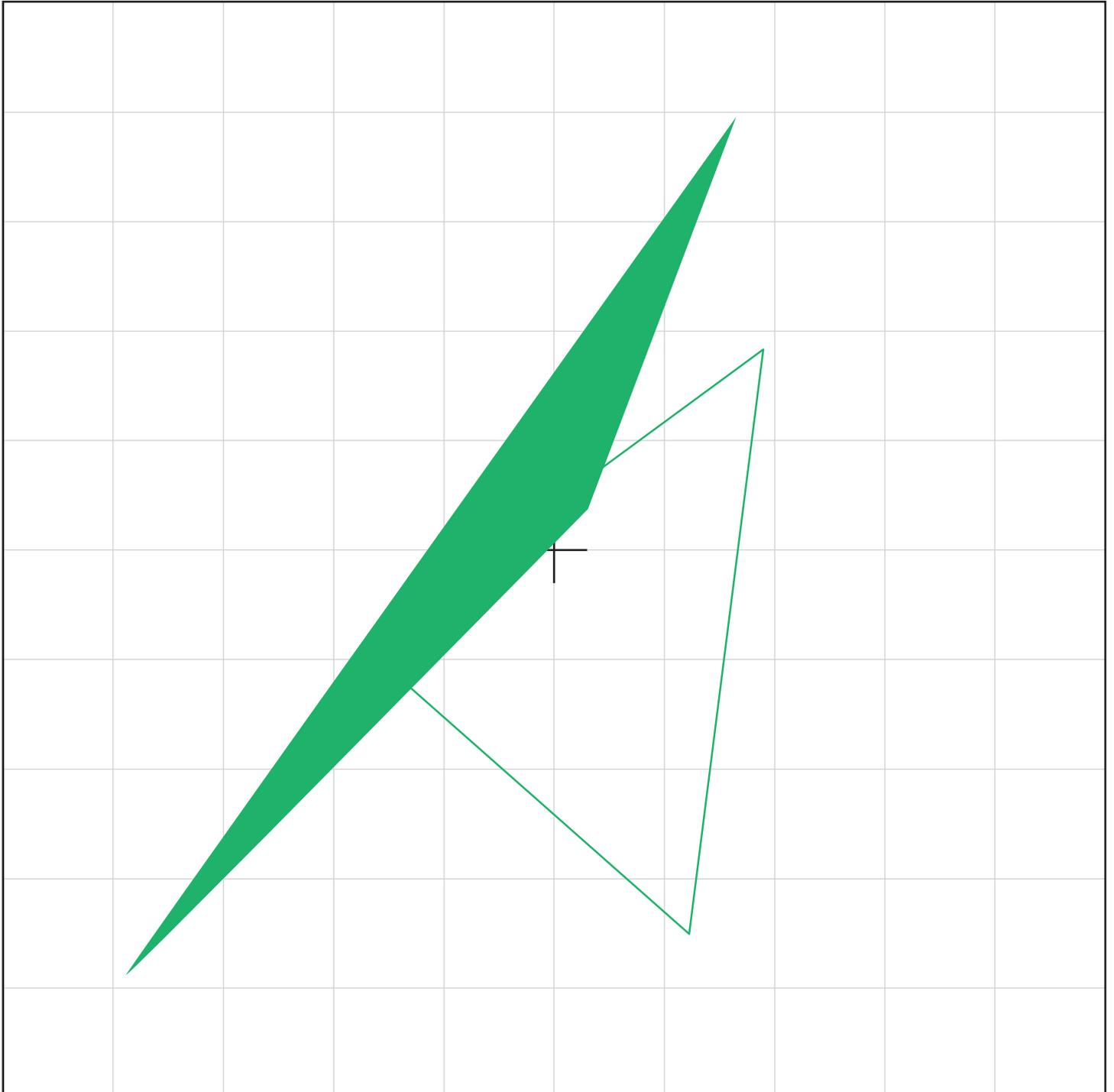
Observaciones

19. Ética



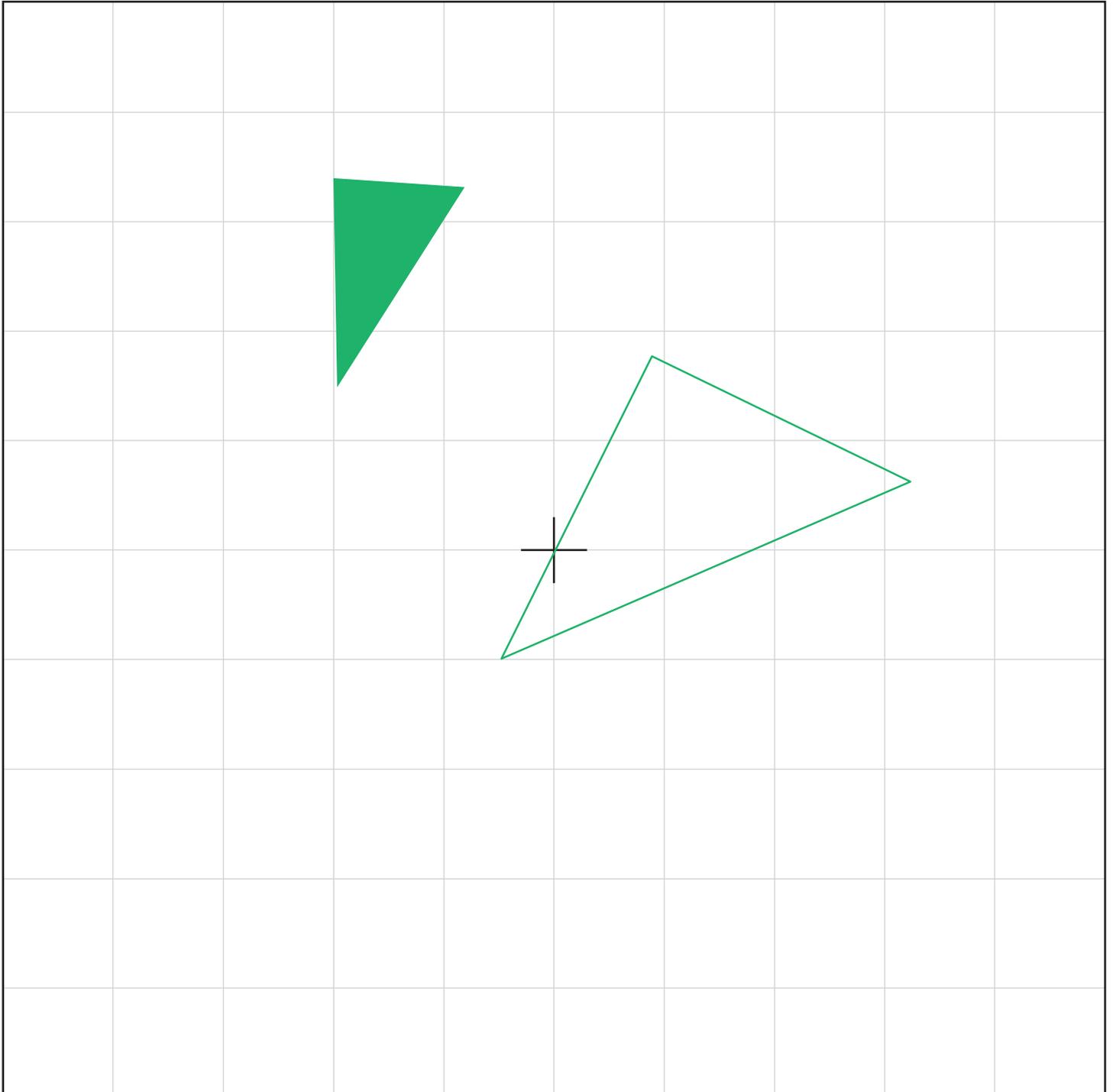
Observaciones

20. Estética



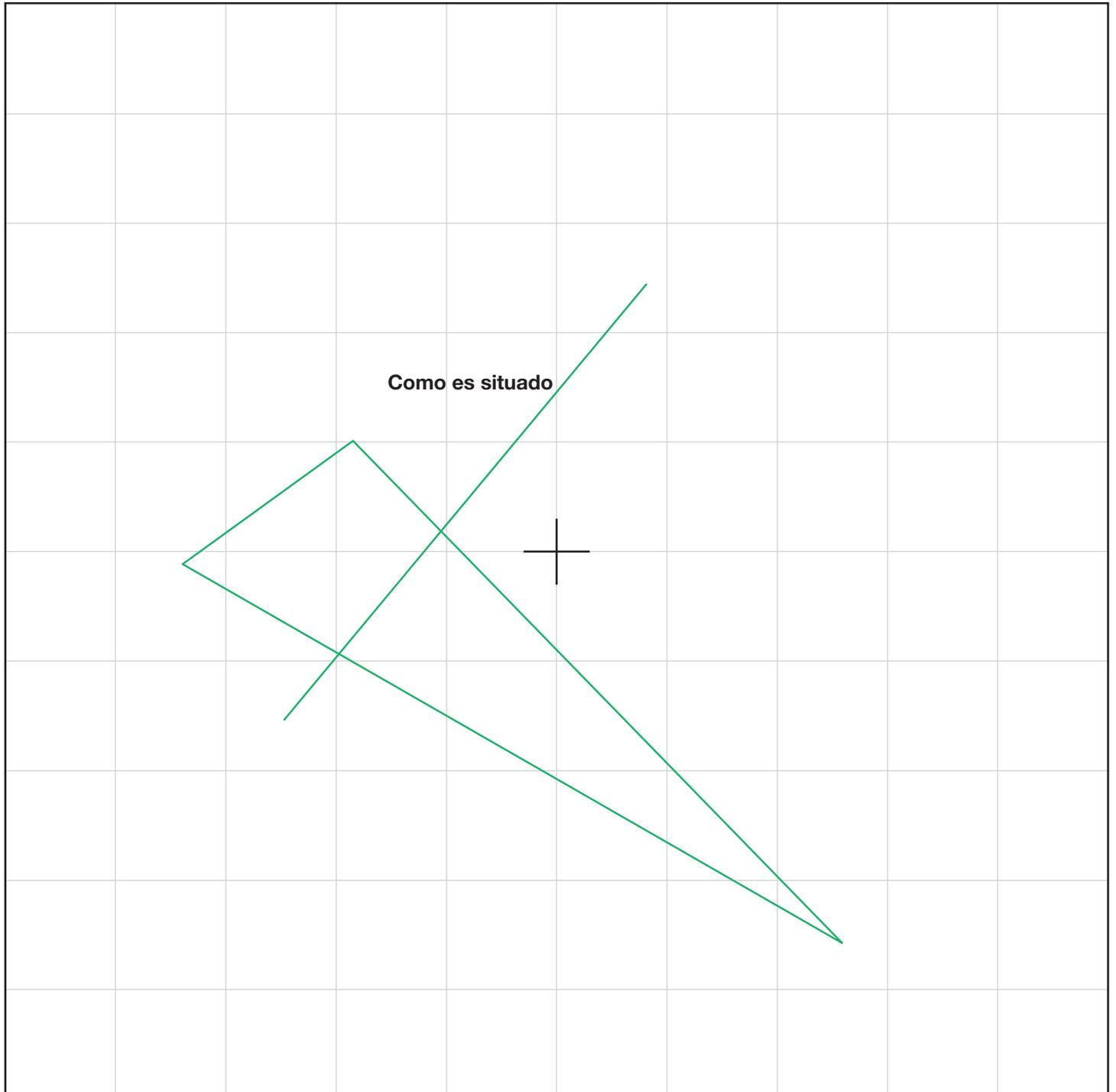
Observaciones

21. Razón e instinto



Observaciones

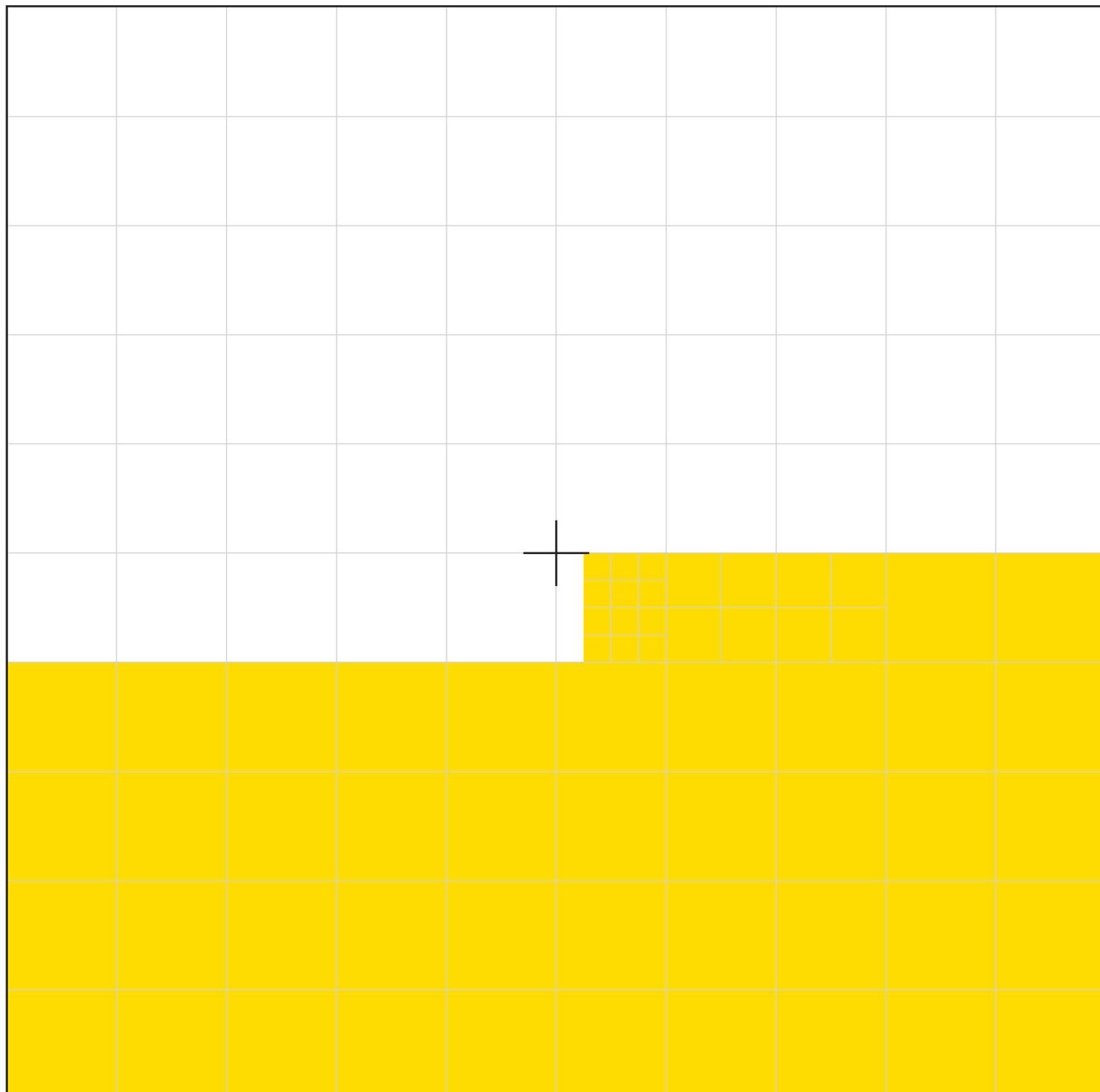
22. El silencio



Observaciones

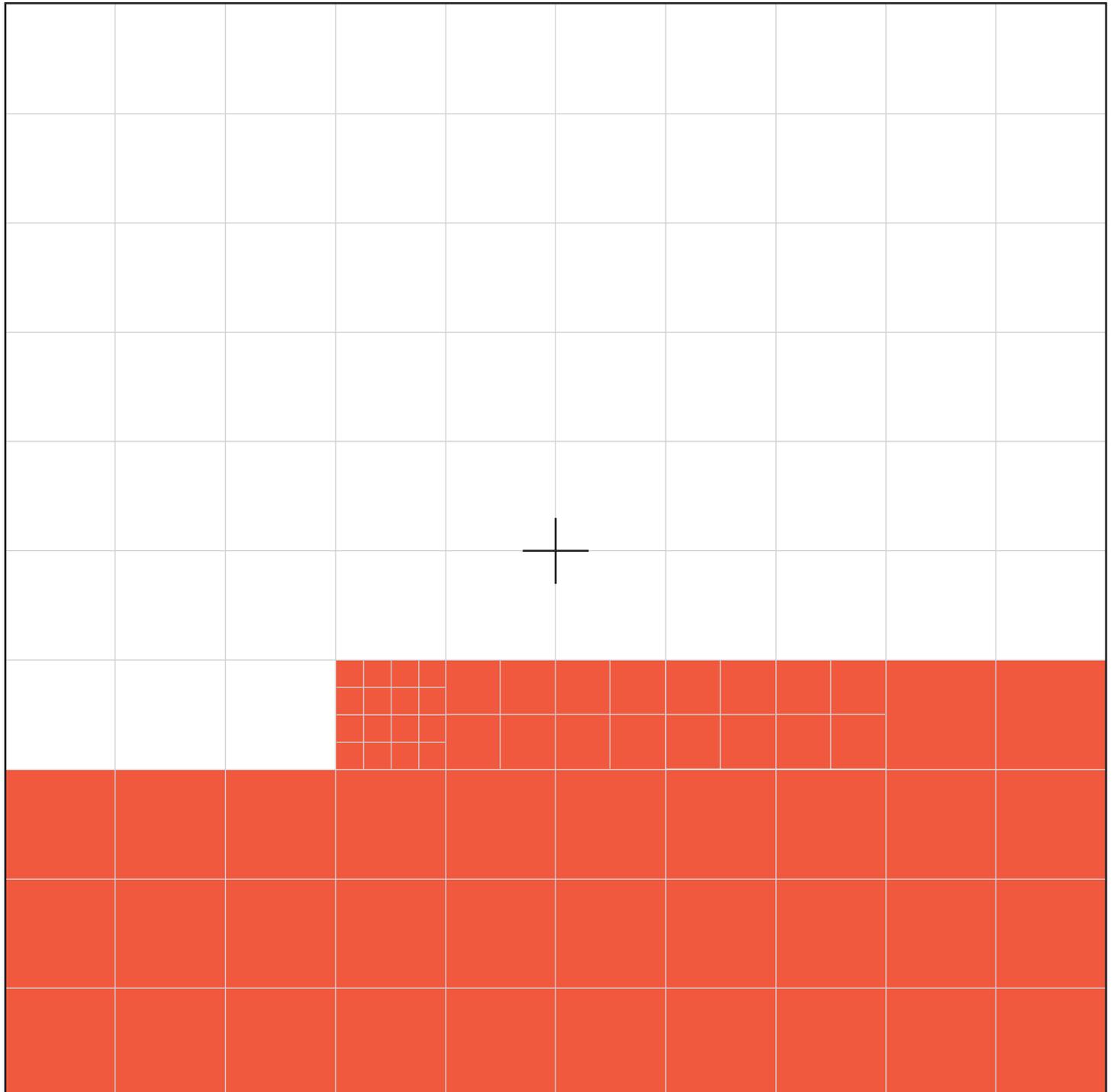
IMPORTANCIA OTORGADA A LOS TEMAS TRATADOS

Marcel Duchamp



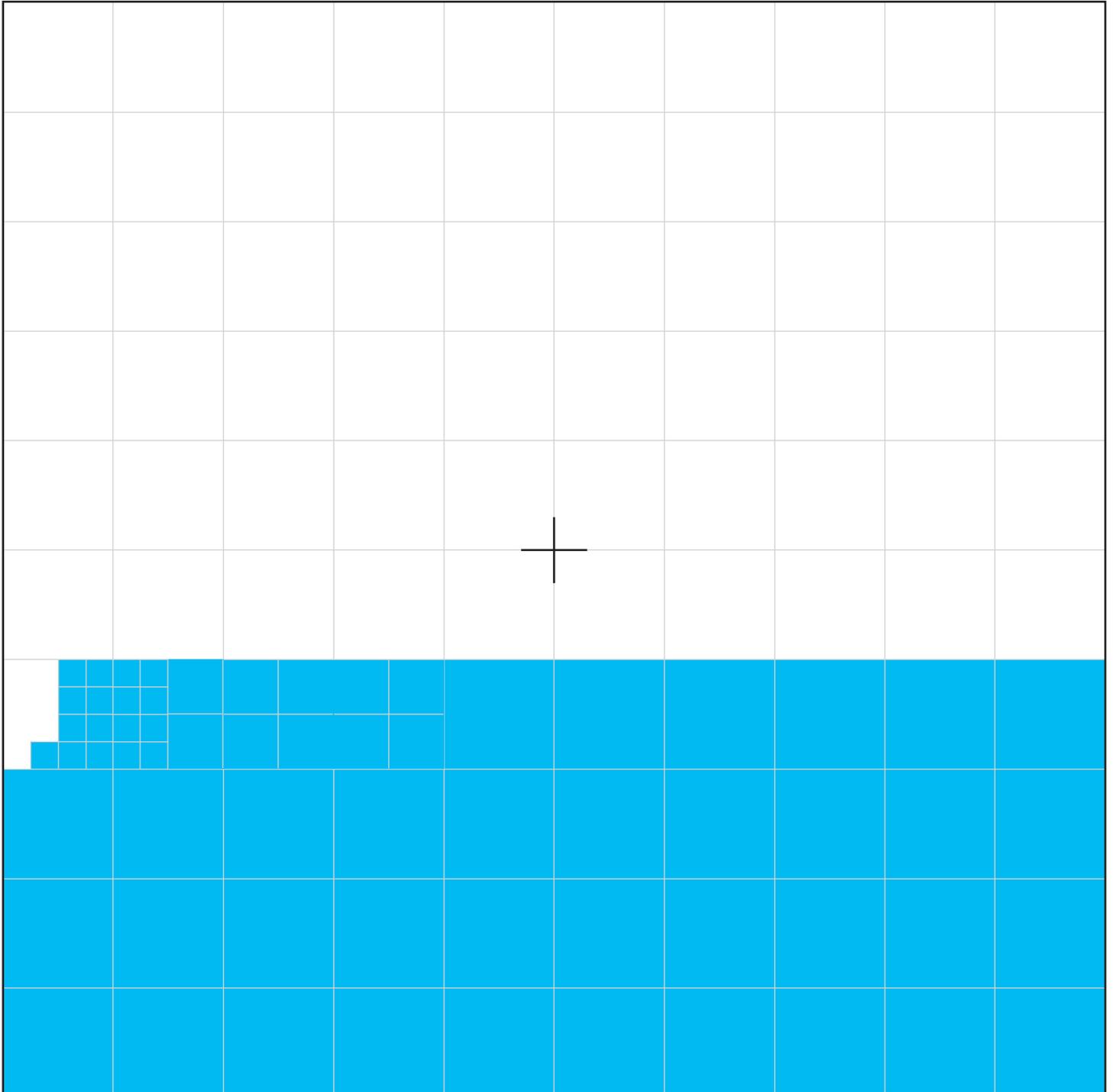
Observaciones

William S. Burroughs



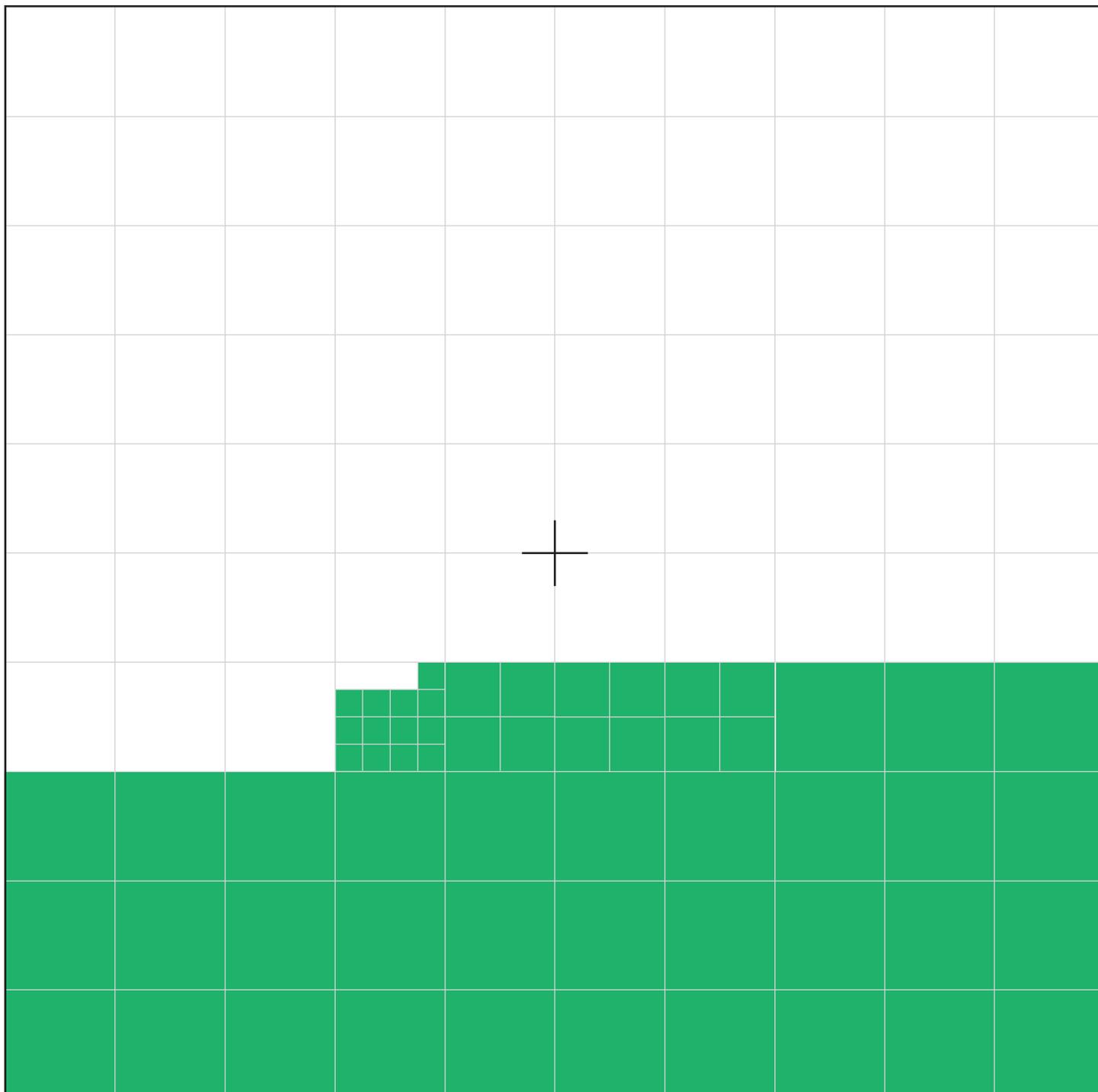
Observaciones

Louise Bourgeois



Observaciones

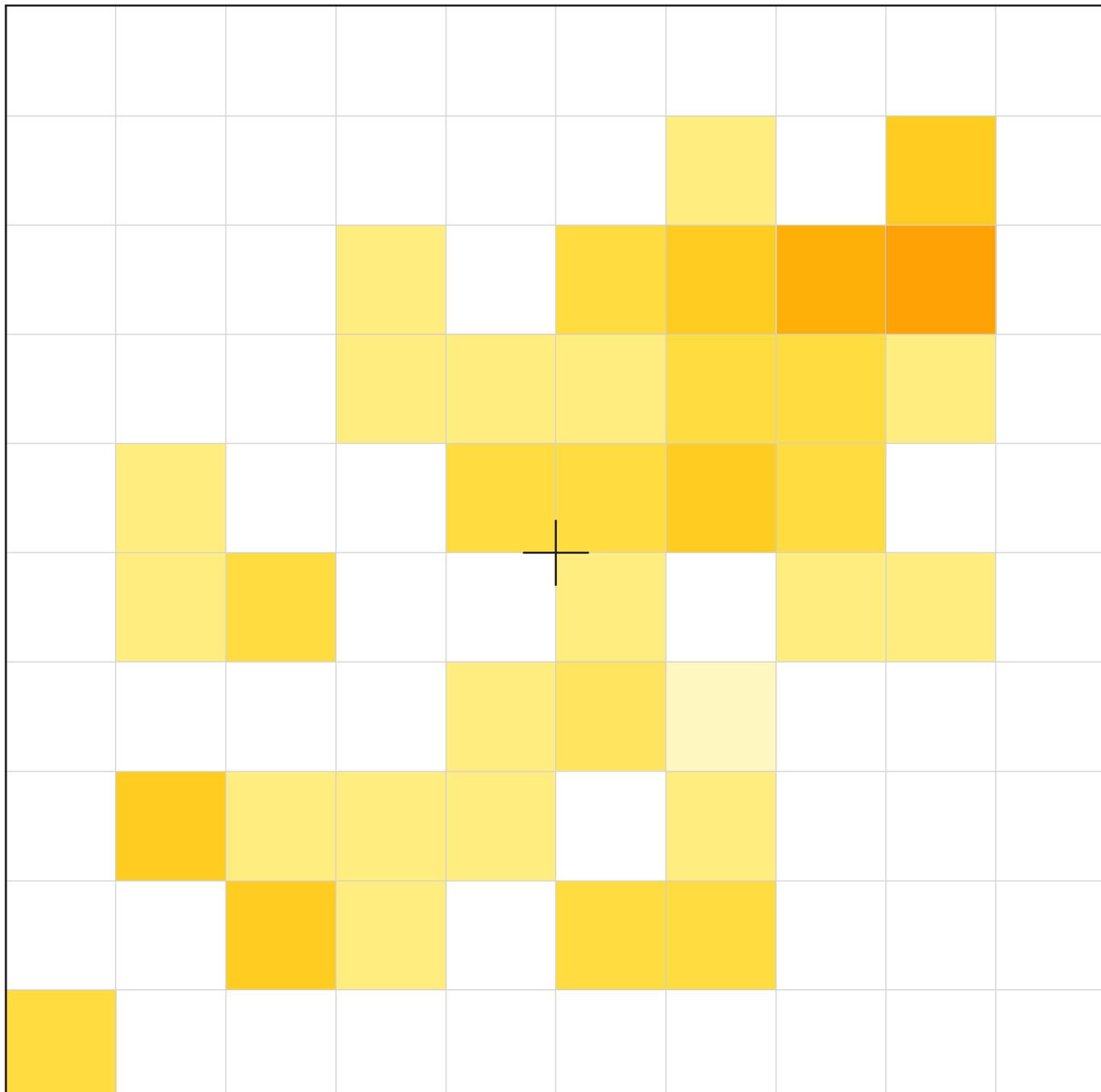
Bob Dylan



Observaciones

VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA

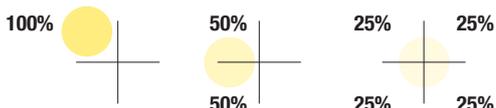
Valoraciones dadas a Marcel Duchamp



Observaciones

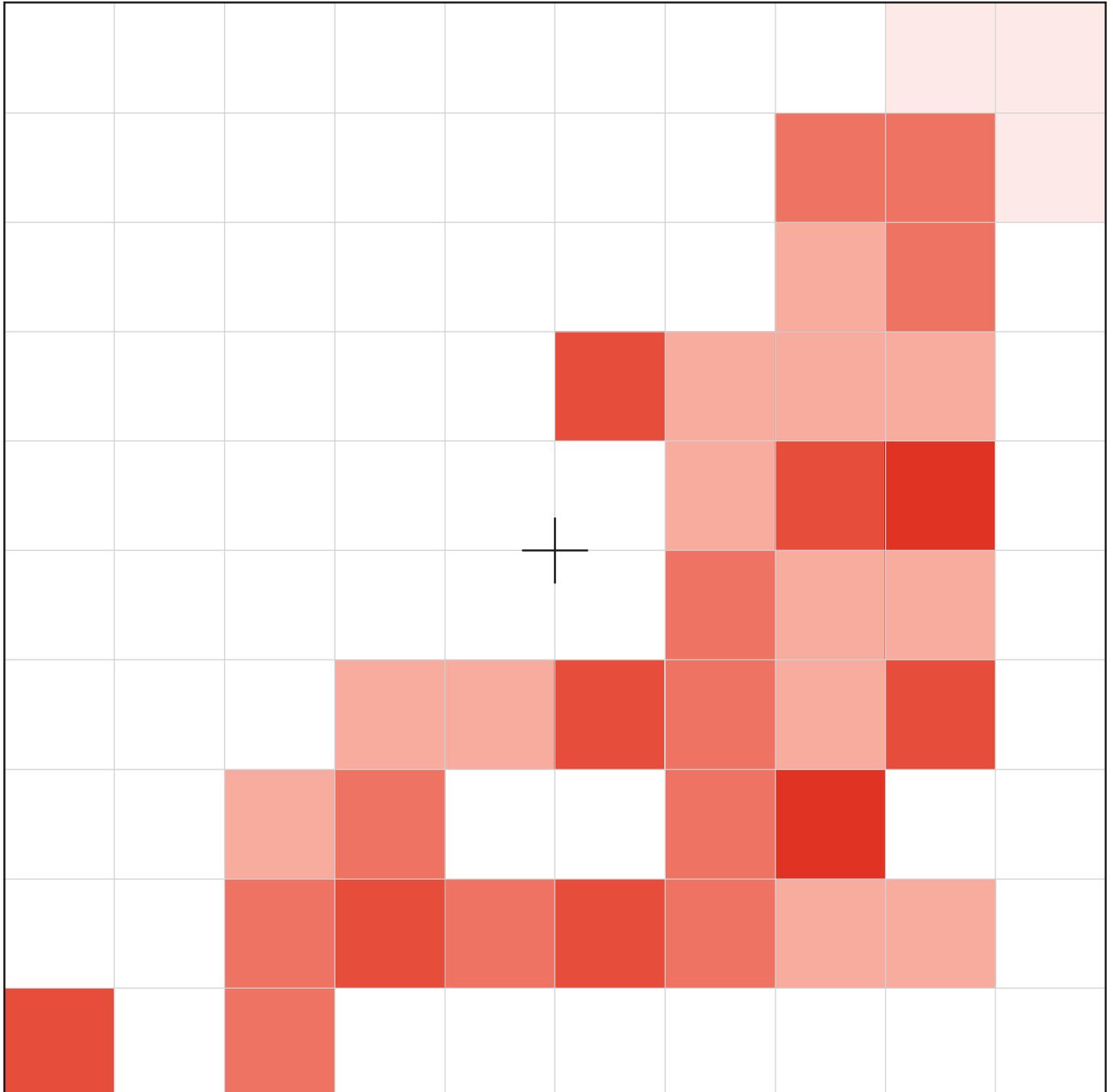
Para una visualización más evidente se ha generado un campo de calor. Se ha utilizando como base el cuadrante del gráfico de dispersión que divide en 10 puntos los ejes 'x' (vínculo intelectual) e 'y' (vínculo emocional). Se han coloreado todos los cuadrados en los que se encontraba al menos una ficha, variando la intensidad de color según el número. La relevancia del tema no ha sido considerada.

Porcentaje de color en cada cuadrante según ubicación del centro de la ficha



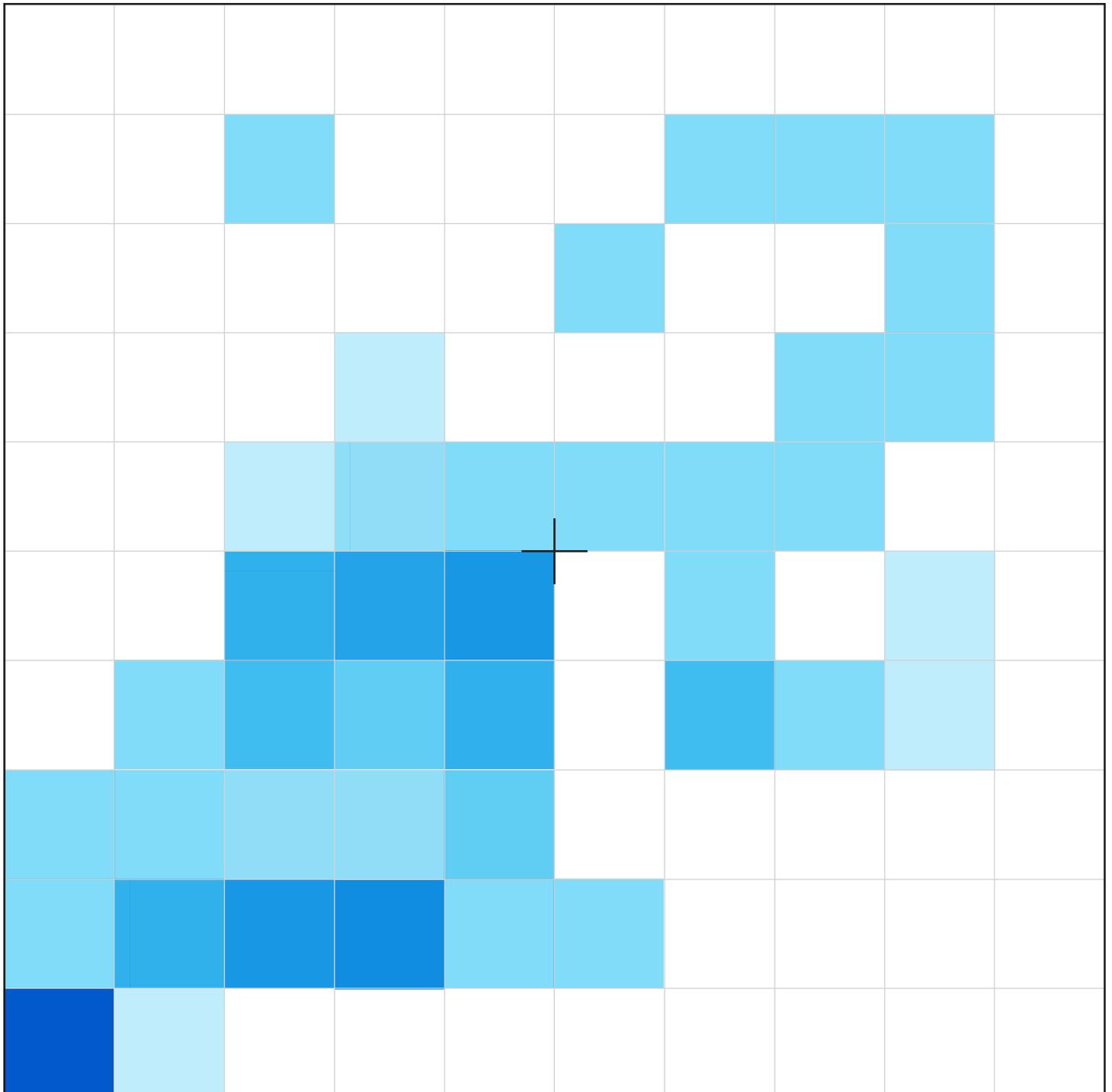
Se parte del 50% del color

Valoraciones dadas a Burroughs



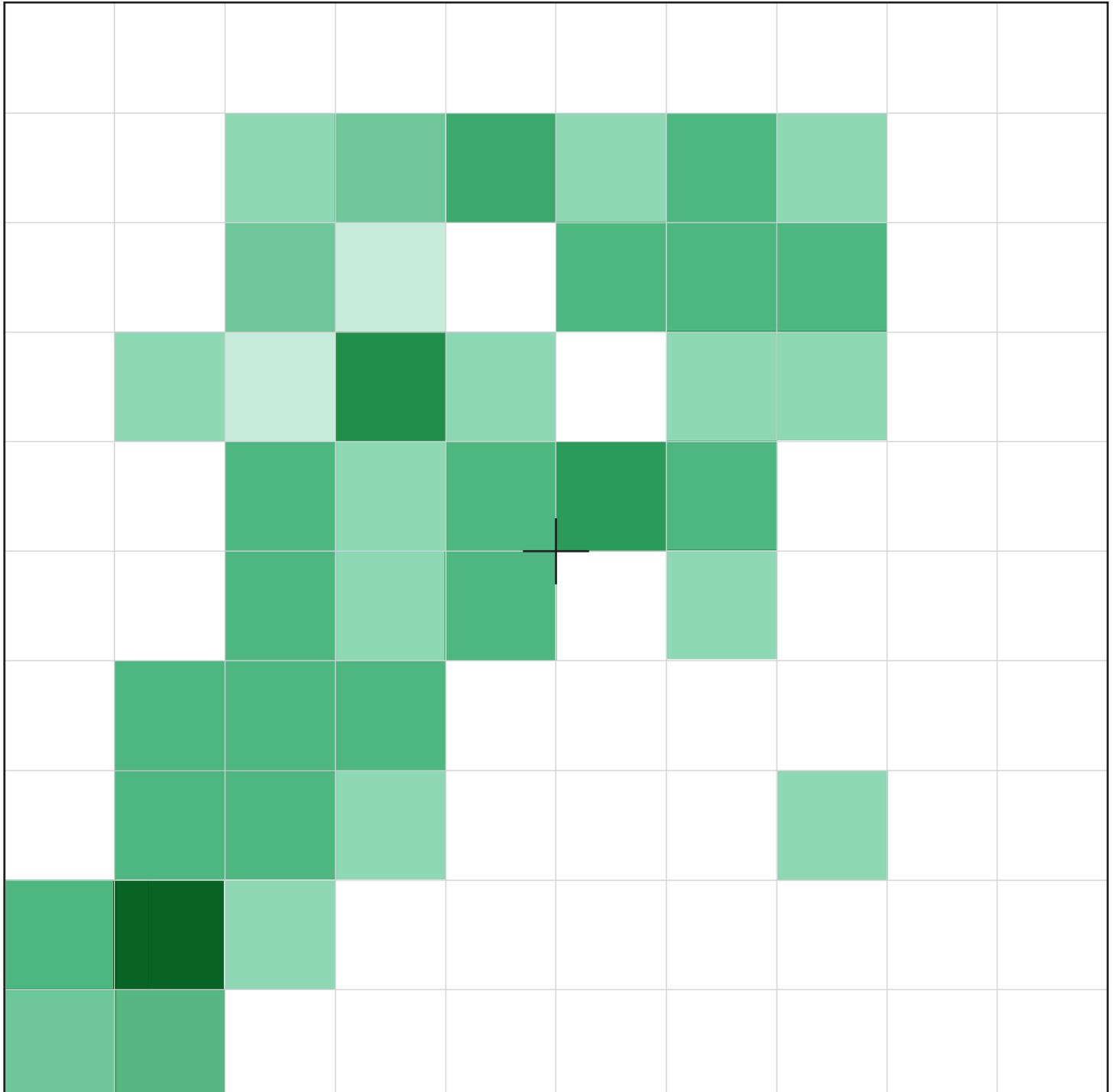
Observaciones

Valoraciones dadas a Bourgeois



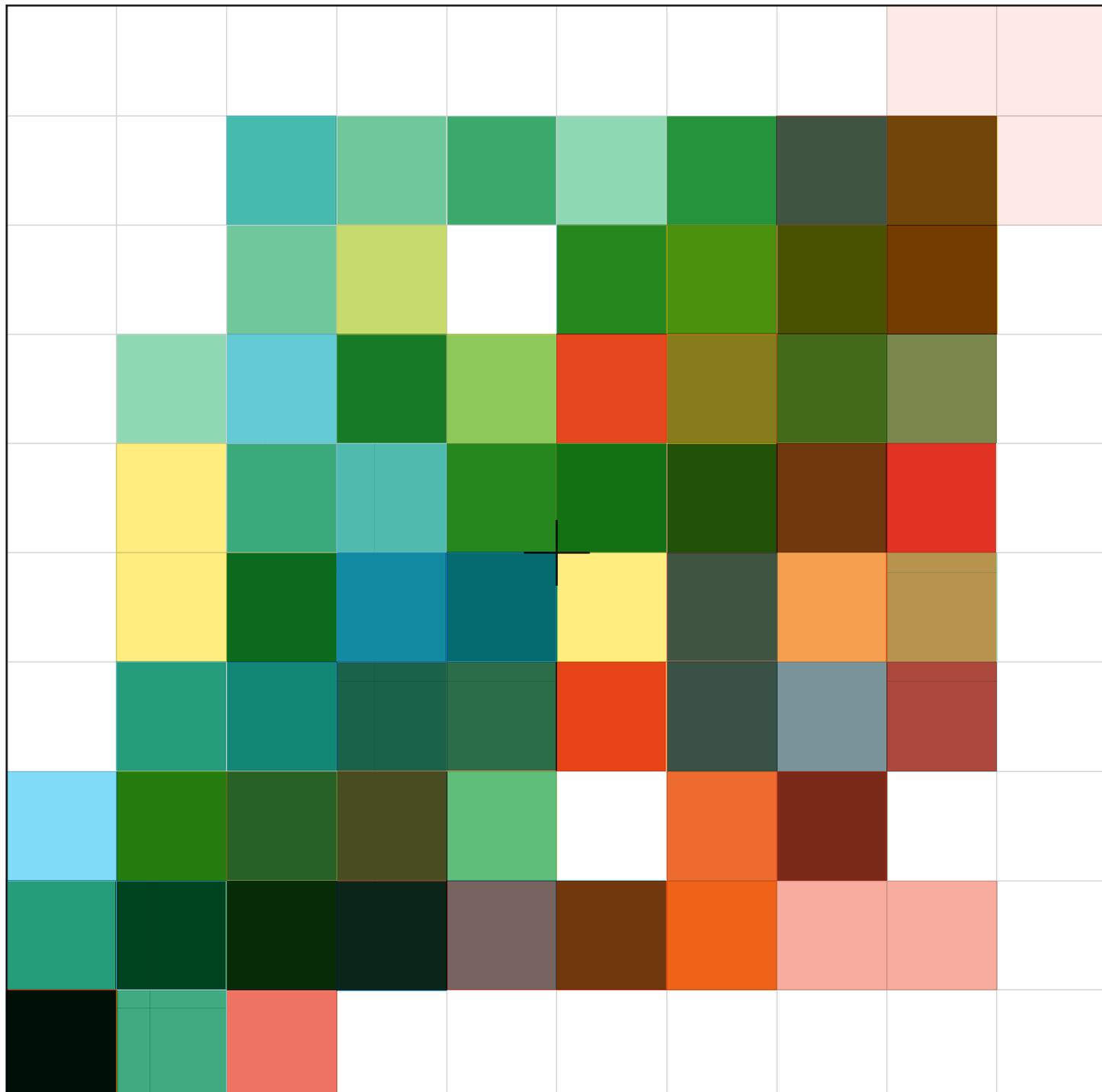
Observaciones

Valoraciones dadas a Dylan



Observaciones

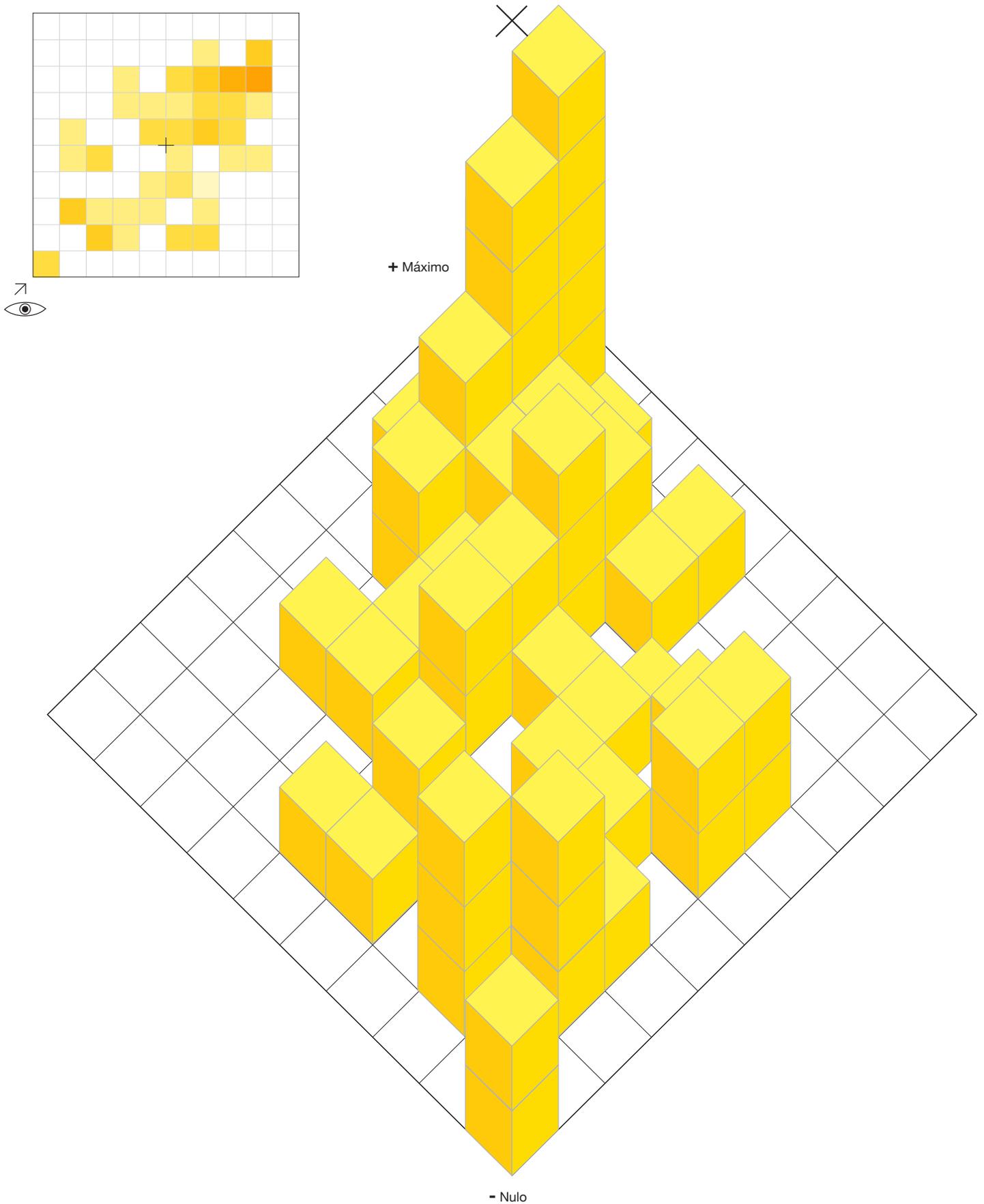
SUPERPOSICIÓN DE LOS CUATRO JUGADORES CON EL PREDOMINANTE EN CADA CASO



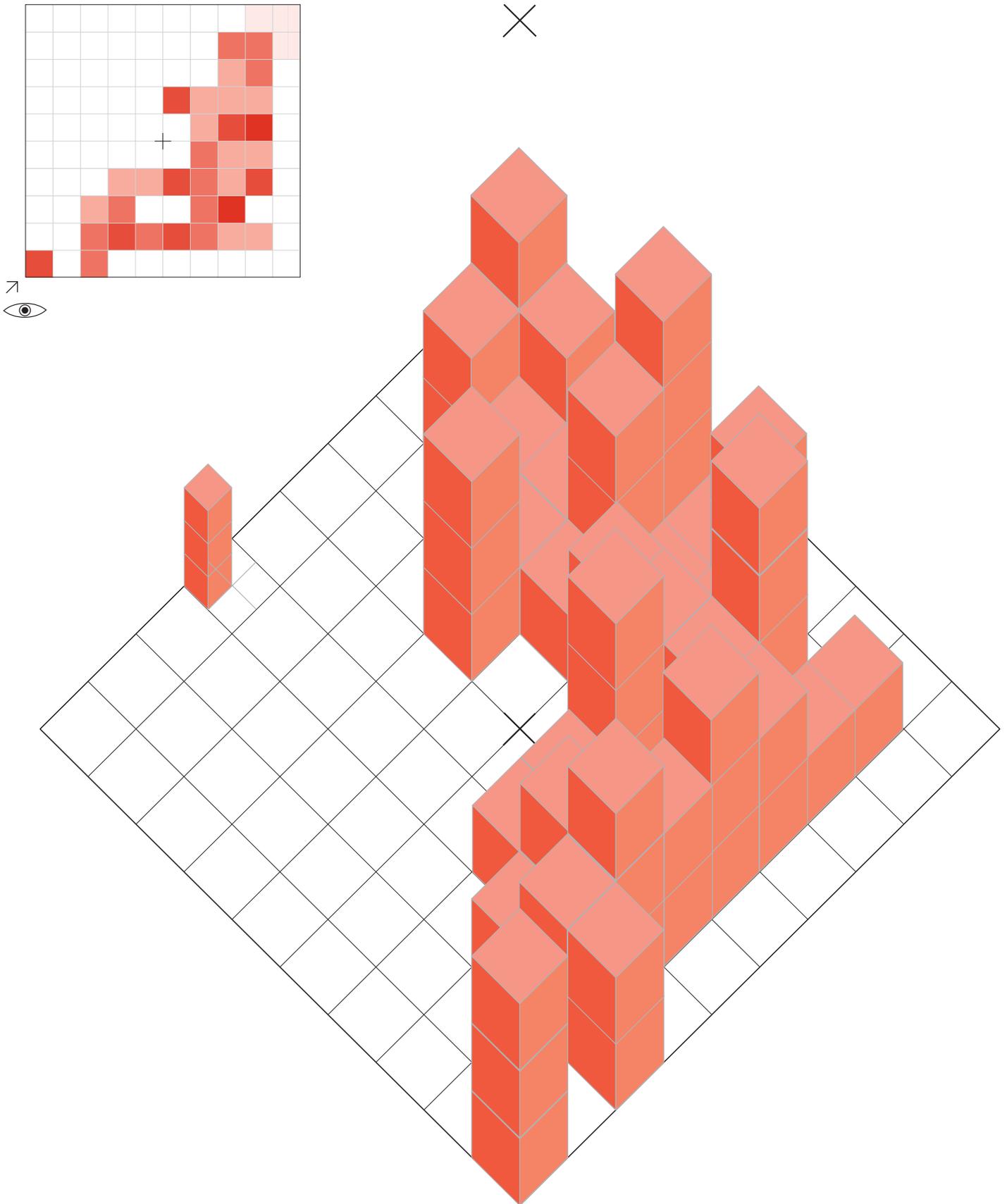
Observaciones

VALORACIÓN DE LA DIALÉCTICA DE LOS JUGADORES. SEGÚN SUS 'CONTRINCANTES'. EN EL CONJUNTO DE LA PARTIDA. EN VOLUMEN

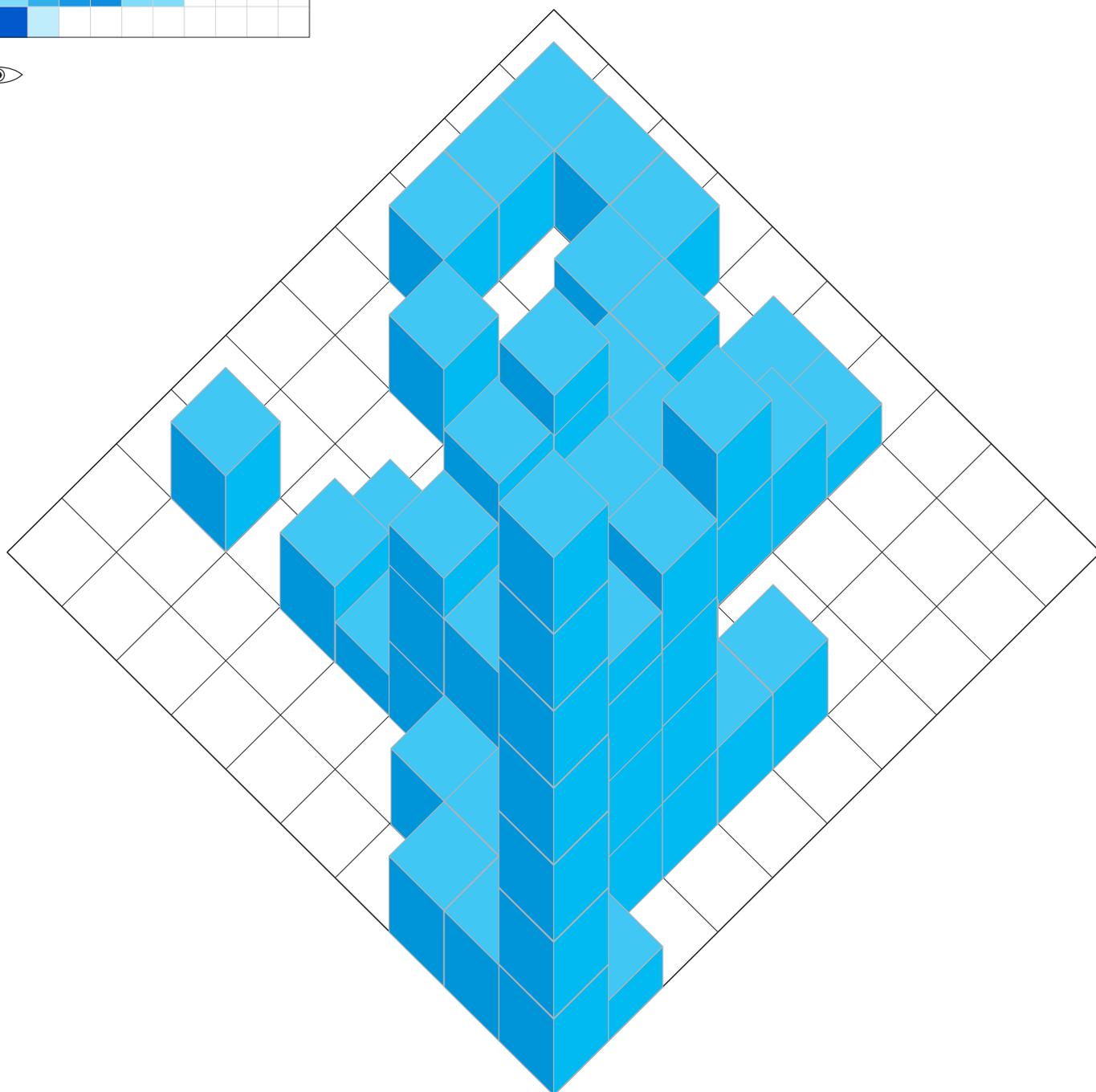
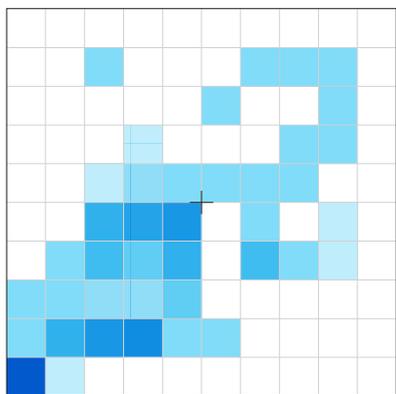
Valoraciones dadas a Marcel Duchamp



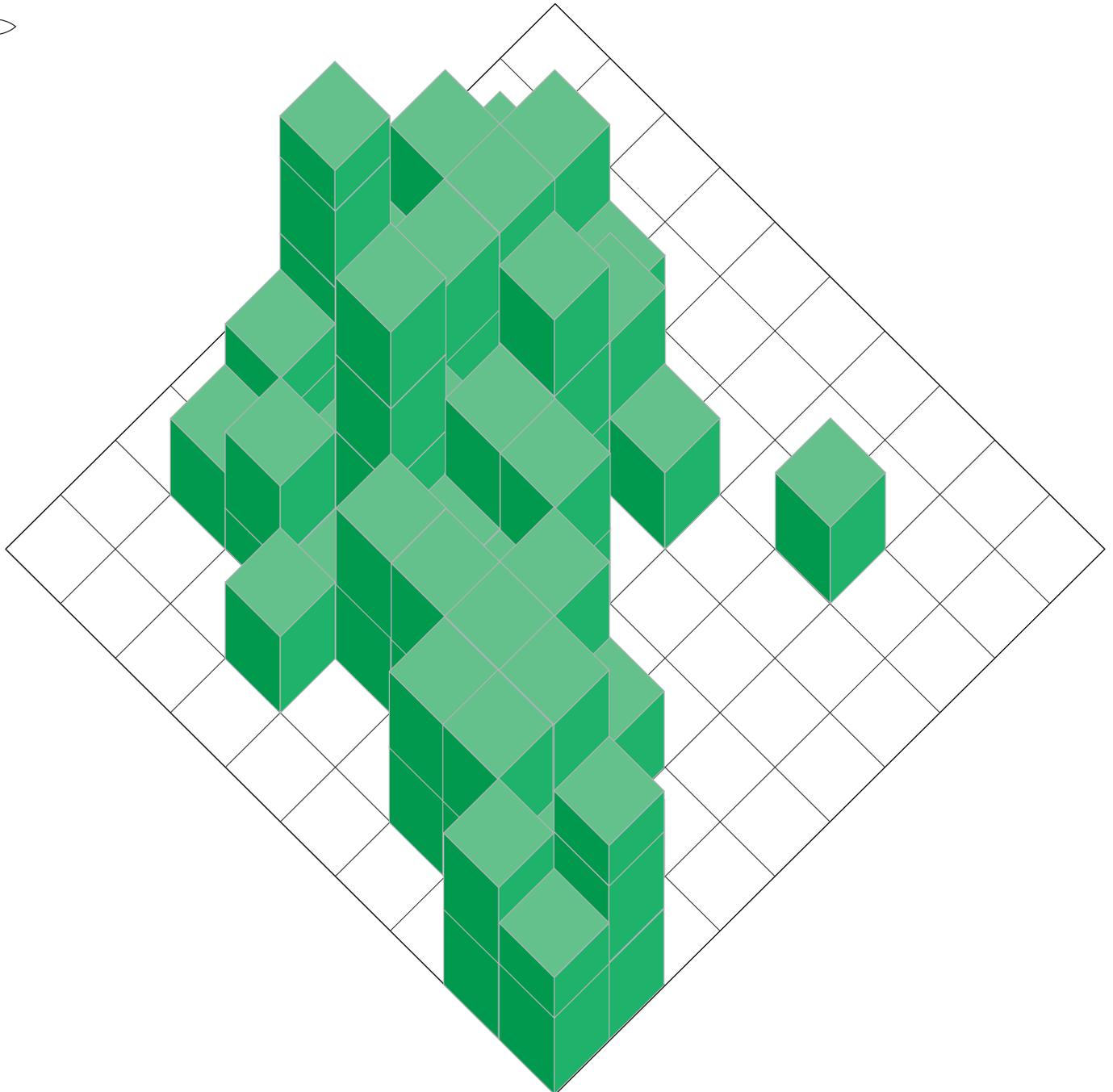
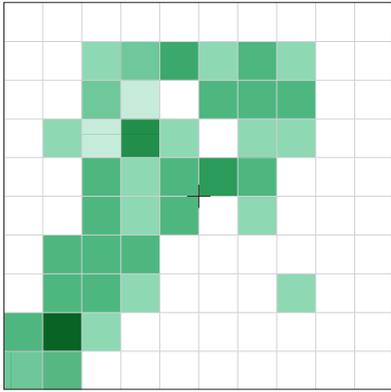
Valoraciones dadas a Burroughs



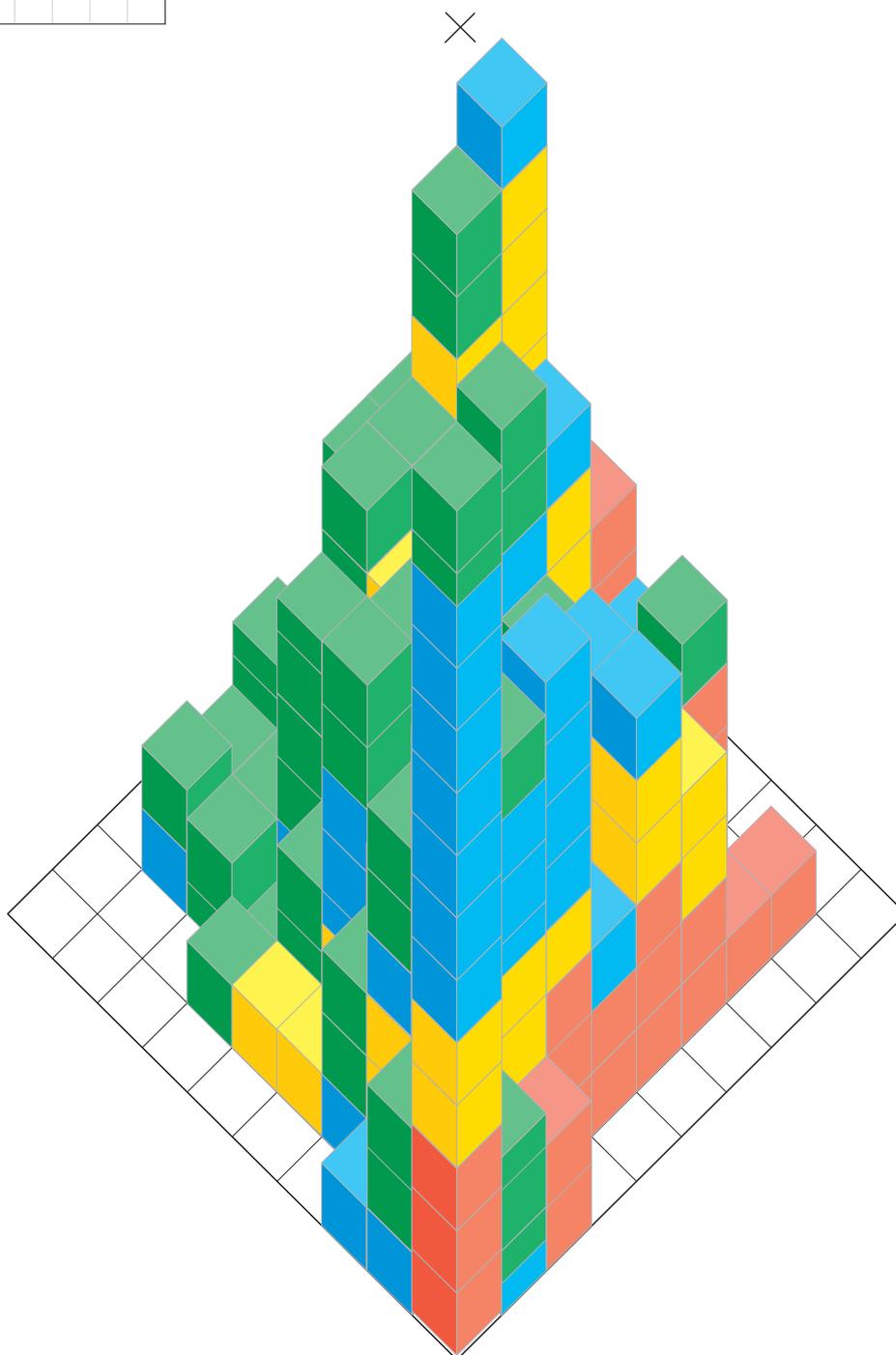
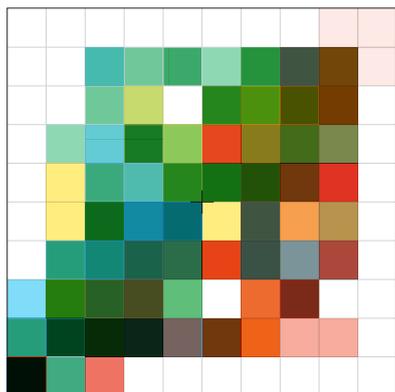
Valoraciones dadas a Bourgeois



Valoraciones dadas a Dylan



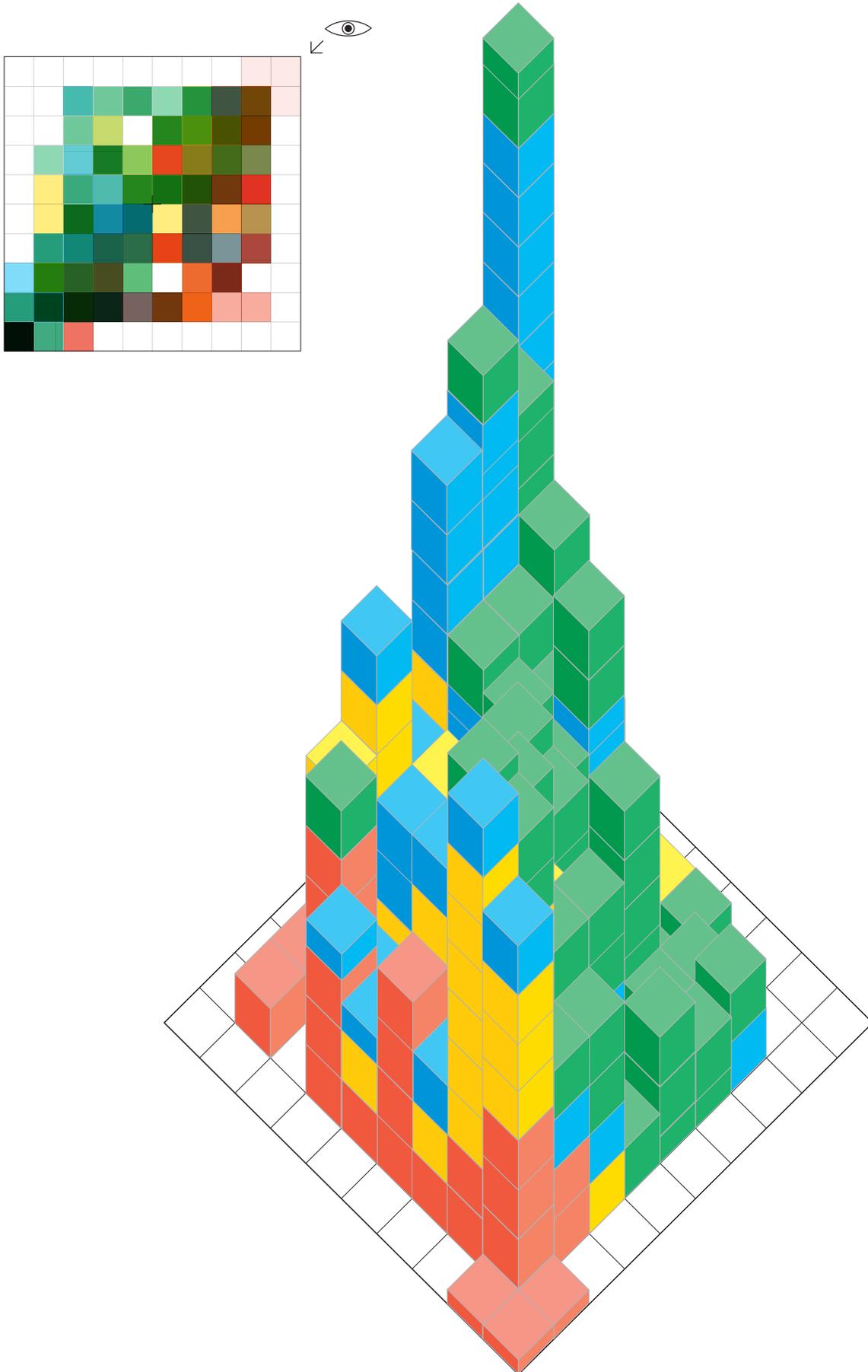
SUPERPOSICIÓN DE LOS CUATRO JUGADORES



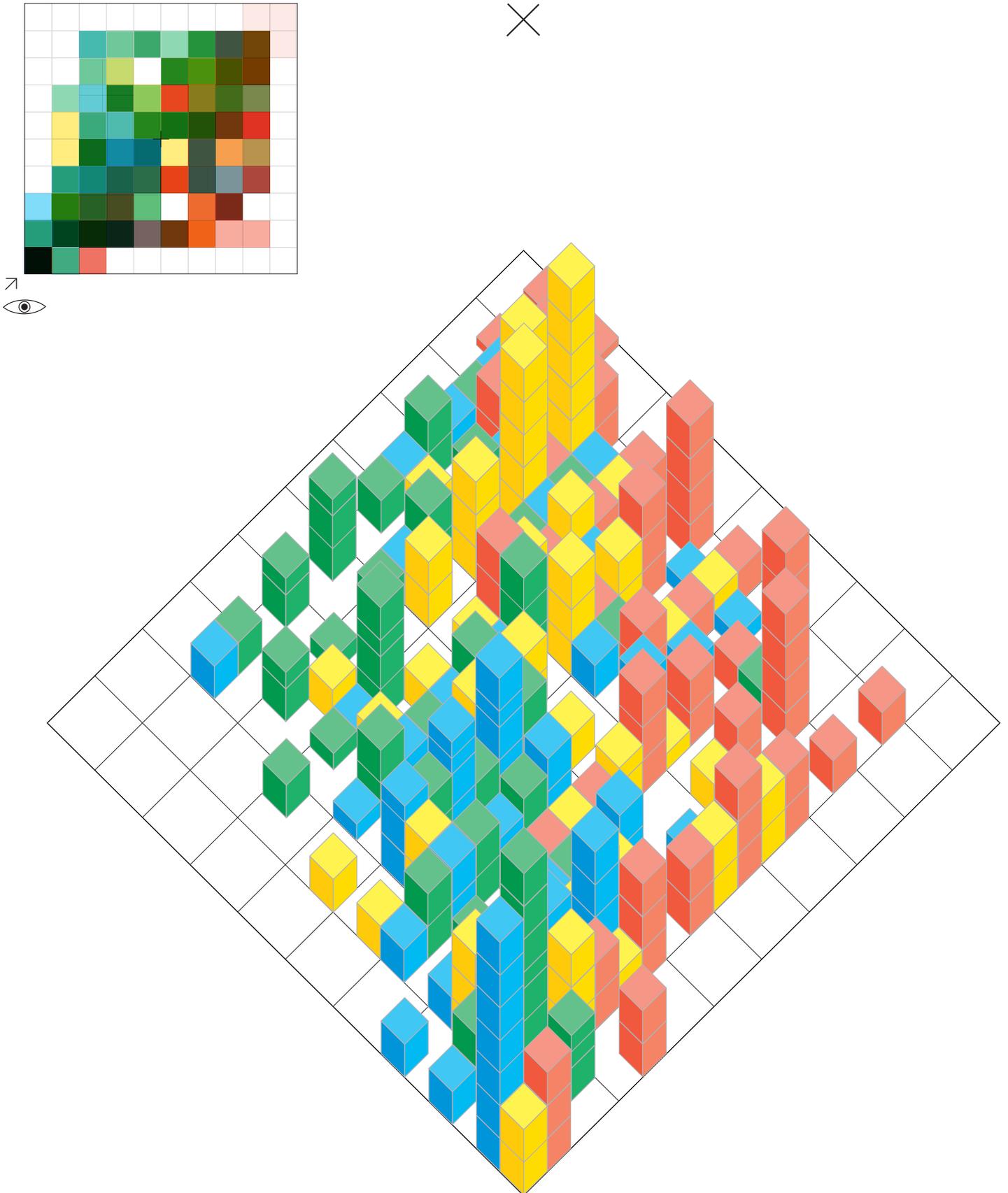
Vista en perspectiva axonométrica de la superposición de las posiciones otorgadas por cada jugador a sus contrincantes.

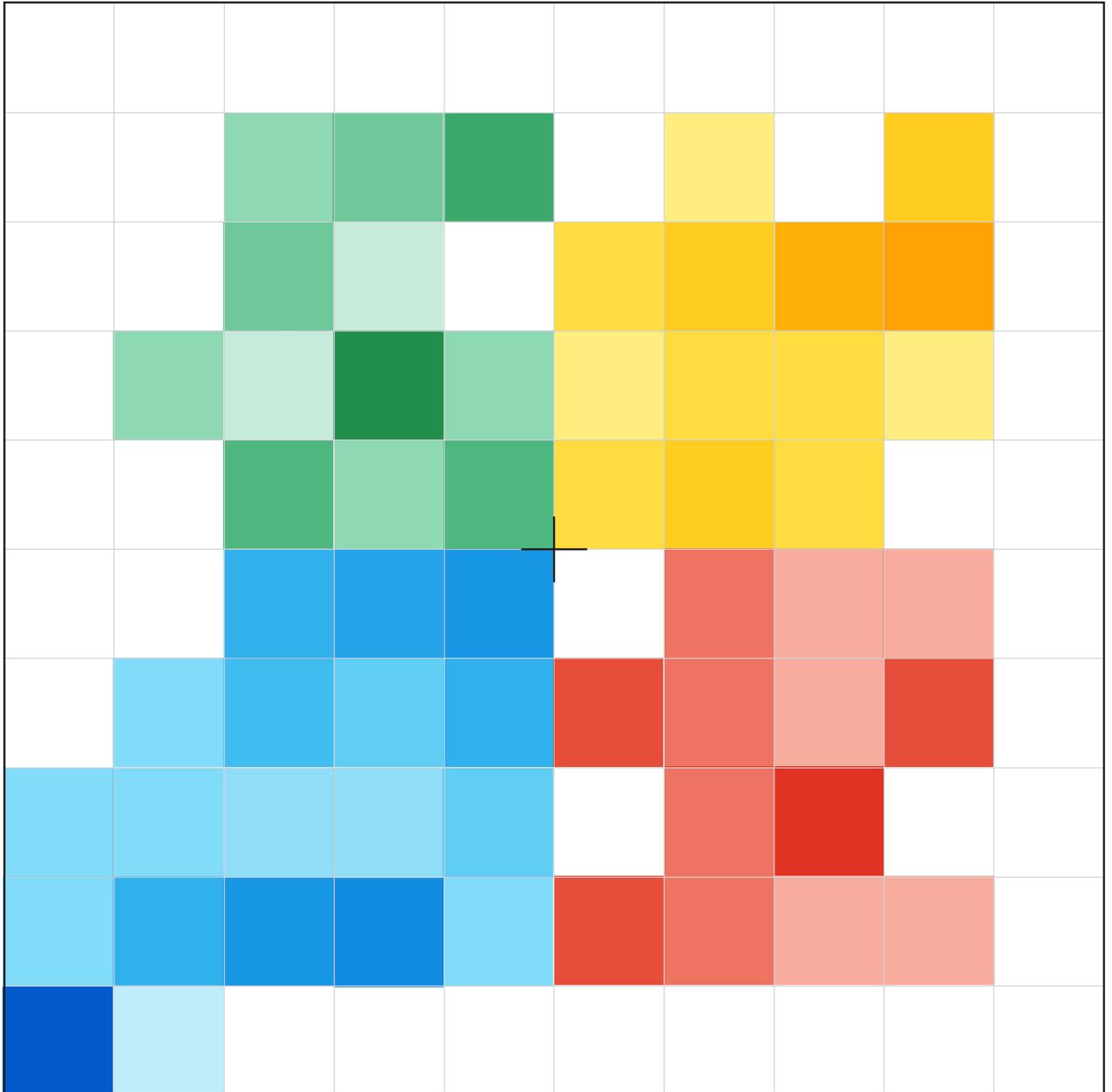
Debe tenerse en cuenta que el orden seguido, de la capa más baja a la más alta es: Burroughs, Duchamp, Bourgeoise y Dylan. Por tanto, una aparente presencia mayor del color verde -correspondiente a Dylan- no supone una presencia mayor.

SUPERPOSICIÓN DE LOS CUATRO JUGADORES

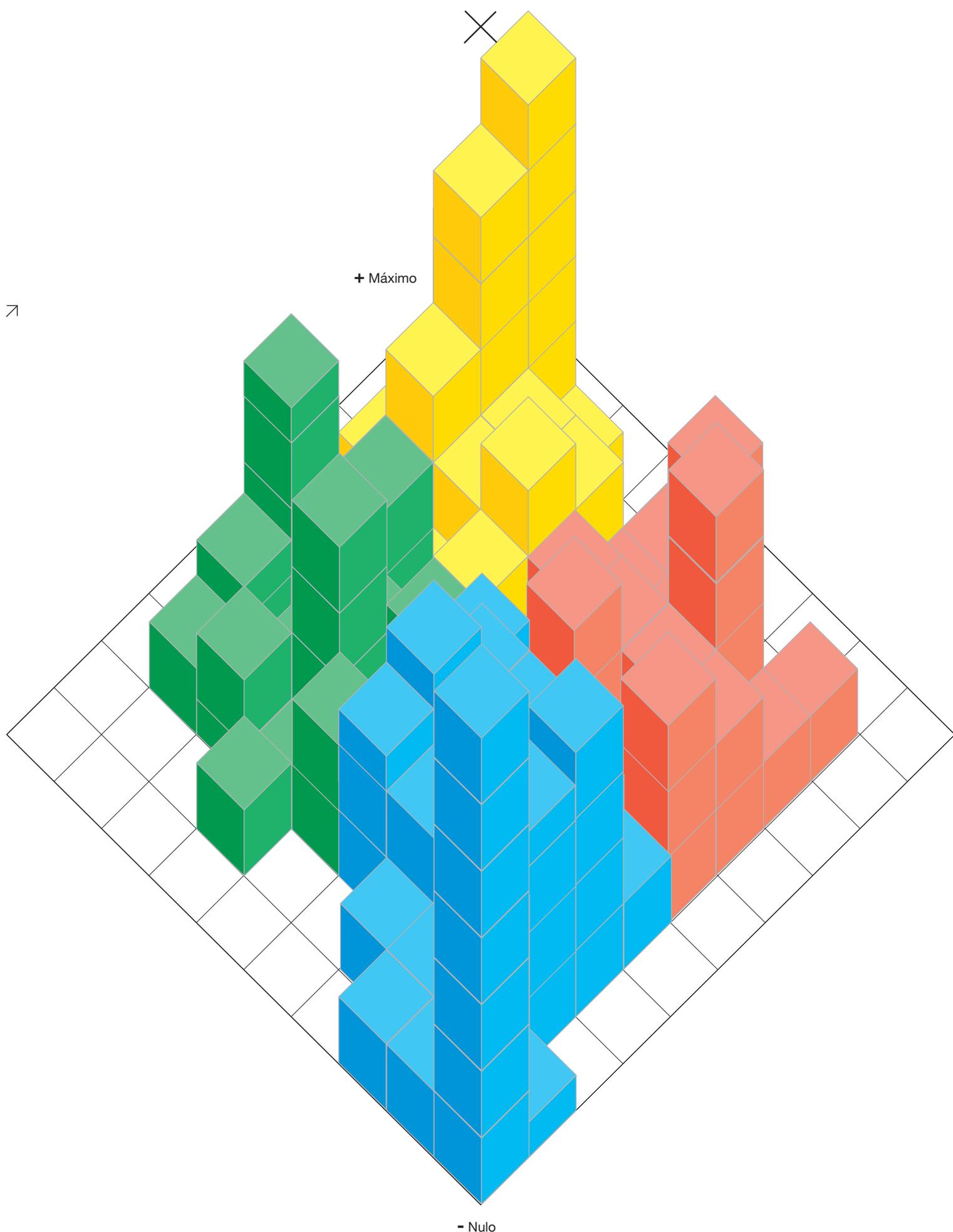


DISTRIBUCIÓN DE LOS CUATRO JUGADORES. EN VOLUMEN



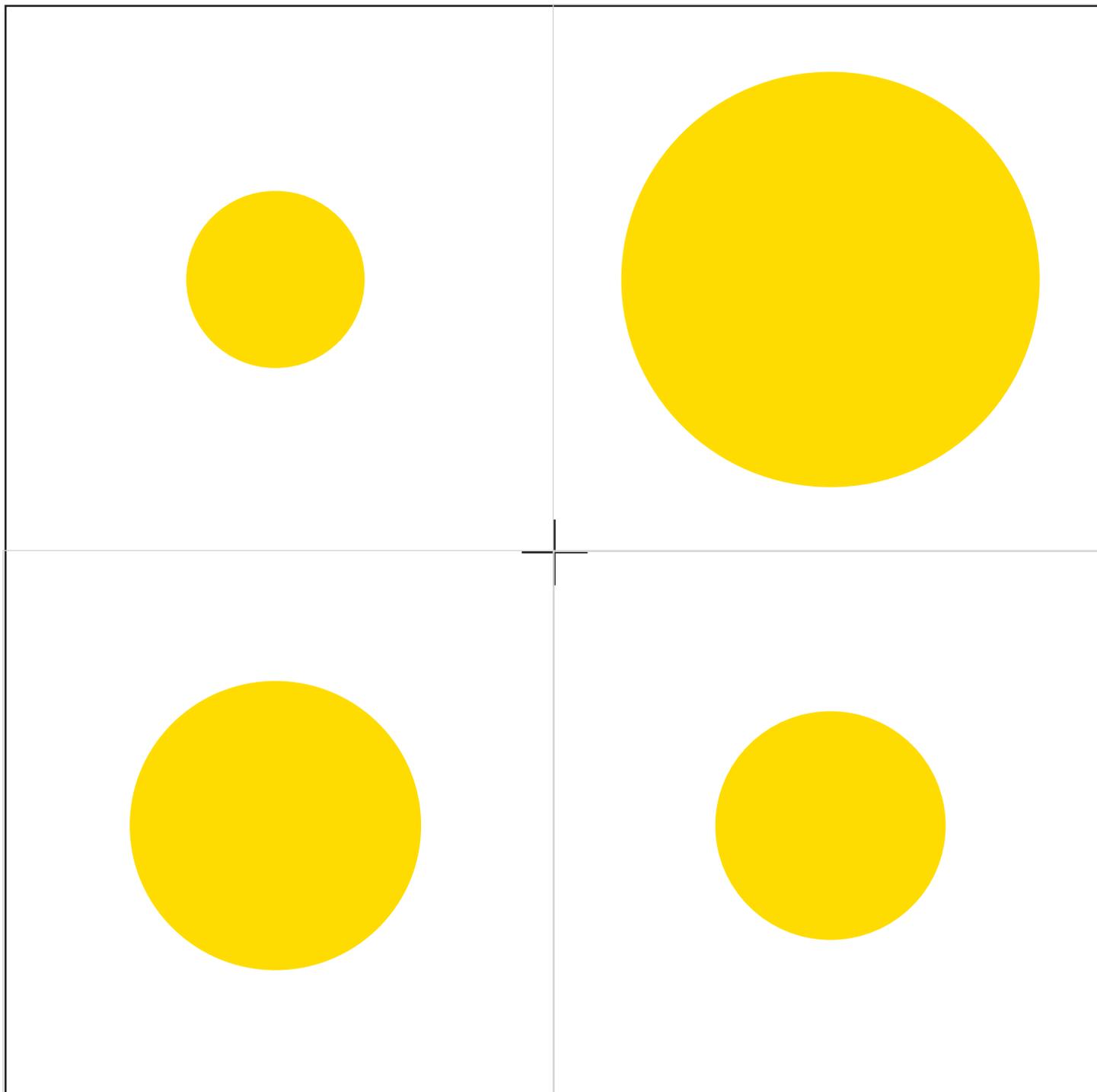


↗



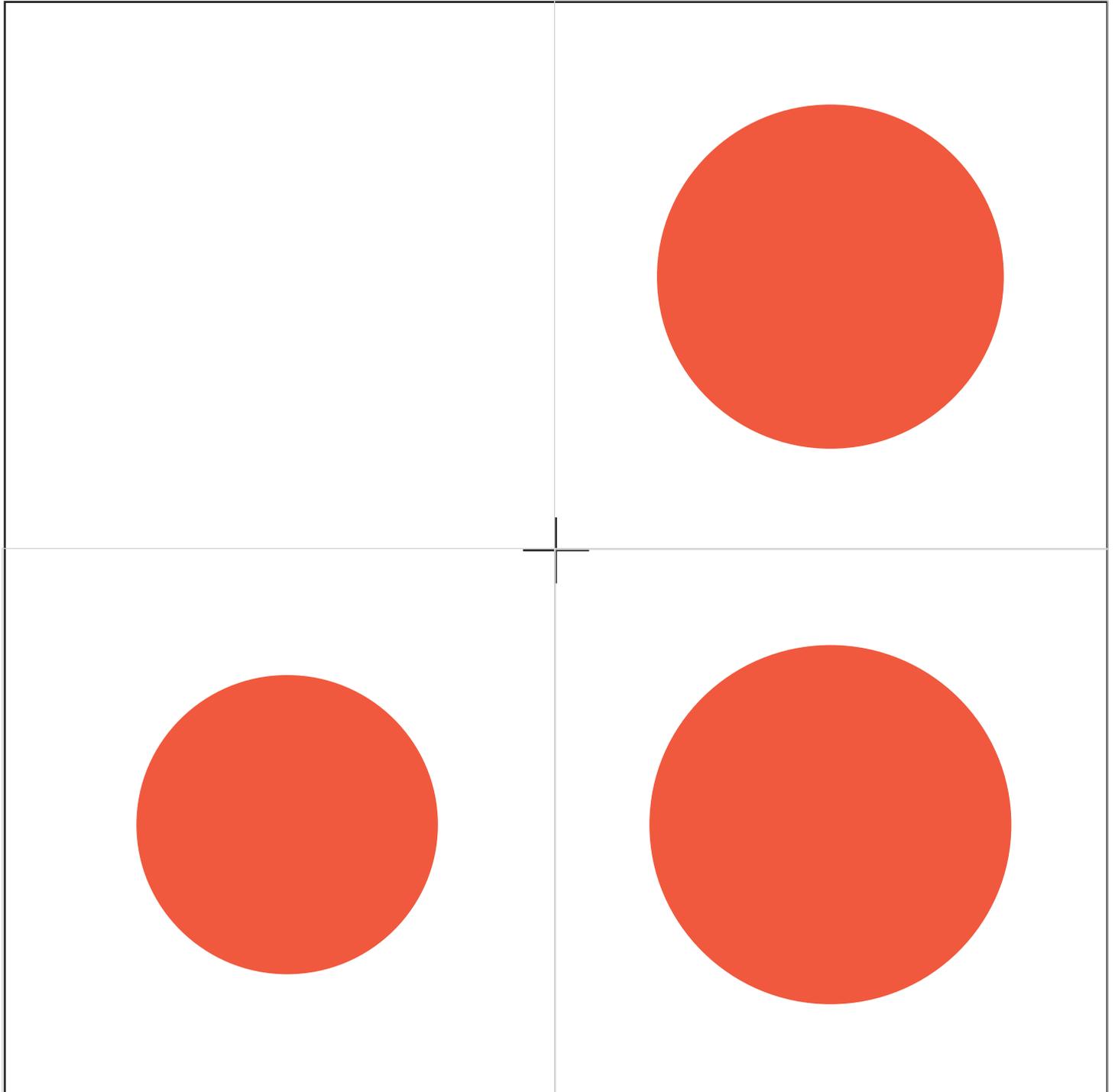
**VALORACIÓN DE LOS JUGADORES POR SUS CONTRINCANTES.
EN UN TABLERO DIVIDIDO EN CUATRO ÁREAS**

Marcel Duchamp



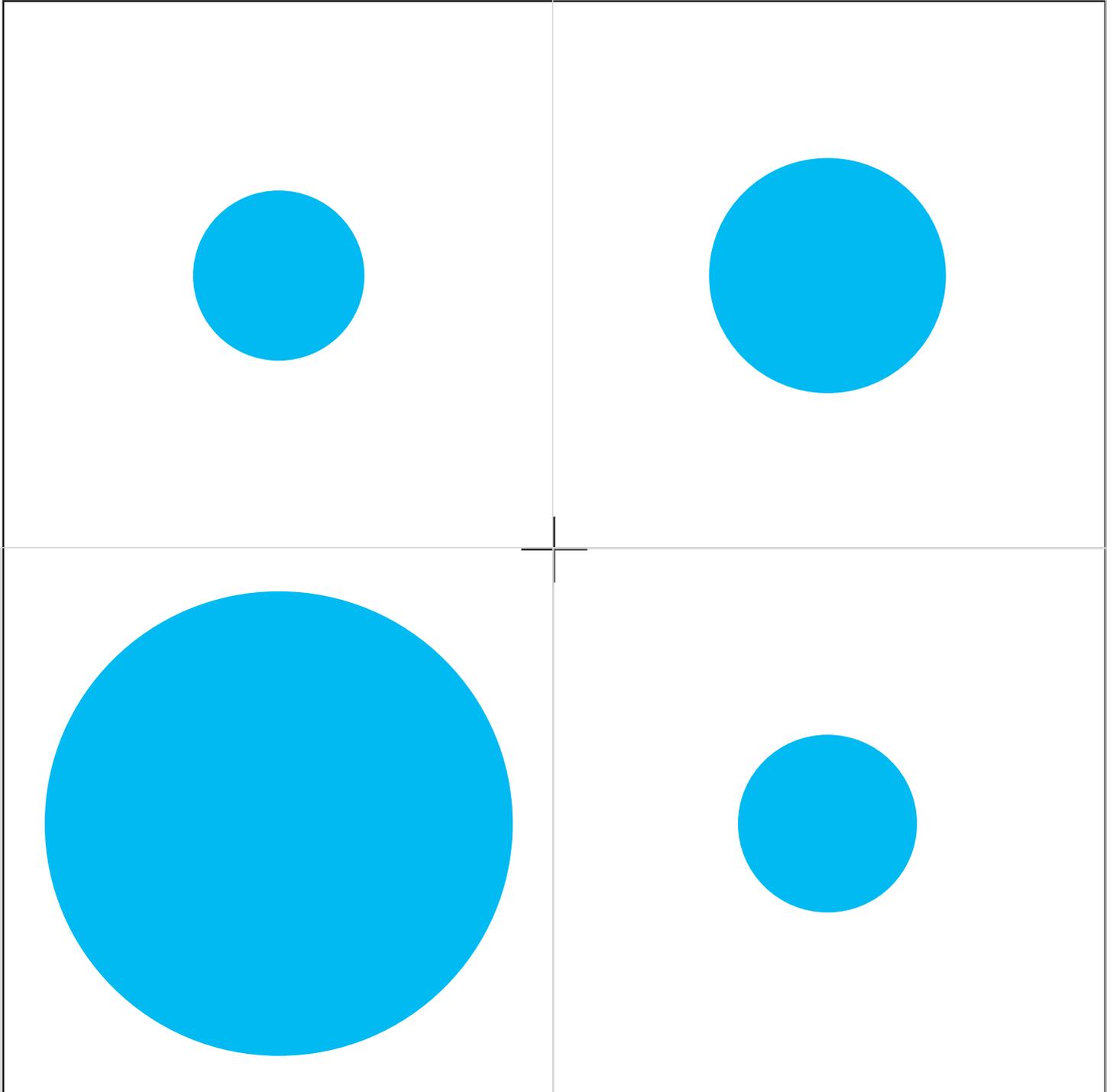
Observaciones

William Burroughs



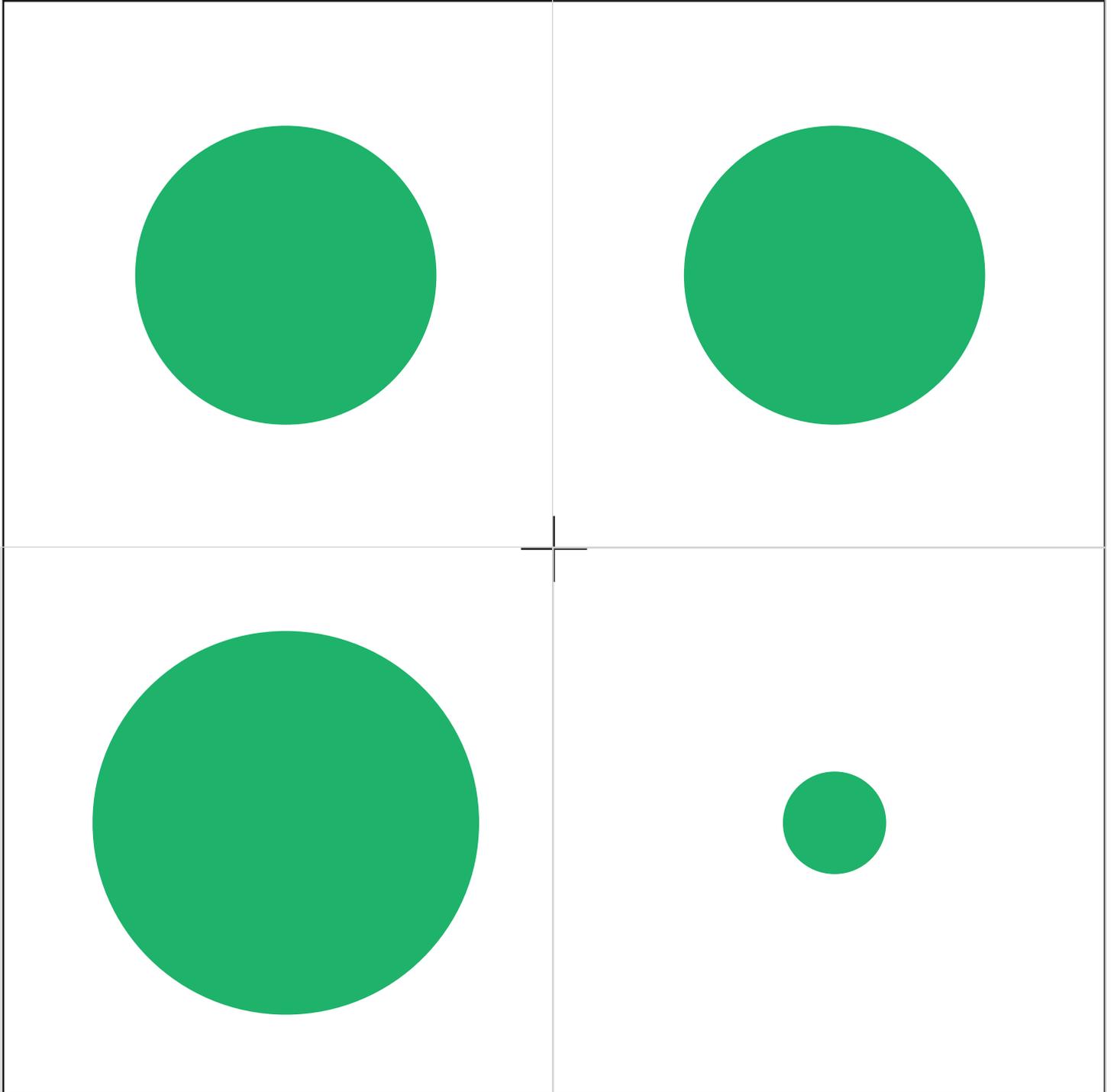
Observaciones

Louise Bourgeois



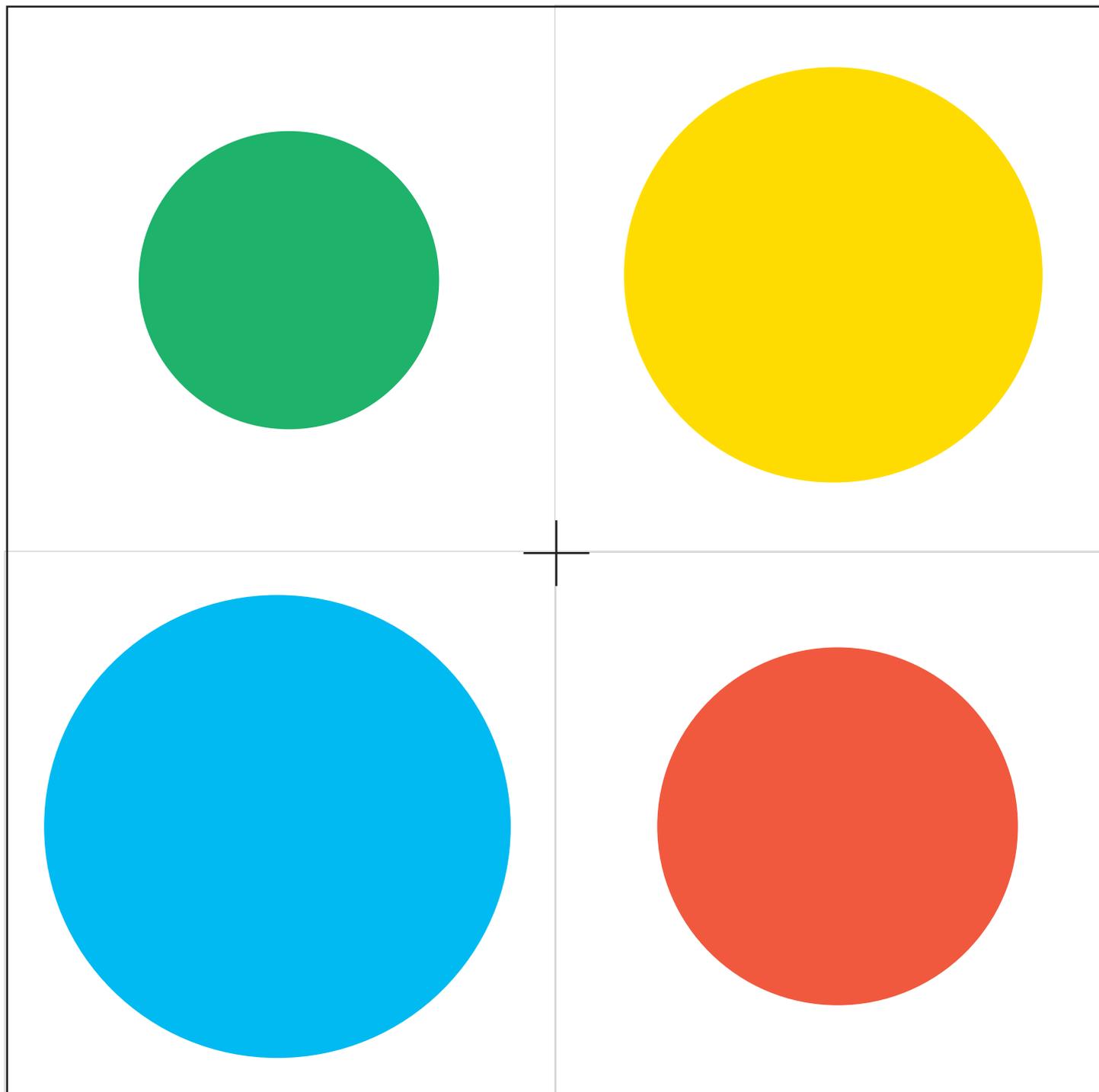
Observaciones

Bon Dylan



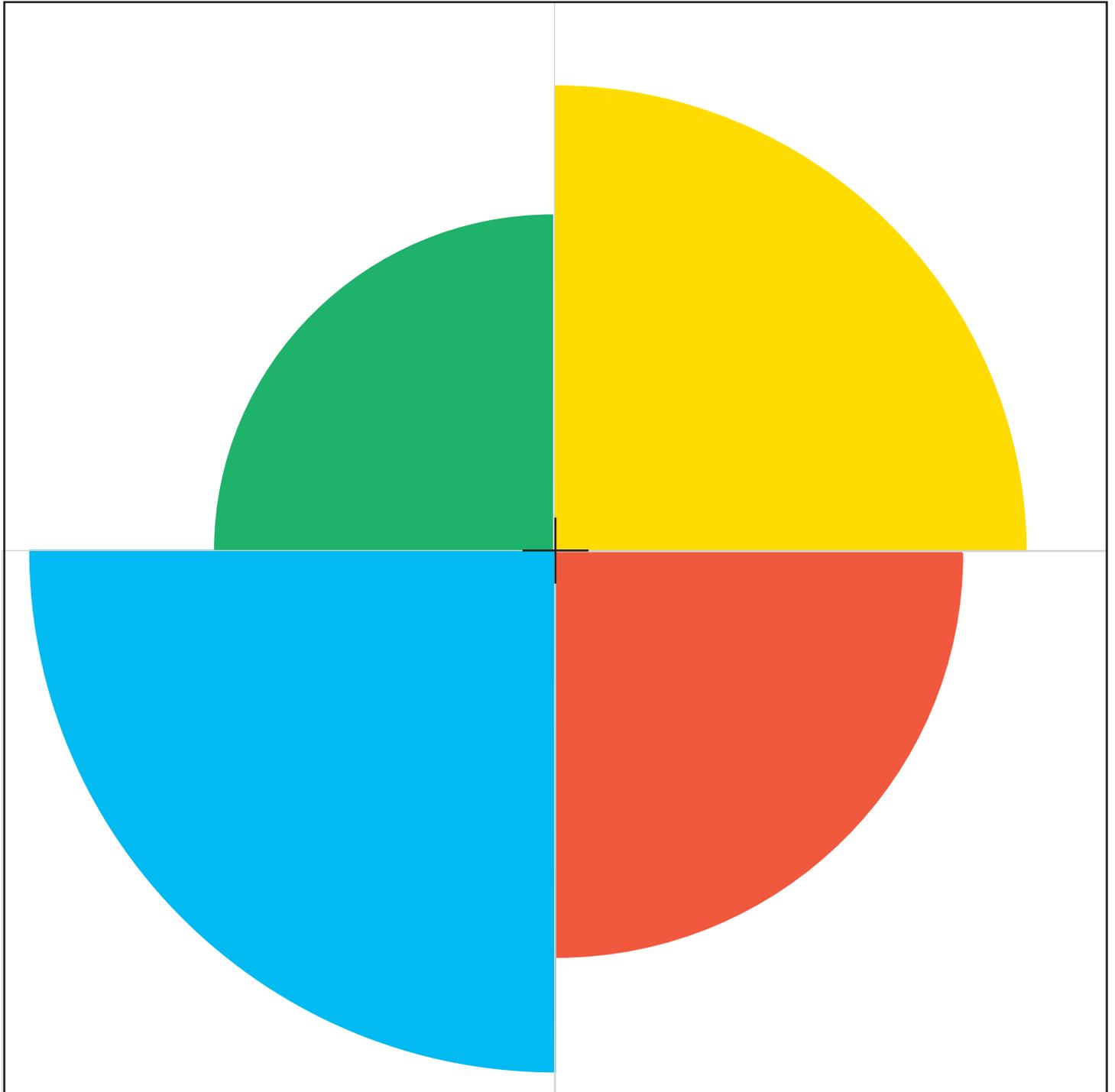
Observaciones

VISUALIZACIÓN DEL JUGADOR PREDOMINANTE EN CADA ÁREA



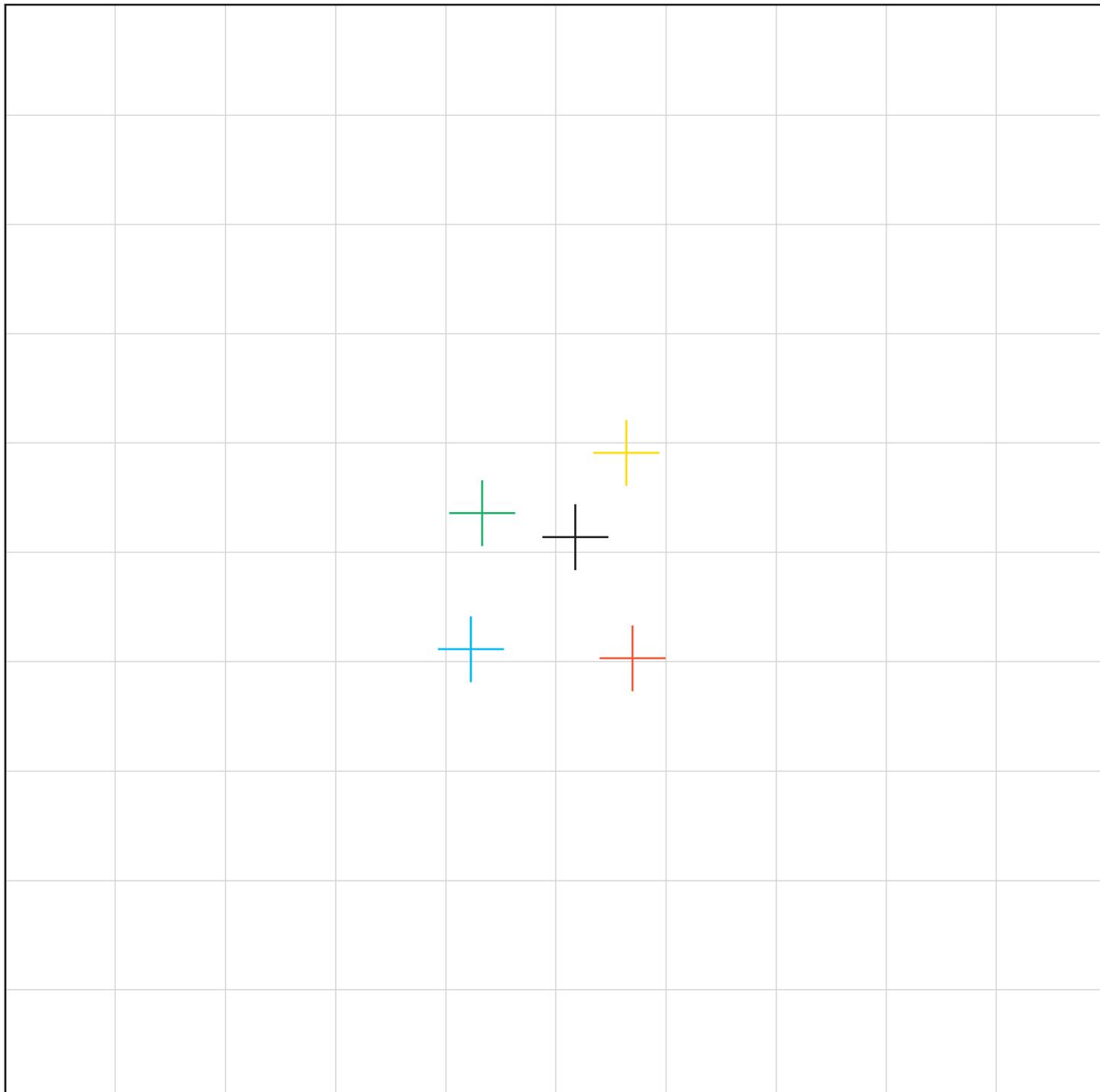
Observaciones

VISUALIZACIÓN DEL JUGADOR PREDOMINANTE EN CADA ÁREA

**Observaciones**

Cada jugador ha sido posicionado en una zona diferente del tablero. Dylan es quien consigue una mayor empatía netamente emocional, aunque en menor proporción que los otros jugadores en sus áreas. Burroughs, con una presencia casi idéntica en todas las áreas, salvo la netamente emocional, predomina en la parte netamente intelectual y Duchamp es el jugador mejor valorado en la confluencia entre emoción e intelecto. Por su parte, Bourgeois, en una proporción mayor que cualquiera de los otros jugadores, es la menos valorada tanto emocional como intelectualmente.

PROMEDIOS DE CADA JUGADOR Y DEL CONJUNTO DE LA PARTIDA



Observaciones

TABLERO RESULTANTE. Reducción en seis espacios elementales.

Espacio en el que ha predominado, según los contrincantes, cada jugador.

La suma de todos ellos nos dibuja el espacio donde se ha mantenido el debate.

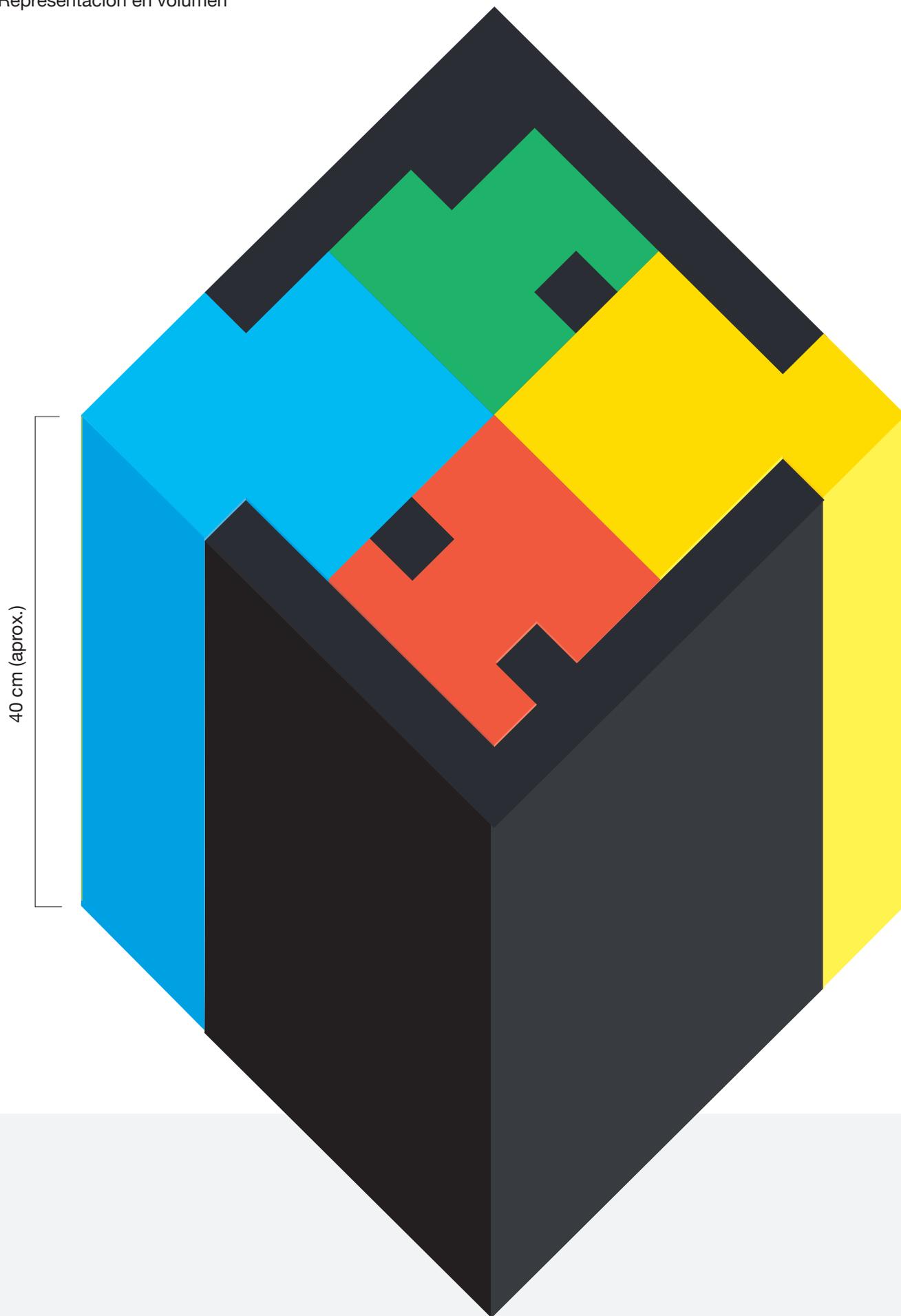
El color negro dibuja el espacio donde no se ha instalado el debate.



Curiosamente cada jugador se ha instalado en un vertice distinto de forma muy clara

TABLERO RESULTANTE

Representación en volumen



TABLERO RESULTANTE

Deconstrucción del debate en formas lúdicas (a)

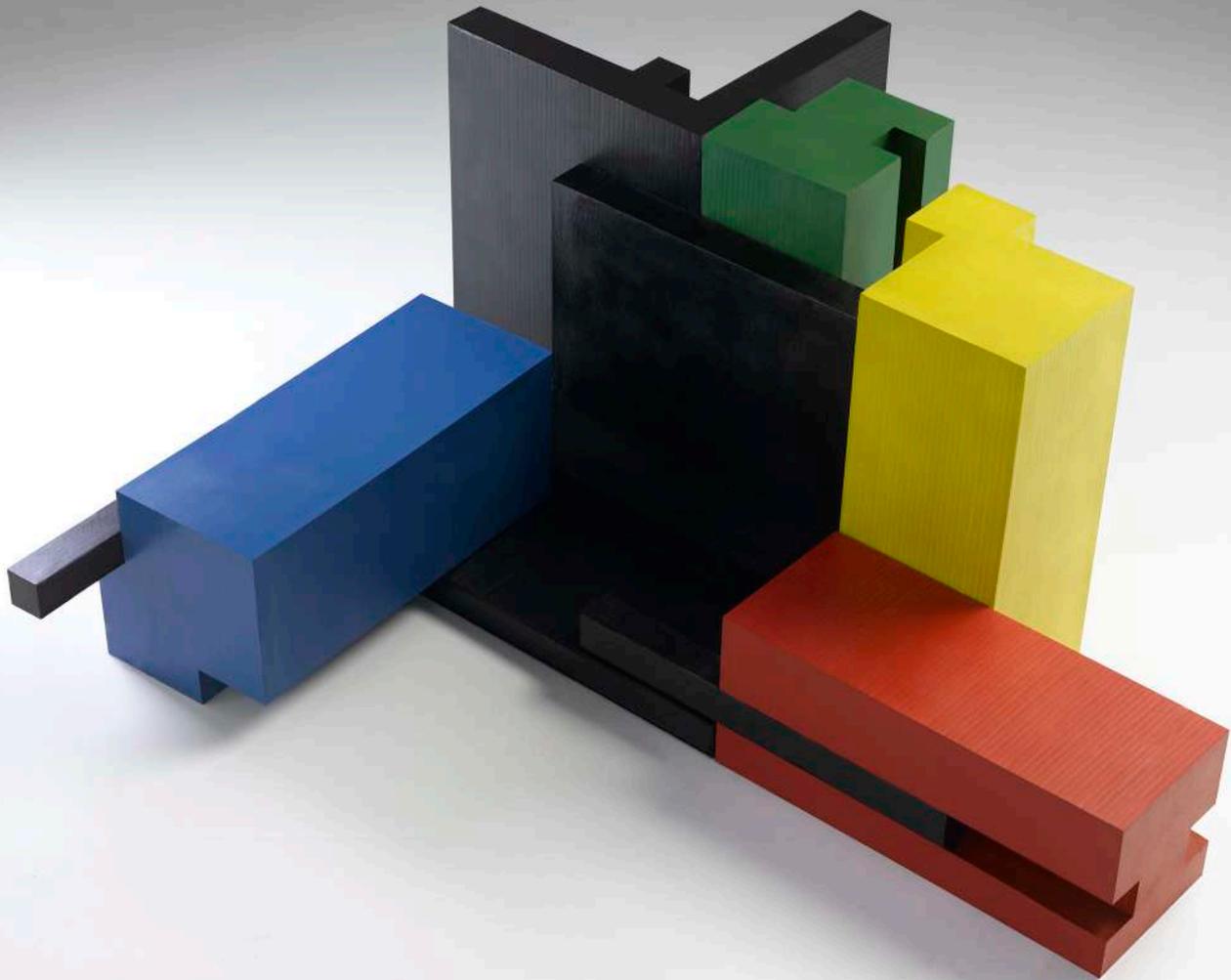


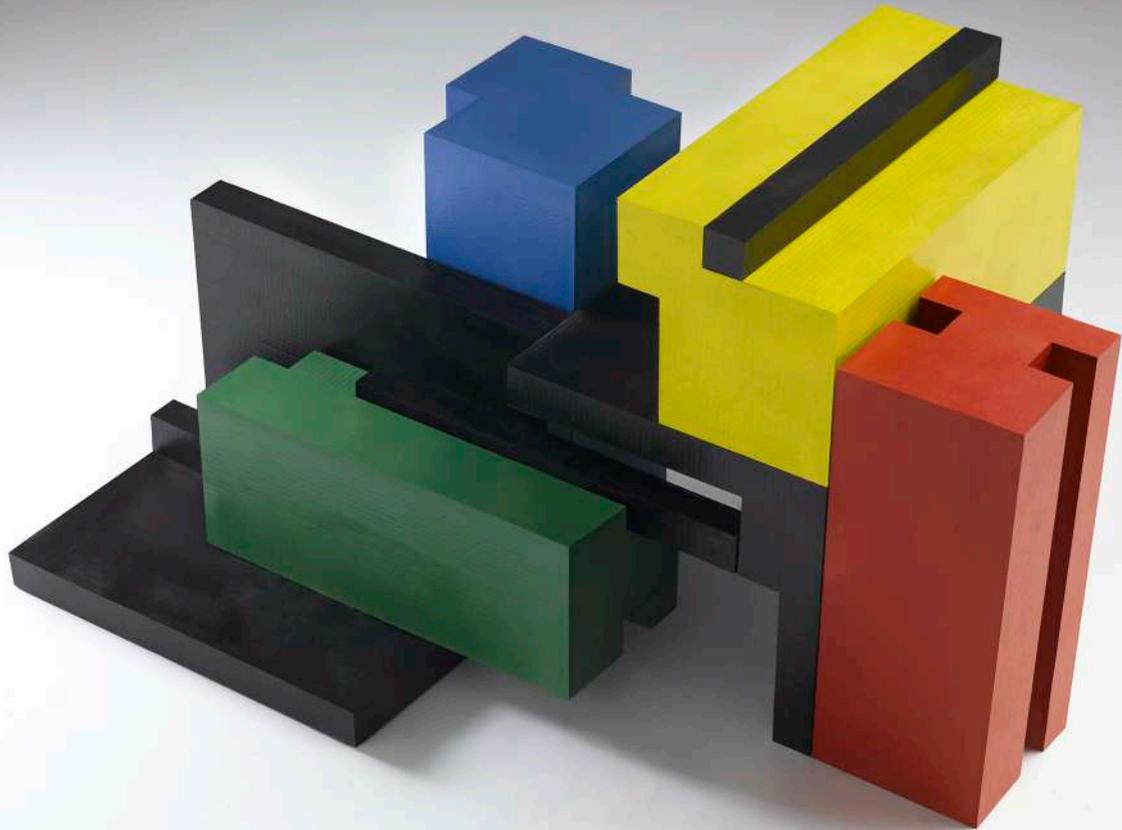
TABLERO RESULTANTE

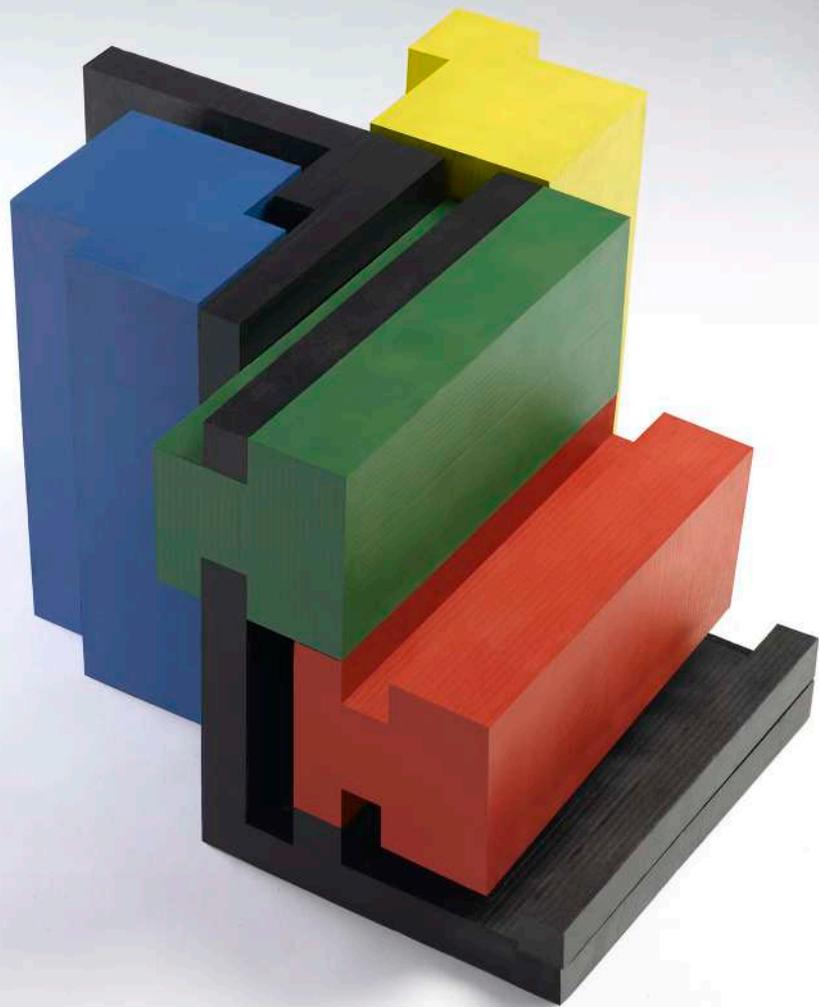
Deconstrucción del debate en formas lúdicas (b)





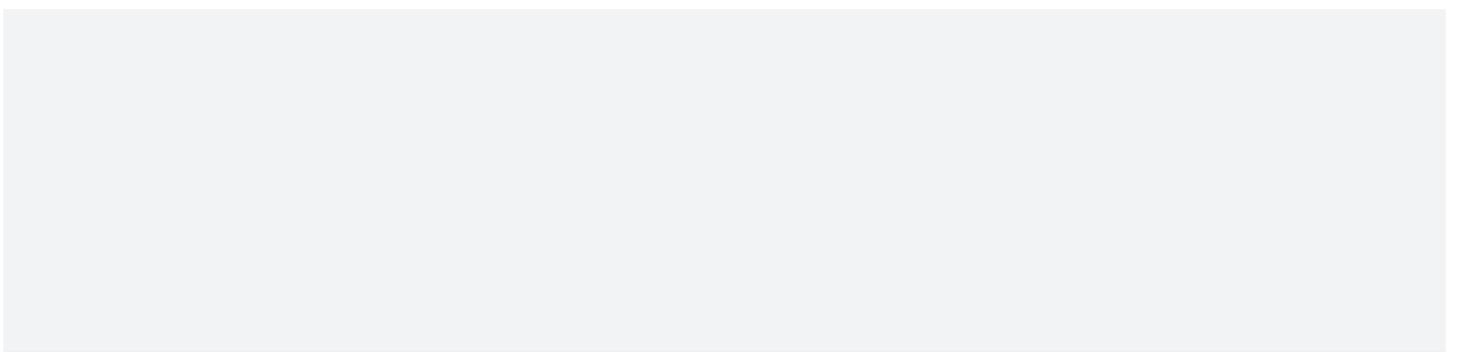






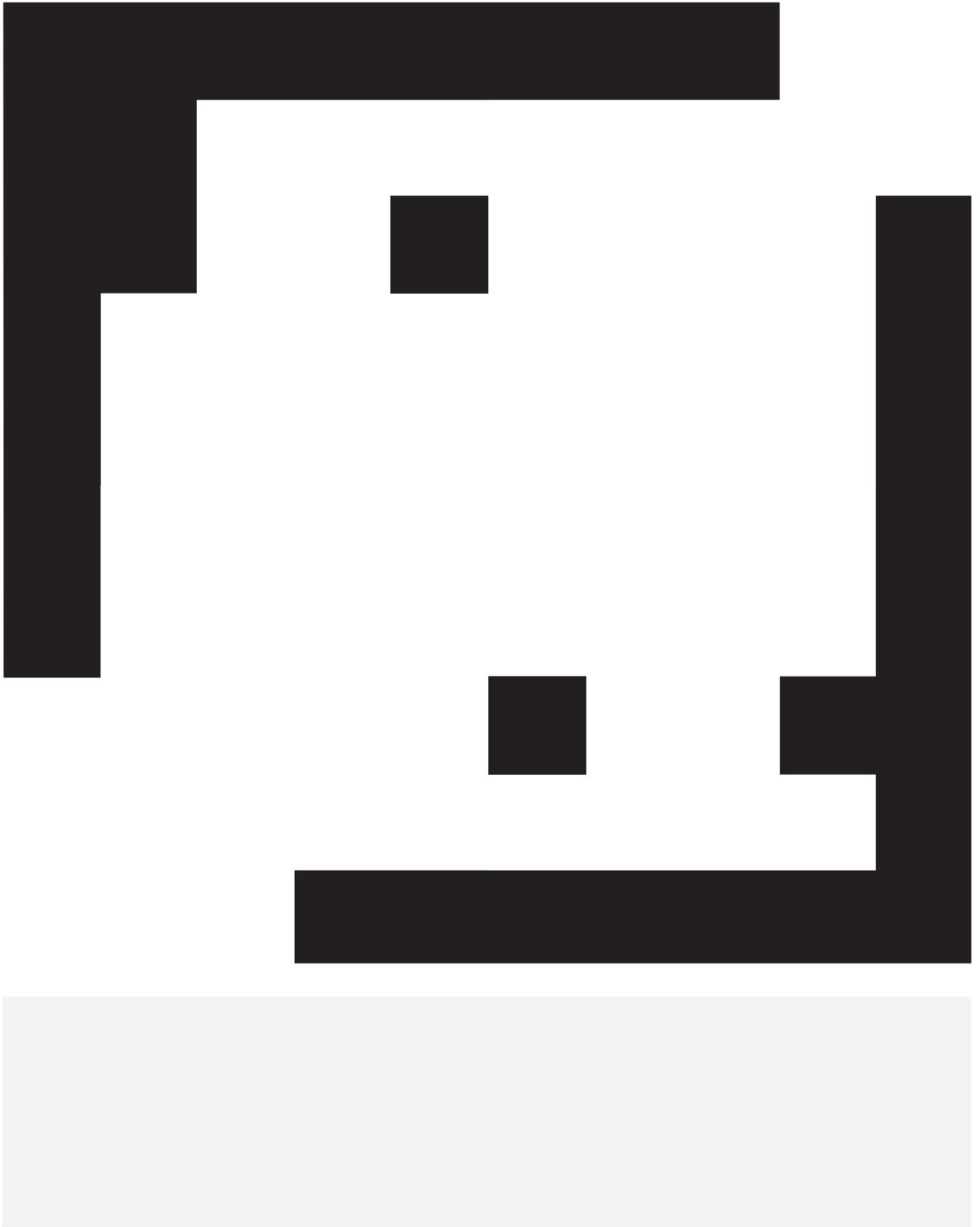
TABLERO RESULTANTE

Espacio de silencio y espacio de dialéctica



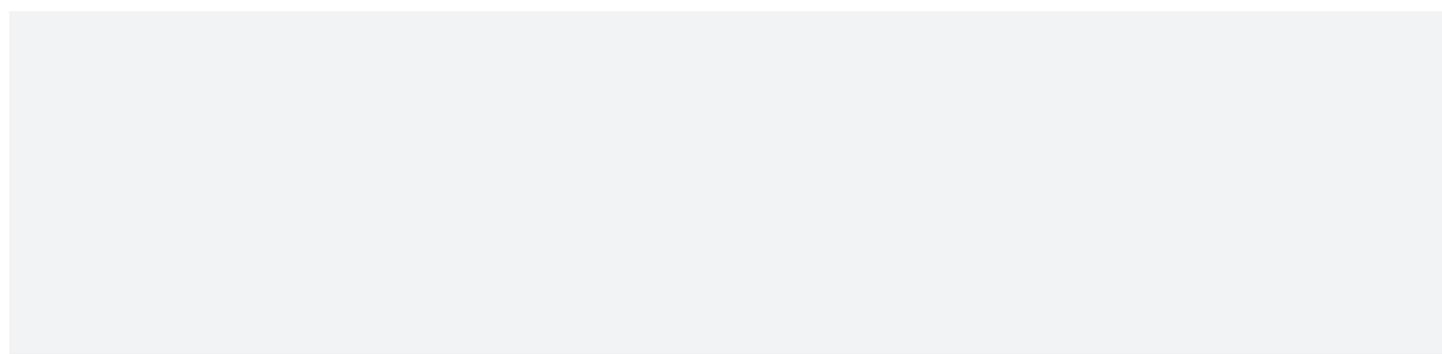
TABLERO RESULTANTE

Espacio de silencio



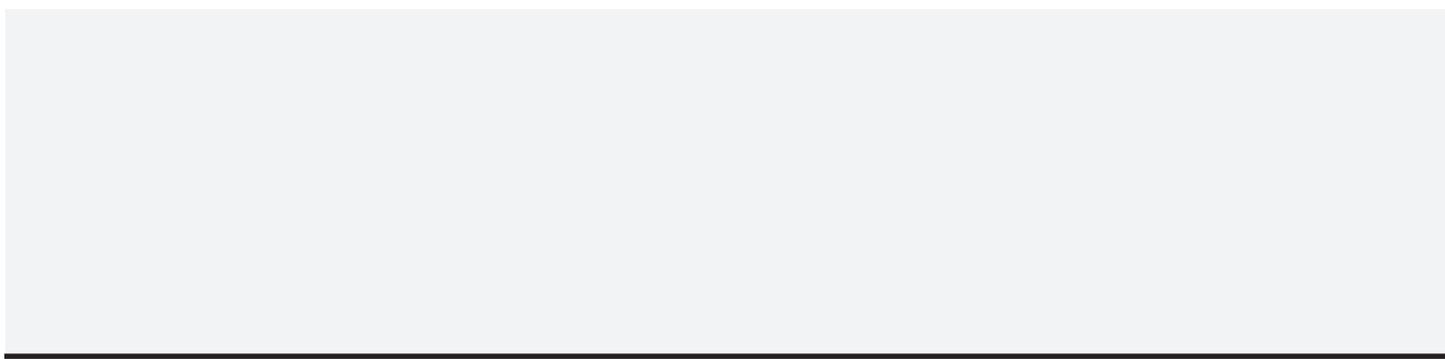
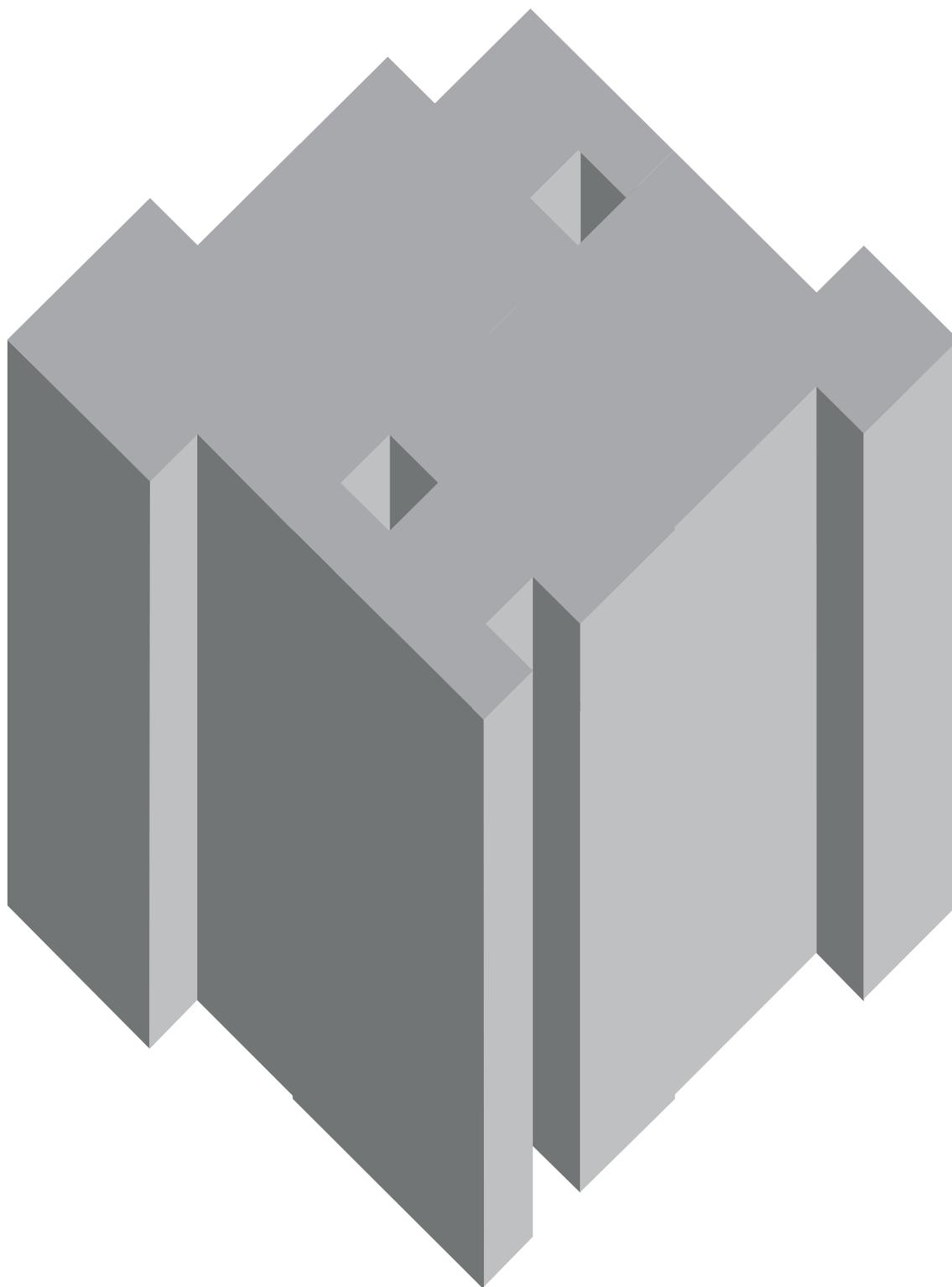
TABLERO RESULTANTE

Espacio de dialéctica



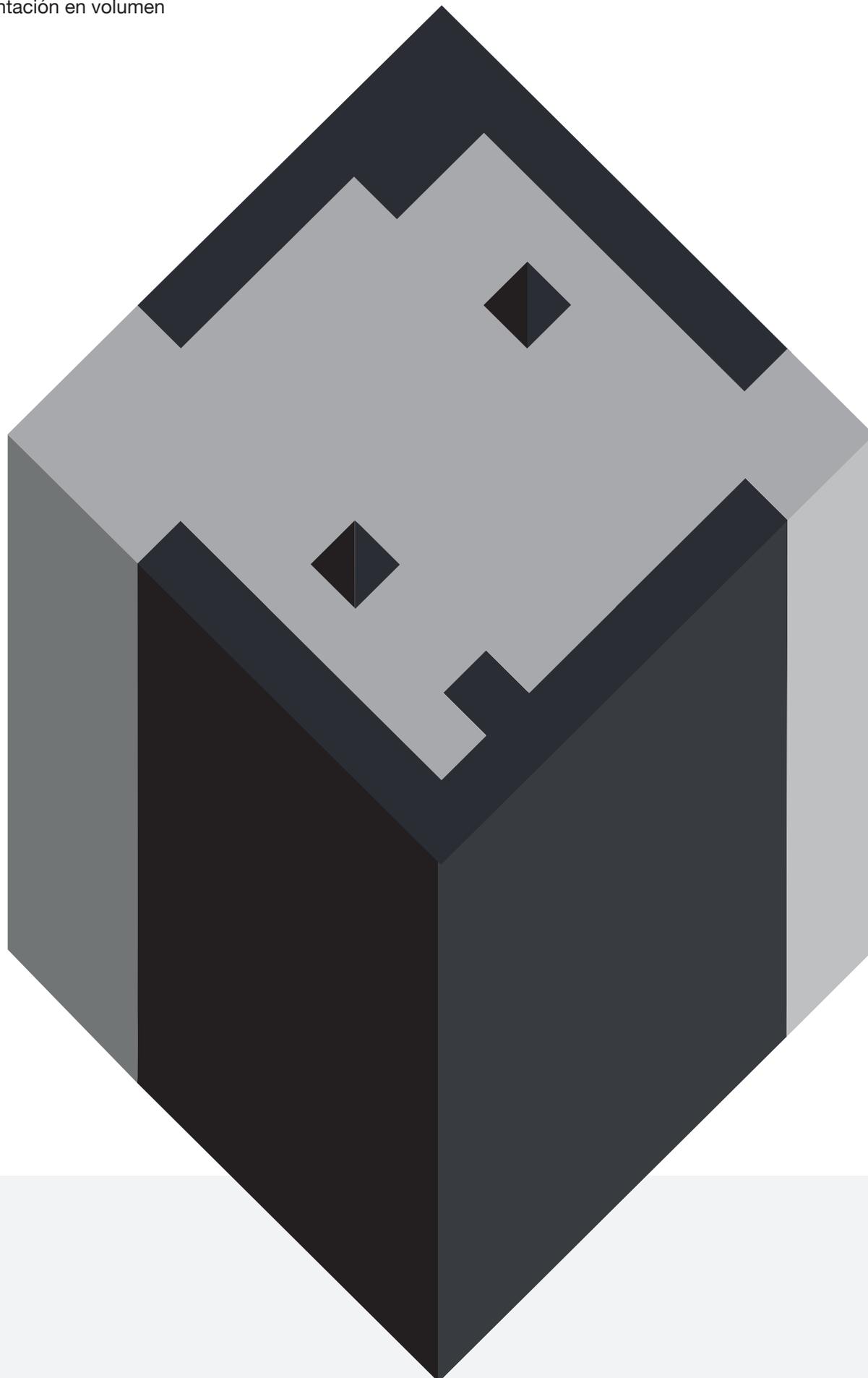
TABLERO RESULTANTE

Espacio de dialéctica. Representación en volumen.



TABLERO RESULTANTE

Representación en volumen



TABLERO RESULTANTE

Espacio de silencio. Representación en volumen.

