

ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL “SOUND CHES” DE TAKAKO SAITO

SEMIOTIC ANALYSIS OF “SOUND CHES” BY TAKAKO SAITO

Díaz Carrera, Diana Vanessa*

García Pereyra, Rutilio**

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
México

Resumen

El juego de ajedrez es mundialmente conocido. Se trata de un juego de tablero con piezas específicas que simulan una batalla. Este artículo estudia a través de la semiótica el caso del ajedrez diseñado por el japonés Takako Saito el cual omite las icónicas piezas del juego remplazándolas por cajas idénticas invitando a los jugadores a identificar nuevos signos para completar el juego. Los signos visuales característicos han sido omitidos y remplazados por signos auditivos lo cual desafía a los involucrados más allá de la típica partida de ajedrez. Se analizará esta adaptación del juego a través de los conceptos de semántica, sintaxis y pragmática para comprender la creación de este tablero y la relación que guarda con los jugadores. Es interesante hacer este análisis debido a que esta adaptación requiere de reinterpretar los símbolos ya convencionalizados típicos del juego. Es importante realizar un análisis de estos objetos a través de la semiótica para comprender a detalle el porqué de su configuración y el impacto que tienen en la sociedad actual ya sea en museos o en la vida cotidiana como cosas de uso diario.

Palabras clave: Semiótica, sintaxis, Semántica, Pragmática, Ajedrez.

Abstract

The game of chess is world famous. It is a board game with specific pieces that simulate a battle. The article below seeks to study through semiotics the case of chess designed by the Japanese Takako Saito, which omits the iconic pieces of the game, replacing them with identical boxes, inviting players to identify new signs to complete the game. The characteristic visual signs have been omitted and replaced by auditory signs, which challenges those involved beyond the typical chess game. This adaptation of the game will be analyzed through the concepts of semantics, syntax and pragmatics to understand the creation of this board and the relationship it has with the players. It is interesting to do this analysis because this adaptation requires reinterpreting the already conventionalized symbols typical of the game. It is important to carry out an analysis of these objects through semiotics to understand in detail the reason for their configuration and the impact they have on current society, whether in museums or in everyday life as things of daily use.

Keywords: Semiotics, syntax, Semantics, Pragmatics, Chess.

*Licenciada en diseño gráfico. Estudiante de posgrado en el instituto de arquitectura diseño y arte de la universidad autónoma de ciudad Juárez. <https://orcid.org/0009-0002-6602-0963>.

Correo: diazdianavanessa099@gmail.com

**Doctor en humanidades. Profesor de tiempo completo titular C en el instituto de arquitectura diseño y arte de la universidad autónoma de ciudad Juárez. Nivel 1 sistema nacional de investigadores <https://orcid.org/0000-0003-0687-6495>. Correo: rutiliog@gmail.com

Finalizado: México, Junio-2023 / **Revisado:** Julio-2023 / **Aceptado:** Octubre-2023

Introducción

El ajedrez es un juego de mesa complejo que pone a prueba las habilidades mentales de dos contrincantes y que data desde hace cientos de años. No se conoce a ciencia cierta su origen exacto, aunque se señalan algunas especulaciones poco más aceptadas que otras. Lo que sí puede afirmarse con certeza es la permanencia de este juego hasta nuestros días siendo una actividad lúdica que requiere de gran destreza mental.

El partido simula una batalla en la cual dos jugadores combaten uno contra el otro hasta lograr derrotar al rey contrario. Para llevar a cabo esto existen una serie de reglas a seguir y de movimientos determinados dependiendo de cada pieza seleccionada.

El japonés Takako Saito desarrolló una serie de tableros de ajedrez de los cuales se estima un centenar dándoles un giro y desafiando la fórmula tradicional (cfr. Davis 2013). Cada tablero omitía principalmente los factores visuales comunes asociados al popular juego el cual ha convencionalizado cada una de sus piezas como símbolos propios a lo largo de la historia. De esta manera sus creaciones buscaban retar al usuario a encontrar nuevos símbolos para cada pieza utilizando el resto de los sentidos.

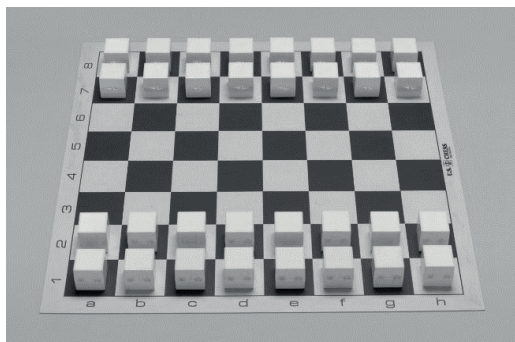


Imagen 1: Sound Chess de Takako Saito (1977). Tomada de <https://www.moma.org/collection/works/128119>

De entre sus múltiples interpretaciones del juego destaca el ajedrez de sonido creado en 1977.

El famoso *sound chess* fue un encargo para el artista quien previamente había desarrollado el *smell chess* (‘ajedrez para oler’ en inglés) en los años 60. Estas piezas se describen de la siguiente manera:

Las piezas de su Sound Chess están formadas por cajas de madera idénticas. La única definición característica de cada pieza es el sonido que hacen cuando los jugadores levantan e interactúan con cada caja. (Davis, 2023, p.6).

Takako Saito

El japonés Takako Saito fue un artista que nació en el año 1929. Sus obras exploran diversas áreas como el sonido, el espacio, los olores, los juegos, la ropa entre otros. Saito se desempeñó principalmente en la corriente fluxus durante los años 60 y 70 época en la que vivió en Alemania. Los aspectos principales que el artista aborda en su trabajo se basan en la vida cotidiana con una orientación hacia los espectadores. Además, muestra un interés por el material, el proceso de trabajo y el placer del tacto. (cfr. Stahal, 2019).

De entre sus obras es notable su fascinación por los juegos de ajedrez. Aunque no ha sido el único en intervenirlos (como el famoso *withe chess* de Yoko Ono¹) sus obras fueron muy reconocidas por el mundo artístico.

De sus obras más reconocidas está el *smell chess* que consistía en tubos de cristal con diversos olores que los jugadores debían de explorar para conocer de que pieza se trataba.

El *buchschachspiel* n°1 (que significa ‘libro de ajedrez’ en alemán) hecho a base de libros completamente blancos y negros que contienen instrucciones dentro de cada uno de ellos para continuar con la partida. El *drink chess* (‘ajedrez para beber’ en inglés) hecho con diferentes copas de vino que el jugador debe de probar. Y de entre sus obras más famosas está el *sound chess*.

¹ Yoko Ono fue una artista japonesa que se desempeñó dentro de la corriente Fluxus. Es también mundialmente conocida por haber sido cónyuge del músico británico Jhon Lenon.

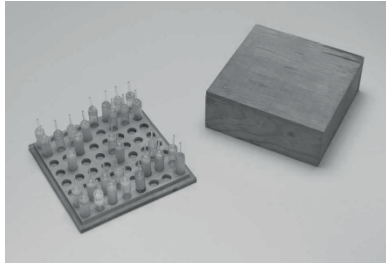


Imagen 2: Smell Chess, liquids de Takako Saito (1965). Tomada de <https://www.moma.org/collection/works/130571>

Pareciera en primera instancia que estos juegos carecen de sentido pues parece ilógico que se pueda llevar a cabo una partida común con piezas totalmente idénticas, hojas de papel, copas de vino u otros objetos fuera del contexto del juego tradicional.

A continuación, se realiza un análisis semiótico considerando a las categorías semióticas de la sintaxis, semántica y pragmática del tablero *sound chess* cuya característica principal es omitir los signos visuales del juego para remplazarlos por signos sonoros. Este análisis desde la semiótica sirve para mejorar la comprensión de este.

Sintaxis

El tablero está hecho de un tapete plástico y tiene impresa una cuadrícula con 64 cuadros (8 columnas y 8 filas) de colores blanco y negro intercalados. A los lados de esta cuadrícula cuenta con nomenclaturas alfanuméricas para identificar las coordenadas de cada casilla. Por un lado, A, b, c...h y por otro 1,2,3...8.

Contiene también treinta y dos cajas de plástico en color blanco que contienen diversos objetos en su interior (variando según la pieza de la que se trate) los cuales emiten distintos sonidos al impacto con la superficie.

De estas 32 cajas ocho se encuentran vacías y ocho llenas de cemento en el interior. dos contienen un solo grano de arroz, dos llevan varios granos de trigo, otras dos contienen una bola de acero mientras que otro par posee varias de ellas en el interior. Cuatro

de ellas guardan granos de maíz mientras que un par de estas tienen solamente un grano en el interior. Existe una pareja de cajas que lleva dentro campanas una de estas cargando solo un ejemplar mientras que la otra carga más de uno. Y finalmente ambos cubos restantes tienen gomas de caucho. De la misma manera que ocurre con todos los pares anteriores estas últimas piezas llevan el objeto mencionado de manera singular y plural respectivamente.

Además, el juego original contiene una hoja mecanografiada con adiciones a lápiz hechas por el mismo artista que sirve de guía para las personas que gusten utilizar el juego.

Las medidas correspondientes a cada caja son: 1 9/16 x 1 5/16 x 1 5/16" (4 x 3,3 x 3,3 cm). Las dimensiones de la hoja de papel que lleva las instrucciones son: 5 7/16 x 7 7/8" (13,8 x 20 cm) Y finalmente el tamaño del tablero plástico equivale a: 19 3/4 x 20 1/16" (50,2 x 51 cm)

Semántica

Para lograr identificar cada pieza hay que interactuar con las cajas ya que a simple vista su forma, dimensiones y textura es idéntica.

Adicional al sonido que realizan, para diferenciar a los peones que serían de un color de los opuestos 8 cajas están vacías en su interior mientras que otras están llenas de cemento lo cual también genera una diferencia de pesos siendo las cajas vacías las equivalentes al color blanco y las cajas con más peso por ende las del color negro. Estos nos remiten a una abstracción del color. Ya que, al eliminar al factor distintivo cromático de las piezas, Saïto busca plasmar esta distinción a través de lo que evocan perceptivamente ambos colores.

El color blanco es percibido como la ausencia de color esto debido a que no hay manera de crearle a través de otros colores y suele ser el color natural del papel antes de utilizarse. Además, su claridad permite plasmar en el a los demás colores. Es un

símbolo de pureza e inocencia y es visto comúnmente en el ámbito religioso debido a estas connotaciones.

Por otra parte, el color negro evoca misterio y pesadez, aunque también denota elegancia. Este color es formado a través de la adición de todos los colores y contrario al blanco no refleja la luz. Este color en la cultura occidental también denota luto.

El color blanco, símbolo de ligereza y la ausencia de color es representado con un peso ligero al dejar el interior de la pieza vacío. Contrario a ello se encuentra el color negro, visualmente más pesado en una composición gráfica por lo cual estas piezas fueron rellenas por cemento.

Una vez hecha esta distinción se debe de determinar de qué manera serán diferenciadas las demás piezas del juego acorde al sonido que emitan. Siguiendo el principio de abstracción cromática de los peones, las piezas se dividen en relación a su peso respecto a las demás.

Primero se encuentran las piezas “blancas” cuyo distintivo es la ligereza. En las esquinas posteriores las torres son identificadas por el sonido que emite un solo grano de arroz que hay en el interior de cada una.

Después del lado derecho de ambas se encuentra la posición correspondiente a los dos caballos cuyo sonido al agitarse es el de una sola bola de acero. Avanzando en dirección al centro se encuentran los alfiles cuya caja contiene un grano de maíz. Y finalmente en el centro el rey y la reina emiten los sonidos de una campana y una goma respectivamente.

Las piezas “negras” cuyo distintivo es ser más pesadas que las opuestas llevan objetos similares en su interior variando principalmente en cantidad para generar a su vez más peso y un sonido distinto. En el caso de las torres estas tienen en su interior varios granos de trigo. Seguidas por los caballos que

contienen varias bolas de acero, los alfiles con más de un grano de maíz y el rey y reina con varias campanas y gomas dentro los cubos respectivamente.

Ahora bien, el objeto dentro de cada caja esta arraigado a la jerarquización de las piezas. Los peones son las piezas de menor valor en el juego. Simbolizan solamente a soldados de infantería que en una batalla son prescindibles, aunque necesarios, para lograr la victoria. La pérdida de uno de ellos no afecta en gran medida al desempeño del partido. Tradicionalmente estas piezas tienen dimensiones menores a las demás lo cual visualmente jerarquiza su menor rango. Es por ello que para demostrar su valor inferior al de la caballería contienen un relleno solido de cemento o no contienen nada imposibilitando que produzcan algún otro sonido que no sea el de la pieza misma contra el tablero.

Por otra parte, las torres simbolizan a una estructura que servía como defensa estratégica en los campos de batalla. Estas simbolizan una fortificación (cfr. Morales y Rosales 2017). A su vez, unas se encuentran rellenas de arroz y otras de trigo. Ambos son cereales y poseen un tallo de gran longitud (como las estructuras alargadas de las torres). Es curioso como estas piezas junto con los peones son las únicas que varían en el contenido y no solo en la cantidad con respecto a su pieza del color opuesto. El sonido emitido por ambos casos será muy tenue.

Los caballos son una pieza clave de infantería. Son importantes a lo largo del juego y representados con piezas de acero. El acero al contacto con las paredes de la caja producirá un sonido fuerte. Esto puede asemejarse a lo ruidoso del andar de los caballos. Además, el acero es un metal resistente lo cual se puede asemejar con la importancia de la pieza en el partido.

El alfil representa a una figura religiosa de un menor rango según mencionan Morales y Rosales (2017) y en esta adaptación posee granos de maíz. Estos emiten un sonido más

elevado que el del arroz o trigo, pero menor que el de una bola de acero evidenciando su jerarquización y valor en el juego.

La figura del rey es vital para juego puesto que una vez perdida esta pieza la partida llega a su fin. En un ajedrez tradicional viene representado por una figura más alta a las demás que emula una corona en la parte superior. En este tablero posee en su interior un elemento cuya función principal es la de emitir sonido. La campana por sí misma emite una señal auditiva al ser golpeada y de todos los objetos mencionados será el más ruidoso y fácil de identificar asociándolo así a la pieza principal de todo el tablero para ambos equipos. Además, el sonido de la campana es utilizado para anunciar el inicio o fin de ciertos lapsos. En un ámbito escolar este símbolo representa la entrada o salida de clases, en una pelea de boxeo el final de cada round y en la iglesia el anuncio de alguna boda, fallecimiento o el inicio de la misa. Sin embargo, en el contexto analizado podría representarse como el fin de la partida.

Por último, para la reina se han introducido gomas de caucho dentro de los cubos. El caucho es silencioso, no emite sonido alguno por sí solo. Sin embargo, al golpear con las caras de cubo debe de producir un sonido hueco y distinguible, pues además su peso y densidad superan a los diversos granos contenidos en otras piezas. Por otra parte, el sonido es menos evidente que el del rey y del caballo ambos conformados por metales. El papel de esta pieza es fundamental en el partido pues protege principalmente al rey y aunque una vez perdida no se termina el juego si implica que la pieza principal se encuentra desprotegida.

Pragmática

Es necesaria la interacción de los jugadores con cada pieza para llevar a cabo el juego y poder identificar de que pieza se trata. Como menciona Morris “algo es un signo sí, y sólo sí, algún intérprete lo considera signo de algo” (Morris, 1971, p. 28). Por ende, si

nadie juega con él y pone a prueba sus sentidos se pierde la intención del diseño de Saito. Este ajedrez en particular emite distintos signos sonoros. Estos evocan a la pieza en el interior la cuál no está a la vista, pero gracias al símbolo índice del ruido que produce el impacto de esta con la caja se pueden adivinar las distintas ubicaciones de cada objeto. Es trabajo del usuario atribuir estos sonidos a cada pieza para desempeñar una partida de acuerdo a las reglas originales. Además, las instrucciones que vienen en la hoja de papel son fundamentales para lograr el objetivo ya que sin ellas cada pieza carece de sentido pues al no ser capaces de ser interpretadas por el jugador la intención de este diseño es inútil.

Autores mencionan que las diversas interpretaciones de los tableros de este artista no buscan invitar al usuario a jugar de manera convencional. Davis menciona lo siguiente respecto a estas obras:

Los juegos de ajedrez de Saito no fueron diseñados para función, sino para probar los diferentes sentidos de cada jugador mientras jugaban, haciendo así de los jugadores una parte necesaria de cada obra de arte. (Davis, 2023, p.6)

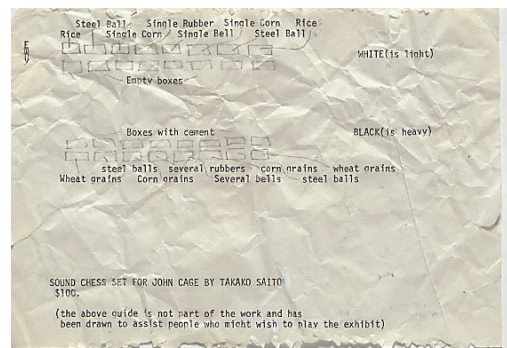


Imagen 3: Instructivo del Sound Chess de Takako Saito (1977). Tomada de <https://www.moma.org/collection/works/128119>

Mencionado todo lo anterior es evidente como este objeto no busca relacionarse con el usuario de manera tradicional como un juego lúdico. Se presenta por otra parte como una obra de arte dotado de una particularidad única y un proceso creativo meticuloso. El

usuario que guste de realizar partidas de ajedrez notaría rápidamente que con el *sound chess* su principal objetivo iría más allá de consumir el mayor número de piezas de su oponente hasta lograr un jaque mate. Al utilizarlo necesitaría hacer uso de sus sentidos del oído y tacto para identificar a las piezas lo cual se vuelve el principal reto a superar por encima del juego tradicional.

De esta manera esta obra invita al espectador a involucrarse más profundamente con las piezas y explorar sus sentidos a medida que avanza la partida. Representa una deconstrucción del juego tradicional.

En términos de diseño, la propuesta no resulta nada ergonómica pues la comodidad al jugar una partida no está considerada en proceso creativo del producto. Teniendo en cuenta el concepto de ergonomía de la siguiente manera: “es definida como la disciplina científica que estudia el diseño de los sistemas donde las personas realizan su trabajo” (Cañas y Waern, 2003, p. 66) es evidente notar que este diseño no considera la comodidad de los jugadores. No resulta sencillo jugar con este tablero sumando a esto que el ajedrez requiere de cierta complejidad al ejecutarse. La uniformidad de cada pieza genera en el usuario una confusión instantánea que representa un obstáculo para llevar a cabo su cometido. Por el contrario, este particular objeto busca sacar al usuario de un entorno que podría denominarse como cómodo e invitarlo a explorar distintas alternativas que en cuestión ergonómica no le benefician ni le facilitan la tarea y, contrariamente, lo hacen aún más susceptible de cometer errores y confundirse en el proceso.

Conclusión

El tomar los elementos más icónicos del juego y remplazarlos por otras opciones que buscan explorar otras alternativas sensoriales sitúan al tradicional juego de ajedrez y a sus usuarios fuera de su zona de confort. De esta manera alterando la sintaxis (los elementos que lo componen y su orden) y por consiguiente la semántica (el significado de

estos elementos) se ha cambiado el contexto (la pragmática) de esta actividad situándolo como una pieza de arte pues su objetivo ahora va más allá del entretenimiento lúdico y su finalidad misma ha cambiado. Cuando a un objeto convencionalizado le es alterado algún factor o le es situado en otro contexto todo el texto que se refiere a él se verá afectado.

Particularmente mencionando al juego del ajedrez existen diversas opiniones sobre su verdadero sentido original. Como menciona la siguiente cita:

¿qué es el ajedrez, una ciencia, un deporte, un arte, un juego? En nuestra opinión ya en el siglo XIII se encontró la respuesta correcta: el ajedrez es un juego (Bordons, 2007, p. 199).

Sin embargo, Saito decidió en sus múltiples creaciones pensarlo como una obra de arte sacándolo del contexto habitual de juego o deporte alterando sus elementos básicos. Su valor no depende del precio de sus materiales (bastante económicos en este caso) sino del arte conceptual detrás del proceso creativo. Dentro del amplia área de las artes, este tablero podría situarse en la corriente moderna de arte-objeto que se define de a siguiente manera “El Arte-Objeto trata de descontextualizar los objetos para otorgarles una nueva identidad.” (Vargas y Oguri, 2013, p.13) En el siglo pasado esta corriente apareció con las obras de Duchamp y el famoso *redy made* proveniente del dadaísmo.

Sin embargo, esta práctica se asemeja y es mejor clasificada como producto de la corriente fluxus que es un derivado igualmente del dadaísmo y que descontextualiza al objeto para dotarlo de un nuevo sentido lo cual hace referencia a la pragmática de estas obras. La corriente se describe de la siguiente manera:

Las características de Fluxus fueron: globalismo, unidad de arte y vida, intermedia, experimentalismo, azar, alegría, sencillez, implícito, ejemplificación, especificidad, presencia en el tiempo y la musicalidad (Wilmer, 2017, p. 60).

Como reflejo de la sociedad en ese periodo histórico el objeto comienza a tomar un papel en el arte y por primera vez se es visto en galerías como obra con un discurso propio reflejando la importancia el objeto cotidiano en la vida de las personas.

Este juego requiere de una gran destreza mental y concentración. La serie de ajedreces creados por takako saito refleja la capacidad cognitiva del ser humano y como a través de los sentidos interpreta su entorno. En la actualidad se ha popularizado el ajedrez por computadora lo que reduce esta práctica a un algoritmo que pueden reproducir las máquinas. En ese sentido la propuesta de los ajedreces del japonés Saito adquieren un nuevo valor agregado al ser exclusivos para el uso humano y alejándose de la posibilidad de transformar estos tableros tan particulares a programas. Ya que esta descontextualización aleja al juego de su intención original y lo transforma en una obra que busca explorar los sentidos del ser humano. La reducción del juego que busca retar la mente humana a un programa elimina de igual manera la intención primordial del ajedrez y poco a poco lo deshumaniza transformándolo en una serie de códigos.

De este análisis cabe destacar el contexto en el que estos juegos son utilizados ya que de ello dependerá la pragmática del mismo.

La forma en que se presenta e interpreta [el ajedrez] es siempre un reflejo de los tiempos. El ajedrez es también moldeado e influenciado por diferencias culturales e incluso lingüísticas (Davis, 2022, p.2).

Con esta afirmación se puede decir que las propuestas de Takako Saito representan a este juego en una época concreta influenciado por el paso de lo banal a lo artístico rompiendo con lo establecido.

Referencias bibliográficas:

Libros

Morris C. (1971). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Mouton: La haya-París.

Artículos

Bordons Alba, Cesar. (2007). “El ajedrez, juego de reyes”. *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes*, 5, 191-263.

Cañas, José. y Waerns Yvonne. (2003). “Ergonomía cognitiva”. *Alta dirección*, 227, 66-70

Davis Holden. (2023). “Conceptualizing Chess: An Examination of Contemporary Chess Set Design.” *Johns Hopkins University*, 3(1).

Lushetich Natasha. (2011). “Ludus Populi”: The Practice of Nonsense. *Theatre Journal*, 63(1), 23–41. <http://www.jstor.org/stable/41307503>

Vargas Elizabeth Cesar y Oguri Linda Emi. (2013). “El arte-objeto¿ es diseño industrial?”. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, (14), 9-20.

Vega Morales Katia Ariadna. y Rosales Cinco Rosa Amelia (2017). ”Asociación de significados a partir de la interacción de forma y color en el diseño del ajedrez”.

Wilmer Stephen. (2017). “After Dada: Fluxus as a nomadic art movement”. *New Theatre Quarterly*, 33(1), 59-64.

Paginas web

Johannes Stah (2019) <https://takakosaito.com/impresum/>

Museo MoMA.(2008) Takako Saito Sound Chess <https://www.moma.org/collection/works/128119>