

00261

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO**



EL TABLERO

POSIBILIDADES PLÁSTICAS Y PRESENCIA EN MI OBRA PICTÓRICA

TESIS

que para obtener el grado de:

**MAESTRO EN ARTES VISUALES
ORIENTACIÓN PINTURA**

PRESENTA:

0282527

PABLO ALMEIDA GARZA GALINDO

DIRECTOR DE TESIS:

JULIO CHÁVEZ GUERRERO

México, D. F., Septiembre de 2000



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres

1990

**El Tablero,
Posibilidades plásticas y presencia en mi obra pictórica.**

Introducción	i
1 Los tableros a analizar	6
Reducción y conformación geométrica del tablero	9
1.1 Orígenes y antecedentes cotidianos del tablero	11
1.2 Horizontalidad sobre verticalidad y Wei Chi	16
2 El tablero de ajedrez	19
2.1 Orígenes y etimología del ajedrez	20
2.2 Elementos y características que conforman al tablero de ajedrez	22
2.2.1 Unidad	24
2.2.2 Límites	25
2.2.3 Contraste	26
2.2.4 Convenciones particulares	27
2.2.5 Utilidad	28
2.3 Diferentes tableros de ajedrez	29
2.4 Semejanzas del tablero de ajedrez con el sistema del I Ching	31
2.5 Sentido de polaridad en los opuestos	33
3 El tablero lilah	36
3.1 Etimología del lilah	37
3.2 Numerología	38
3.3 Unidad	41
3.3.1 Límites	41
3.3.2 Contraste	42
3.4 Utilidad	43
4 Presencia del tablero en la pintura	44
Factores creativos	46
4.1 El fondo escaqueado	48
4.2 La forma escaqueada	50
4.3 El tablero como objeto	54
4.4 El tablero como composición	56
4.5 El tablero como retícula deformadora	59
4.6 El borde como elemento compositivo	61
4.7 Presencia plástica de los juegos de tablero ajedrez y lilah	63
4.7.1 El juego del ajedrez	64
4.7.2 El juego del lilah	67
4.8 Los caminos en el tablero	70
4.8.1 Posibilidades de movimiento de las piezas de ajedrez	70
4.8.2 Rutas establecidas en el lilah	73
Conclusiones	75
Bibliografía	78

INTRODUCCIÓN

La pintura es un campo de trabajo de enormes posibilidades, que se vuelven caminos que los pintores como productores recorremos. La pintura es una actividad noble porque siempre habla del camino recorrido, es decir a nuestros ojos, a los de los demás aparece un objeto con un código de colores, formas, texturas, símbolos, imaginación, y talento que se conjugan para así transmitir emociones, vivencias que tienen una presencia que explica, que cuestiona nuestra existencia y nos habla de otras realidades que están presentes. Expresiones que varían de tiempo en tiempo de lugar a lugar. Así puede la misma pintura estar enfocada a problemas de carácter instrumental, de representación, puede buscar una forma de creación casi una receta en busca de una identidad, caminos cuestionables, caminos recorribles, y caminos peligrosos, porque la pintura es a mí parecer un espíritu libre que es como el mar, grande, y profundo, como nuestro inconsciente, como el inconsciente colectivo, la conciencia del cuerpo mismo y de nuestro ambiente. Es así la pintura un espejo que revela nuestra posición como personas frente a un ambiente que respira, que habla. Es así la pintura una herramienta y una forma de tomar conciencia. Hacer pintura es hacer filosofía. Y la pintura misma a manera de psicoanálisis puede sacarle partido a vivencias, aunque esta vivencia es única y personal puede ser compartida. Los resultados se comparten y se pueden vivir, para entenderlos muchas veces se puede requerir cierta educación visual. De manera que los pintores muchas veces pueden desarrollar un lenguaje personal, donde no solo la iconografía del mismo autor cuenta, sino que se tendría que observar más de una pintura del autor para confirmar ciertas constantes que representan de alguna manera cuestiones en las que insiste el pintor, que se les puede llamar constantes estilísticas y que tienen que ver con la denominada intención de autor. Es por esto que muchas veces cuando nos enfrentamos a un pintor es importante ver más de una obra para observar, experimentar si se confirman ciertas propuestas de la obra misma.

Existen gran variedad de pintores, cada pintor muestra una visión de lo que quiere-puede mostrar. Existen pintores que encuentran algún camino y temen salirse de este. La vida es riesgo, como han mostrado pintores en la historia que han desafiado lo que se consideraba el arte establecido, aunque hacer cosas nuevas por hacer cosas nuevas no es la manera correcta, sino que debe de corresponder a una respuesta interior sincera. El mantenerse en una línea

puede perfeccionar la misma, pero hay que arriesgar, porque la creación nos puede llevar de la mano, grave error es no cambiar, no evolucionar, no revolucionar, porque la vida misma es cambio, más no el cambio por el cambio. El hombre busca siempre una renovación constante, véanse las generaciones nuevas que inyectan nueva energía a la sociedad. Habiendo en las generaciones, generaciones valientes y generaciones pasivas. La creación está conectada con esta no-atrapable libertad de manifestación. Libertad que muestra al hombre como un ser que debe ser libre ante sociedades tan materialistas como a las que nos ha orillado este consumismo de objetos que se transforman en necesidades creadas. El hombre no sabe cuando llegará su muerte, su único destino seguro. Al llegar a esta etapa de cambio los objetos materiales parecen perder sentido. No así la pintura que significa vida, cambio, renovación.

Creo en la pintura como una forma de respirar el sentido de la vida, no en el reconocimiento oficial (que ayuda mucho), no en la mercadotecnia que no necesariamente es libre como la pintura y que es otro mercado que la pintura misma. Como otros peligros se corre el de relacionar al nombre del autor con un cierto estatus, muchas veces este corresponde al reconocimiento oficial y trae como consecuencia olvidarse de la pintura al ver el nombre del autor y aceptar en este ya como algo incuestionable y no penetrar al mundo de la pintura. Lo que ve alguien en la pintura se refiere al tipo de respuesta en el espectador. La respuesta puede ser libre, o responder a deformaciones profesionales o de intereses ajenos a la libre observación y experimentación de la creación.

El hecho de crear mantiene a mi corazón latiendo. De manera fiel nos acompañamos la pintura y yo. La pintura es una amante completa. Es un espejo de un viaje personal que cada uno toma y que puede ser a los materiales, a las formas, y a los paisajes internos, al espíritu mismo de la pintura que se vuelve en sí revelador, y como dice Walt Whitman en Canto a mí mismo: "Lo que digo de mí lo digo de ti". Es así como la pintura puede ser apropiada.

Para mí la pintura es algo cercano a un gran espíritu, nos puede poseer al pintar, al crear. Nos enseña, pues en la pintura uno crea, uno ejecuta, uno ve resultados, el proceso continúa al enriquecernos de la vista de lo que se ha producido. De esa experiencia se aprende a ver. Es la pintura y su proceso de

creación un constante diálogo, por supuesto un diálogo hiperfrástico. Es este diálogo que pintando me mantiene queriendo lograr ciertos objetivos, cuando se logran, se quiere mejorar, o se escuchan otras voces para hacer otra cosa. La pintura llena, es decir puede formar gran parte de la vida de uno, y hacer que uno sienta o piense en formas, y colores.

Existen tantas formas de acercarse a los temas en la pintura como problemas que resuelve la misma. Problemas compositivos, de color, temáticos, espirituales, técnicos. Una pintura abarca de manera distinta con su propia axiología, es decir con valores propios estos elementos que componen a la misma.

La pintura se ha apoyado muchas veces en lo que es conocido como redes de composición. En el renacimiento la composición áurea era la regla de oro. Una proporción que buscaba en sí ya una armonía de la que se partía para componer. Existen diferentes proporciones en redes distintas. Proporciones que buscan el no estar en la proporción áurea. Redes simétricas y asimétricas. Hay redes de apoyo como las que se usan para ampliar un dibujo a una escala menor. En fin las redes han estado presentes al modular un espacio, en forma ordenada y repetitiva, buscan una proporción. Dentro de estas redes me encuentro con un objeto que las utiliza. Son algunos tableros de juego que han estado presentes con el hombre desde hace cientos de años. Y a lo largo de distintos continentes. El ajedrez y el juego de serpientes y escaleras que deriva del juego denominado en India: Moksha-Patamú. Ambos son retículas ortogonales que tienen una forma o unas reglas para su utilización no solo con el juego (que después se relacionarán con maneras de pintar). Estas retículas han formado las bases físicas del juego, la repartición del espacio que es tan importante.

Este estudio trata sobre posibilidades plásticas en torno a estas dos retículas principalmente, la de ajedrez y la del Moksha Patamú o lillah. Cada uno de estos juegos cuenta con una serie de propiedades que juntas forman una retícula única. Forman el centro de gravedad para primero desglosar dichos elementos que contienen y conformar obra con estos principios. Los juegos escogidos contienen una manera de jugarse de alguna manera opuesta entre sí, estas tienen que ver con la postura de enfrentamiento a una tela en blanco. Postura que puede ser racional o previsor, o una donde la mancha y el

accidente del color y textura forman propuestas a seguir en la obra. Mi obra principalmente en acrílico sobre tela abarca los puntos a definir en este trabajo, no solo ejemplifica los puntos señalados sino que los rebasa. Y esta es la intención de lograr esta clasificación, pues no significan una fórmula para hacer pintura, sino elementos presentes que forman posibilidades para que los artistas le puedan sacar provecho de acuerdo a sus posibilidades.

Los tableros de juego son para mí importantes, empezaron a serlo a los 8 años, dónde después de un accidente permanecí en cama durante 6 meses, tiempo en el que el ajedrez se volvió parte de mi quehacer diario. Contra otras personas con libros o solo yo jugaba ajedrez. Pasan los años, y con una manera de pintar constante aparecen, piezas y tableros extraños. De manera inconsciente, desde hace más de 15 años, aparecen diversos elementos del ajedrez con una manera de pintar donde hago cuadros por evocación, planeados o al azar, mi obra siempre cambiante aunque con un sello particular o línea que me define, pero no me hace un pintor previsible. El inconsciente, el no pensar al pintar, sino después para aprender que es lo que dice el cuadro, me han hecho notar que el problema del ajedrez ha estado presente en mi obra, y en los últimos 5 años aparece de manera más abstracta, es decir más hacia la composición que a los personajes del mismo juego. Aparecían soluciones de problemas relacionados con este juego, y participaban propuestas de manera constante, empecé a hacer racional estas intervenciones. Encontré que el ajedrez y el lilah han pasado por una evolución constante y que el juego se relaciona con maneras de enfrentar la vida, así mismo enfrentar a la tela antes de pintar. El tablero de distintos juegos empezó a estar presente en mi obra, al analizar la misma y buscar definir sus elementos para encontrar tipos de aplicación de estos. Empiezo a ver redes y tableros en todos lados, puertas, edificios, pisos, rompecabezas, y sobre todo pinturas que de una u otra forma se relacionan con elementos propios de la composición que son compartidos en especial con estos tableros.

Dentro de las retículas encontramos las que forman los tableros de distintos juegos, encontramos que las posibilidades formales del tablero constituyen antiguas y vastas herramientas para los artistas plásticos dedicados a la pintura, porque los principios de organización se sujetan a una estructura bidimensional, que puede ser considerada un símil del lienzo. Estos recursos pueden ser utilizados por creadores y por espectadores para analizar de manera instrumental obra con estos principios.

El presente trabajo es un acercamiento teórico y práctico al tablero con el propósito de analizar sus propiedades de manera instrumental y derivar sus aplicaciones al lenguaje plástico. De este proceso surgirá un conjunto de principios, los cuales permitirán una revisión crítica de mi propia obra, misma que retoma el tablero en diversos sentidos. Para efectos de esta investigación, se ha considerado que los tableros del ajedrez y el lilah (tablero semejante al de serpientes y escaleras) representan modelos paradigmáticos de esta estructura.

Cabe señalar que, en principio, el tablero se basa en la repetición modular ordenada geoméricamente que en el caso del ajedrez es igual la forma exterior a la de su módulo de repetición, mientras que en el caso del lilah forma un rectángulo. La repetición modular integra una retícula que de hecho se convierte en una red compositiva de significados simbólicos. Al parecer, las formas reticulares de ordenamiento con distintos usos que pueden documentarse a lo largo de la historia en distintas culturas operan bajo los mismos principios. Con círculos concéntricos y ordenados en casillas orientadas en diferentes niveles u órbitas se encuentran el calendario azteca, el lo-pan chino que funciona como brújula metafísica, y otros pertenecientes a la India y Java.

El tablero es entonces, un modelo que puede definir superficies geométricas de manera rítmica. Abiertas a un uso ornamental en las áreas internas. También los bordes del tablero pueden cobrar importancia; pero, simultáneamente, es un concepto generador de ideas porque sus ordenamientos modulares permiten una experimentación de los elementos plásticos que conduce, entre muchas otras posibilidades, a la deformación por fragmentación, superposición o contraposición, y a la reorganización, todo lo cual representa posibilidades creativas. Picasso, Kandinsky, Mondrian entre muchos otros ejemplifican de modo significativo lo anterior, lo mismo que documentos y objetos de diversas culturas. Recientemente Alechinsky, entre otros artistas han incluido en su obra como propuesta compositiva al tablero y a sus principios básicos. Así mismo se hace una comparación matemática entre el sistema del I Ching y el tablero de ajedrez, como una semejanza de aplicación en el color escaqueado con el Tarot de Marsella.

1. Los tableros a analizar

Se analizan aquí los tableros del ajedrez y del lilah, ambos ortogonales, donde la unidad es la casilla cuadrada. Hechos con diferentes fines, ambos tableros trascienden el tiempo y el espacio, así como es la pretensión de la obra pictórica.

Ya que los tableros analizados fueron escogidos por su formato y su estructura entre otras características, se buscó mencionar otros tableros para no caer en un solipsismo unívoco que podría caer en equívoco, donde más de un tablero dará una mayor o mejor visión de función y de posibilidades de lectura. Además haciendo mención de que el cuadrado no es el único formato del juego. Incluyendo así al tablero rectangular del lilah, ya que la pintura esta representada mayormente en formato rectangular que en formato cuadrado.

Existe gran variedad en tableros de ajedrez, no sólo por sus características de material, ornamentales, y de color sino por razón número de casillas y piezas, así como de proporción. La diferencia en los tableros de ajedrez aquí analizados depende del lugar y época a la que pertenecen, siendo el juego y tablero siempre similar. Idea semejante está presente en la pintura, en sus materiales, en sus propiedades pictóricas y función.

El tablero ordena al espacio lo delimita internamente y lo aísla del exterior, le da un sentido, junto con las piezas casi una interpretación. Dentro del gran cuadrado del ajedrez o del gran rectángulo del tablero del lilah se forman las casillas o escaques (en el caso del ajedrez) que son los módulos, que se encuentran diferenciados entre sí por línea o por diferencia de color. Así como es en este caso los escaques en cada obra existen elementos unificadores, o explicativos.

Sin piezas, el tablero puede ser un objeto autónomo en su forma, pero insuficiente en su función. En el juego las piezas u objetos sobre el tablero sitúan al jugador con una carga de significados que entran en interacción con el tablero y se convierten en un complejo código a partir de sencillos principios. Ya en la orientación y posición del mismo se encuentran diferencias sustanciales: el tablero del ajedrez tiene una utilidad actual para dos contrincantes, lo que repercute en una posición de contrincantes (uno

frente al otro) donde el tablero tiene una relación directa con los jugadores y una orientación física. Mientras el tablero del lilah sí tiene un horizonte, y puede ser jugado por un número variable de jugadores que giran en torno al tablero la importancia del ver al tablero de acuerdo a su horizonte carece de importancia al aumentar el número de jugadores, o mejor dicho participantes, no tiene tanto valor ya que existen señalamientos numéricos y de dirección que ayudan a la orientación del juego, donde lo más importante son los textos escritos a las casillas.

El tablero del lilah, como otros tableros, es un tablero con atribuciones mágicas. Igual que el ajedrez es un tablero ortogonal y en este caso rectangular, de proporciones simbólico-matemáticas perfectas para la filosofía hindú, así en diversos pensamientos se ha buscado por la proporción idónea en los lienzos. Como se mencionó el tablero del lilah es un tablero mágico, casi oracular, que ayuda a encontrar nuestra evolución en esta vida (kárma) mediante un dado y una pieza que nos representa en la lectura del juego, donde sincronía. El tablero del ajedrez es el espacio para el desarrollo de un juego de oposición, donde se utilizan y desarrollan aptitudes como son la prospectiva y la táctica. Semejante pero no igual ya que el lilah refiere la vida como un juego en el tablero para su reflexión y mejoramiento espiritual. Así mismo la pintura es un reflejo de la evolución creativa del autor.

Ambos tableros comparten un módulo cuadrado, ordenado y alineado ortogonalmente definen filas (líneas horizontales) y columnas (líneas verticales). Mantiene cada uno sus características que los particularizan en los principios del juego (filosofía, manera de jugarlo y piezas) y compositivos como son el uso del color, la forma y el contenido de las casillas, así como en la nomenclatura. Siendo la principal diferencia entre ambos tableros la función, ya que la red es muy semejante.

En las casillas del ajedrez son orientadoras las coordenadas, que sitúan matemáticamente al espacio señalado (x, y) y por tanto son comunes a otro tipo de planos como son los de los diagramas matemáticos o de físicos. En el lilah existe una numeración que marca un camino serpenteado donde la primera de ocho filas (la de abajo, porque se cuenta de abajo hacia arriba, porque la idea es que se va ascendiendo al cielo a la perfección) representa los instintos más bajos o animales, y en cuanto se va ascendiendo cada fila (con su respectivo chacra o nivel en el que está vibrando la energía de cada

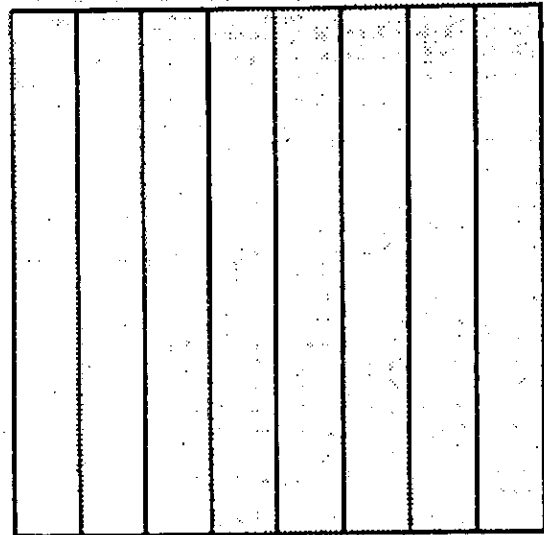
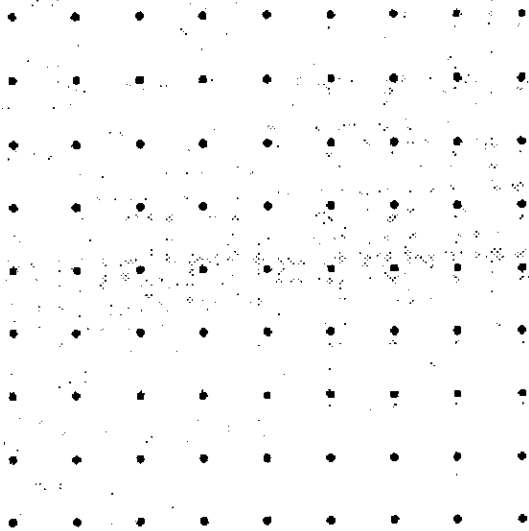
individuo) es símbolo de una evolución personal, hasta llegar a la última fila donde se está arriba de lo común en el hombre. En la pintura en este sentido se puede contar con un horizonte, elemento vital para una orientación del cuadro. Y así como existe el camino serpenteado en el lillah, existen innumerables caminos de lectura en una pintura.

En esta obra se desarrolla obra de caballete donde los principios bidimensionales del tablero son utilizados. Aunque la exploración a las tres dimensiones no esta desarrollada físicamente en este trabajo tampoco se encuentra apartada de esta investigación pues los principios conceptuales o lineamientos ya están aquí establecidos y puestos en práctica. Además que muchas veces en la pintura se representan las tres dimensiones.

Reducción y conformación geométrica del tablero

La unidad del dibujo es el punto, le sigue la línea, y como tercer elemento está el plano. Estos mismos principios componen al tablero de ajedrez, que como principio forma una red, esta red se puede reducir a los puntos de intersección de las líneas, que corresponden a un ordenamiento preestablecido en un sistema de coordenadas x,y.

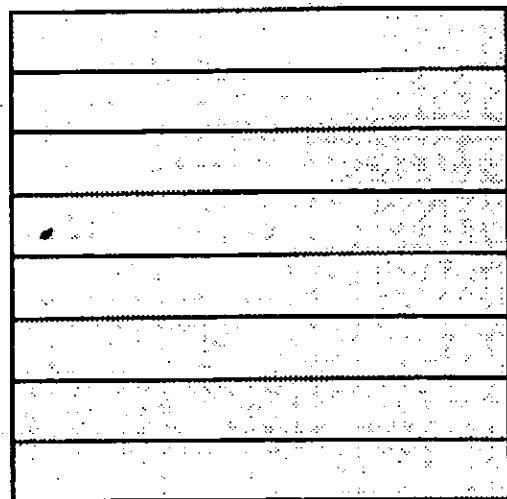
Para formar un tablero de ajedrez hay que tomar en cuenta estos puntos intrínsecos de intersección, equidistantes todos entre sí, ordenados de manera que forman un cuadrado que se repite en orden y forma. Este ordenamiento de



puntos 9 x 9 puntos conforma los 64 planos o casillas del tablero.

La creación de la red del ajedrez corresponde a la división del plano por líneas verticales, para formar las columnas. Así como la inclusión de las líneas horizontales que forman las filas, donde integradas forman el tablero.

La trama del tablero del ajedrez corresponde a la intersección de las columnas con las filas, creando así las

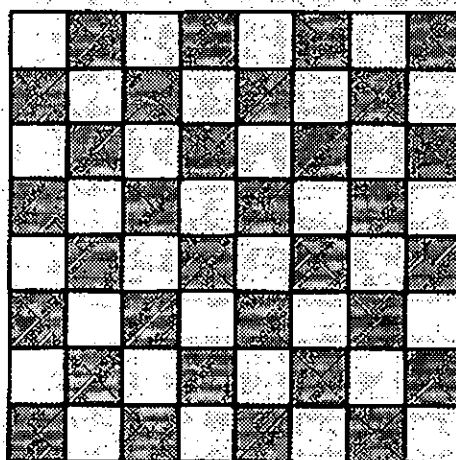
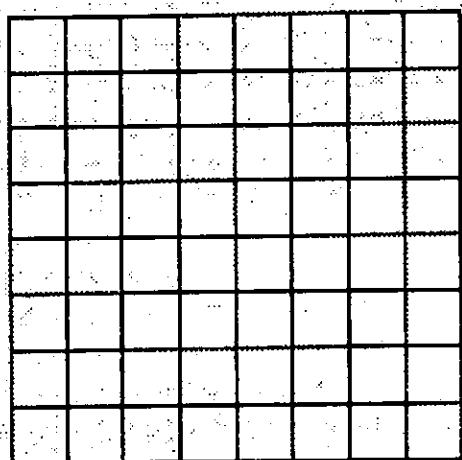


casillas que en el caso del ajedrez, la aplicación alternada del color esclarece la diferencia entre escaque y escaque.

En el juego del Wei Chi (explicado más adelante) el tablero superior tiene una lectura diferente a la nuestra o a la del ajedrez, el Wei chi observa 81 intersecciones que son espacios para depositar la pieza, mientras que nosotros vemos 64 casillas que aunque en este caso no están escaqueadas, observamos el espacio de manera distinta.

El tablero donde solo se denota la línea, representa espacios iguales para todos, mientras que el tablero escaqueado representa espacios oscuros y espacios luminosos, espacios opuestos y complementarios entre sí como el día-la noche, lo blanco-lo negro, lo suave-lo duro. Existe primero el punto, luego la raya y ahora el plano, el plano complementario es el opuesto, como todos los opuestos imaginables en la tierra (representada por el cuadrado).

Cuadrado, dentro de cuadrado, cuadrado segmentado, repartido y dividido según sus propiedades o sea representa el espacio clasificado.

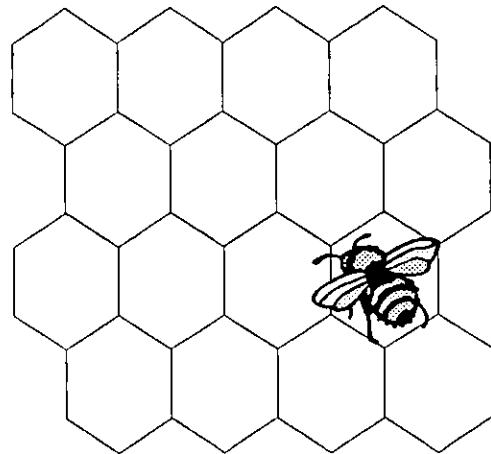


1.1 Orígenes y antecedentes cotidianos del tablero

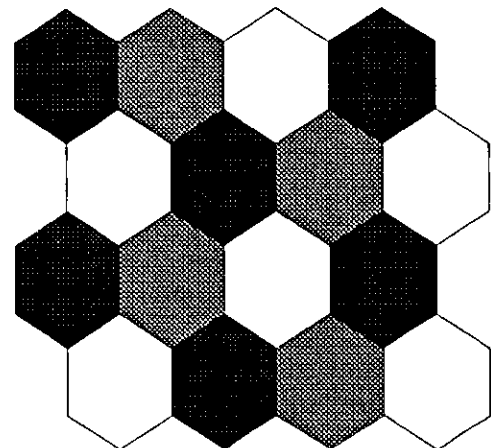
En principio los tableros de juego son una red, un enrejado, organizaciones espaciales bidimensionales con repetición geométrica ordenada de la forma que conforman una unidad. Los tableros son mapas de posición y aunque su nombre viene de la madera, soporte sobre el que se jugaba. Lo importante radica en la división espacial y ésta puede ser marcada sobre cualquier superficie plana sobre la que puedan sustentarse las piezas.

Ordenar es un principio de la modulación en el tablero. Dentro del urbanismo existe un patrón o forma de desarrollar una ciudad, este sistema es denominado de tablero de ajedrez, donde las calles están orientadas en la medida de lo posible en paralelo y perpendicular figurando como las líneas y las casillas equivaldrían en sentido figurado a las cuadras de una ciudad.

En la naturaleza, la división modular se encuentra ejemplificada en diversas manifestaciones. Hexagonalmente está presente en la división de celdas del panal de abejas o en el caso del caparazón de tortuga, donde los módulos embonan perfectamente y no desperdician espacio entre casilla y casilla. Tampoco existe desperdicio de espacio con otros módulos como pueden ser los rombos, los cuadrados, los triángulos.



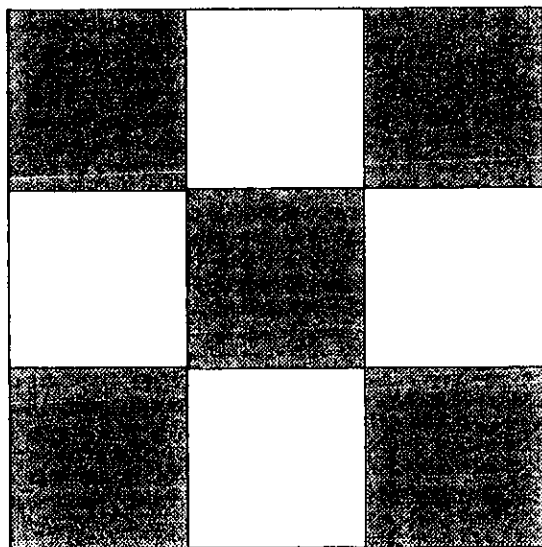
En las escamas de los peces o de las serpientes la ordenación repetitiva y ordenada de un módulo representa una red utilizada e integrada a la piel de algunos animales.



En la arquitectura las separaciones que forman los tableros de una puerta, en una ventana pueden ser como Mondrian proponía: líneas que parten de una retícula

exclusivamente ortogonal. Siendo que el tablero se compone de la repetición de una forma que funciona como módulo y que se repite de manera ordenada.

En el caso particular del hexágono cada módulo tiene contacto con 6 módulos por medio de sus catetos, mientras que en la disposición a base de cuadrados se encuentran 4 piezas por catetos y 4 más por vértices. Si se quisiera escaquear un tablero de este tipo se tendría que recurrir a tres colores en lugar de dos que se ocupan en el tablero ortogonal para que las casillas no se lleguen a confundir. Sin embargo, el tablero ortogonal tiene a su alrededor 8 casillas, mientras que en el tablero hexagonal 6, el ordenamiento hexagonal mantiene contacto por cateto con las 6 casillas mientras que por cateto el ortogonal solo mantiene 4, pero 4 más por vértice lo que le da una posibilidad de movimiento mayor a las piezas.

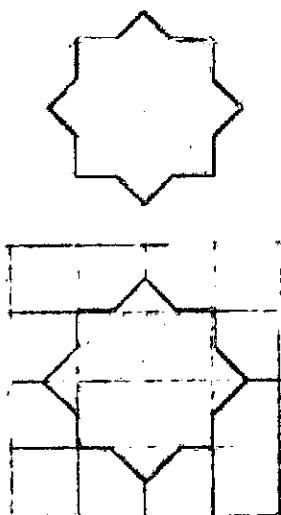


De principios similares, y alcances plásticos muy complicados está el arabesco geométrico que puede repetir dentro de una retícula o red compositiva más de un forma módulo. El arabesco vegetal o de caligrafía crean sus propias redes a partir de una superposición de éstas.

Motivada por cuestiones religiosas de la no-representación humana ni animal se encuentran los arabescos: *“Ornamentos compuestos de figuras geométricas (rombos estrellas) de motivos vegetales generalmente estilizados (guirnaldas de flores, ramas, palmas, volutas, lacerías, roleos) u otros motivos (cintas entrelazadas, colgaduras)...”*(Diccionario de Pintura Larousse p.88 T-1)

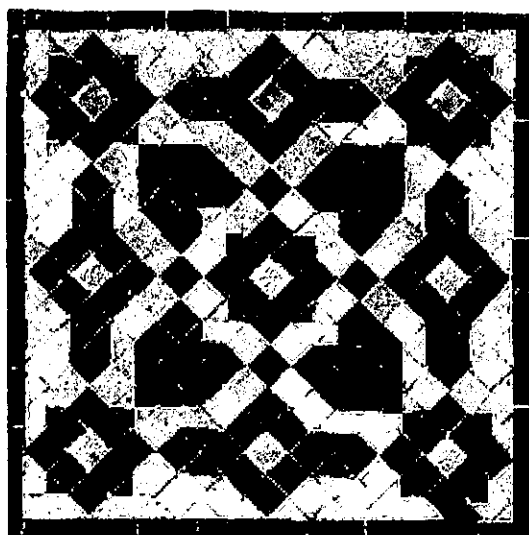
Los arabescos resultan de una integración de más de una trama simultánea, utilizando más de un módulo, partiendo de la repetición ordenada de la forma ya sea: vegetal, floral, geométrica o de composición de letras del idioma árabe. Los entretejidos son el principio de una creación libre y creativa desprendida de una red o retícula tan compleja o sencilla como así se quiera.

Formación de una estrella a partir de una retícula básica.



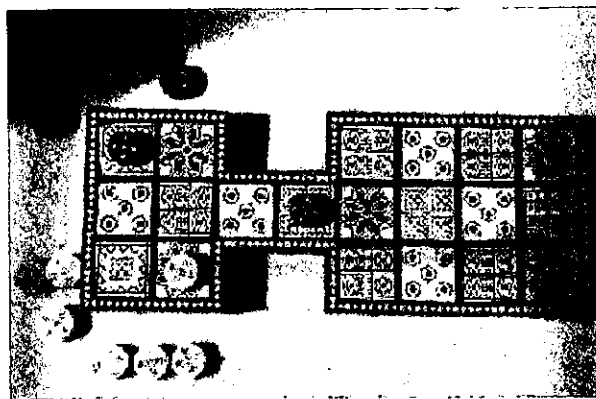
La retícula marca la estrella dentro de una cuadrícula de 4 x 4 cuadros, después esa estrella, al ser repetida tantas veces en un dibujo, pasa a ser una unidad modular, pero se mantiene integrada con los demás elementos porque todos tienen origen en una red similar.

Este mosaico esta compuesto por piezas que en el borde son lineales o rectangulares, en el interior los módulos son cuadrados o triangulares desprendidos de los primeros. El sentido de las piezas esta colocado a 45 grados con respecto al borde.



Mosaico de una estrella del mercado de Marrakesh

Siendo los orígenes del tablero ancestrales, como objeto utilitario orientado al

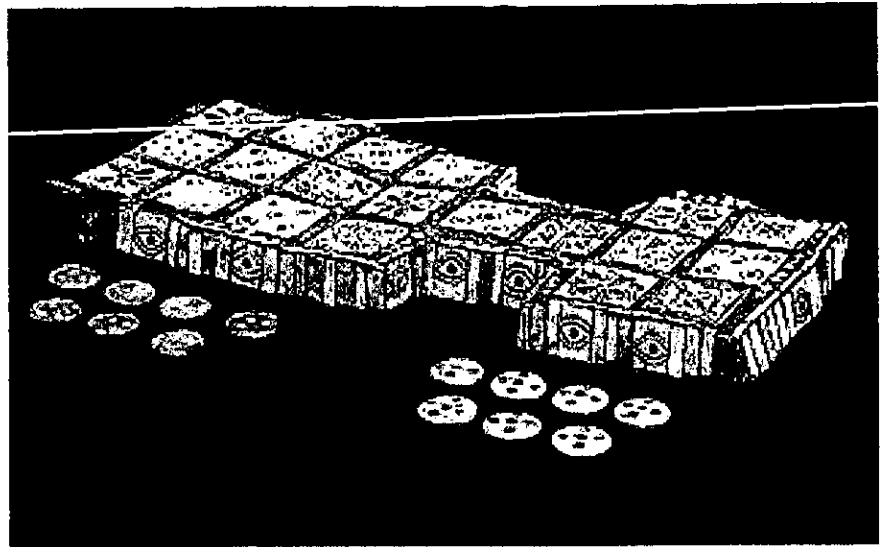


juego se encuentra este tablero de Sumeria, encontrado en las tumbas de Ur cerca del año 2500 a.C. donde las casillas son cuadradas. Su nombre original se desconoce, pero es referido como el Juego Real de Ur. Este tablero de 20 casillas, se cree que era un tipo de juego de carreras. se distinguen por su decorado lineal vegetal en sus casillas y por las líneas

azules divisorias. Este tablero seguramente es el antecesor al Senet, juego de tablero surgido en Egipto 1500 años después. El juego esta diseñado para dos jugadores, cada uno cuenta con siete piezas. Existe el principio de oposición

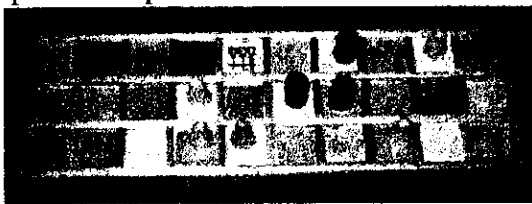
por el color de las piezas. Las piezas negras contra las blancas. Las piezas son en forma circular e incluyen 5 círculos menores del color oponente.

Lo interesante de este tablero no solo radica en su antigüedad y la riqueza del decorado que particulariza cada casilla, el color, la utilización del bajorrelieve, pero lo que más llama al autor la atención es que el

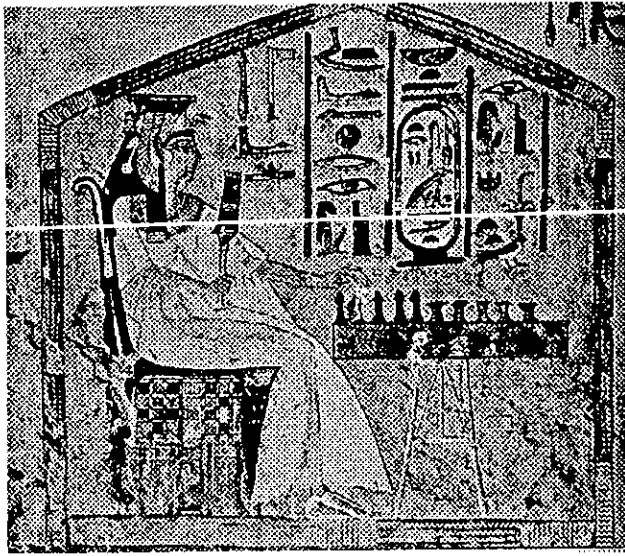


tablero esta elevado, se ha creado un muro que sostiene el juego, es un muro perimetral en forma de talud. Los muros también se encuentran decorados con formas que asemejan ojos.

En Egipto, este cofrecillo que sirvió para guardar afeites femeninos y perfumes cuenta en su interior y su exterior con un decorado a base de módulos cuadrados donde se forman columnas y filas, que con un colorido que embellece y particulariza al objeto, enfatiza la línea en diagonal. Logrando con este decorado una particularización del objeto. La tapa así como el frente tienen la diagonal de color en oposición por su mitad.



El juego del Senet de alguna manera semeja al ajedrez, por su tablero, los colores y las jerarquías que se manejan representadas en los tamaños.



En este bajorrelieve, en el Valle de las Reinas en la tumba de Nefertari, el tablero esta representado de dos maneras, en la primera de perfil sobre una mesa se encuentra el tablero que sostiene un juego seguramente el del Senet. De otra manera la silla de Nefertari vista de perfil contiene un entramado con casillas que asemeja a la distribución y modulación del ajedrez, en este caso la disposición ortogonal de los

elementos hace la alusión directa, pero el funcionamiento de la línea es doble en este caso ya que no solamente divide el espacio sino que le integra un silencio alrededor formando rectángulos, donde en su intersección se forma un cuadrado que se enfatiza en color negro.

1.2 Horizontalidad sobre verticalidad y Wei Chi

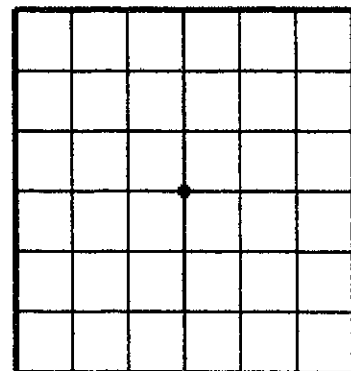
La escritura occidental (español, inglés, francés, alemán, sueco etc.) tiene una organización que valora en primer lugar la fila y luego la columna en líneas que se escriben y leen de izquierda a derecha. Las letras se unen ordenadamente de manera horizontal, y las palabras forman una unidad de largo indistinto, ejemplos de este ordenamiento en la escritura con otros alfabetos tenemos a los alfabetos cirílico, tailandés e hindú. Existe diferencia de agrupación por sílabas con la escritura coreana, donde las palabras se van formando con letras dentro de una casilla virtual (escribiéndose en el mismo sentido que los idiomas antes mencionados). Contrariamente la escritura árabe se escribe de derecha a izquierda, pero al igual que en nuestra escritura la horizontalidad es el sentido de lectura que prevalece sobre la verticalidad. Siendo esta verticalidad en la escritura formada y utilizada de arriba hacia abajo.



Templo budista en las colinas, de Li Tch'eng (ca. 940-967).
Tinta y colores ligeros sobre seda. 120 x 56 cm

En la antigua escritura china el sentido de lectura por carácter era de arriba hacia abajo, o sea existía la lectura preferente por la columna que por la fila. Y en la creación de los caracteres existe un sentido en los trazos que prevalece. Los verticales nacen de arriba hacia abajo y los horizontales de izquierda a derecha.

De hecho en la pintura china, existe predilección en el paisaje por el formato vertical, mientras que en el paisaje occidental el formato en el mismo tema dominante es el horizontal.



La orientación se menciona porque el tablero de ajedrez tiene un módulo y una forma cuadrada intermedia entre la horizontalidad y la verticalidad

(neutra) de la forma. De hecho el tablero del ajedrez simula un área o superficie horizontal plana (aunque al representarlo en dibujos exista un arriba y un abajo). El juego llamado Wei Chi, también milenario, casi asemeja al cuadrado del ajedrez, solo que las casillas (también 64 en su versión simplificada y 361 en su versión compleja) son ligeramente alargadas (10% alargado, 18 x 16.5 pulgadas), haciendo alusión a que en la superficie de la tierra no se encuentran superficies delimitadas perfectamente y según otras versiones sostenidas actualmente por que hacen alusión a otra dimensión: la del tiempo. El tablero se mide por las líneas y no por las casillas como en el ajedrez. El Wei Chi se desarrolló en China desde hace 3 o 4,000 años, y se sigue jugando actualmente en Asia por millones de personas, y miles en otros países en su forma original. En las versiones actuales se ha suprimido el alargar el tablero y se ha tendido al cuadrado. Consta de una retícula de 9 x 9 líneas (en versión simplificada, siendo la original y la de torneo de 19 x 19 líneas conteniendo 361 intersecciones), 180 piezas blancas y 181 piezas negras. Todas las piezas a excepción del color, son iguales planas y redondas. También participan en el juego 2 platos redondos para incluir las piezas del enemigo contrario. En el tablero del Wei Chi (en japonés Go o Igo, en inglés Go, en Taiwanés Goe, y Baduk en Koreano) las piezas se colocan en las intersecciones de las líneas de la red que forma el tablero. El juego empieza a tener sentido entre las 30 y las 50 jugadas y termina entre la 200 y la 250. La complejidad del juego eleva a un gran número de posibilidades que se dicen equivalen a 10^{750} .

El tablero del ajedrez se encuentra ordenado por medio de letras para las filas y números para las columnas. Tomando como origen la esquina inferior izquierda. El tablero del lilah tiene sus casillas numeradas pero no existen coordenadas como en el ajedrez. El lilah forma un rectángulo ligeramente horizontal de 9 x 8 casillas y no un cuadrado. En segundo lugar aunque se juega o practica horizontalmente, este no representa una superficie horizontal si no una vertical, ya que la numeración así lo señala, el juego es un ascenso serpenteado, como los chacras que empiezan de abajo hacia arriba en la ubicación del cuerpo humano. Al representar a este tablero en dibujos corresponde la orientación correcta, pues existe un abajo y un arriba. Otra diferencia también es que al jugar más de una persona y no siendo de oposición el juego no importa la ubicación de los jugadores con respecto al tablero, a diferencia del ajedrez, donde el jugador esta detrás de su ejercito y enfrente de su adversario.

Encuentro interesante la forma de jugar el ajedrez ya sea oriental u occidental, esta manera es sobre el piso es decir de manera horizontal, la razón radica en que de otra manera no se podrían ver los ejércitos de frente y además se estaría jugando en contra de la gravedad. Aunque el ajedrez en computadora o en libros está representado de esta manera. La pintura normalmente descansa sobre muros, aunque puede decorar cualquier objeto, Pero en el sentido estricto de superficie plana e independiente (no dependiente a algún objeto) la pintura es más vertical que horizontal. Aún así existen dibujos en los pisos, y en los techos.

2 El tablero de ajedrez

En el tablero del ajedrez se evidencia la bidimensionalidad del espacio, porque al permitir el sustento y el desplazamiento de las piezas funciona como superficie plana sustentante. Si las casillas son favorables o no eso depende del complemento del código siendo, la ubicación de las otras piezas y su interacción.

Físico o mental el tablero es el espacio donde se desarrollan millones de posibilidades en el juego, sustentando, ubicando y relacionando a las piezas entre sí. El tablero es el escenario donde se lleva a cabo la guerra, es la superficie que sustenta y orienta. Esta superficie guarda una proporción directa con el tamaño de las piezas, por lo que casillas (todas de igual tamaño) y piezas mantienen una relación directa de tamaño y color, cada ejercito es uniformado por un color que guarda una relación con alguno de los dos colores de las casillas. La superficie del tablero es plana, cada casilla tiene una ubicación diferente, lo que significa en las diferentes piezas, diferentes puntos de líneas virtuales de ataque. Los elementos que componen al tablero son una superficie, donde se encuentra la red de composición basada en líneas paralelas y perpendiculares (virtuales o reales) repetidas ordenadamente, planos de colores contrastados, bordes, y nomenclatura que sirve para mantener una relación con los escritos sobre el tema.

El tablero así como las piezas de ajedrez han sido testigos de su tiempo y lugar de origen al reflejar en diferentes materiales y acabados a sus creadores (observense diferentes piezas y tableros a lo largo de diferentes culturas).

2.1 Orígenes y etimología del ajedrez

El ajedrez es un juego originario de India, siendo un juego de estrategia, de estrategia, de guerra, de cálculo. El origen de su palabra en árabe es *ach-chitrendj*, que viene del sánscrito *Chaturanga* (*Chatur*, cuatro; y *Anga*, parte, sección). El número cuatro habla de las 4 armas del ejército hindú, 1. La infantería. 2. La caballería. 3. La marina (que después evolucionará al ave Rok, y por último a la torre). Y 4. Los elefantes. Aunque también si recordamos que en su origen el juego era para cuatro personas el número adquiere mayor significado.

Los orígenes del ajedrez se remontan al año 3000 a. C. India (apoyan esta teoría especialistas como Hyde en el s. XVI, Guillermo Jones en el s. XVIII y Duncan Forbes) y no a Egipto ni a Grecia como antes sostuvieron los estudiosos del ajedrez. En Grecia el juego se llamaba de igual manera pero las reglas tenían algunas variantes. Pasa el juego a Persia en el siglo VI, sufriendo algunas transformaciones hasta convertirse en el juego como lo conocemos ahora. En un principio el juego en la India era para 4 jugadores (4 colores para las piezas: amarillo, negro, rojo y verde) jugaban por parejas cada quién contaba con 8 piezas (ahora 16 piezas y dos jugadores), en el mismo tablero que conocemos ahora de 8 x 8 o sea 64 casillas o escaques. Intervenia la suerte con la presencia de un dado, después algunas piezas se modificaron. Cuando el juego pasa a Persia poco antes del s. VI, el dado ha desaparecido quitando el elemento del azar al juego, convirtiéndose en un juego de inteligencia y ya no de suerte. En Persia respetaron la palabra *Chaturanga* y la convirtieron en *Chatrandsch*. El ajedrez se convirtió en un juego entre dos reyes (Shah significa rey) se decía *Shah* cuando se le atacaba al rey, y *Shahmat* se decía cuando el rey era tomado (mat significa desamparado). El fin del juego es lograr el jaque mate, lograr que el rey contrario este en una línea de jaque donde no se pueda defender ni mover. Después de Persia el juego pasa a los árabes y en la invasión a España se divulga por todo Europa. Tiene gran aceptación y logra imponer modas de juego. Llegan hasta nuestros días leyendas del juego anecdóticas y de su origen.

Actualmente el ajedrez es un juego compuesto por un tablero y 32 piezas, 16 para cada jugador, 8 piezas nobles o mayores, y 8 menores (los peones, que solo avanzan hacia adelante) en este caso lo que analizaremos será el tablero, sus divisiones, colores y posibilidades bidimensionales.

La historia mas aceptada sobre la invención del juego se remite a la India con Sissa, que es considerado el inventor del juego, considerado como un gran sabio, fue hijo de Dahir, encargado de la educación del príncipe tenía por encargo inventar un juego, donde se propuso que el rey no pudiera hacer nada sin sus súbditos. Al príncipe le gustó tanto el juego que le ofreció lo que quisiera y Sissa se propuso darle otra lección pidiendo que le diera un grano de trigo para la primera casilla, 2 para la segunda, 4 para la tercera y así sucesivamente siempre doblando hasta llegar a la casilla 64. Para poder producir esta cantidad de trigo se necesitaría sembrar 76 veces todos los continentes de la tierra. Siendo el resultado de $1+2^{63}$ que es igual a $1 + 9,223,372,036,854,775,808 = 9,223,372,036,854,775,809$ y no 2^{64} (18,446,774,073,709,551,615) como se dice en algunas fuentes, ya que la primera casilla solo cuenta con un grano al que se le suman el producto de las restantes 63 casillas. Por las posibilidades matemáticas que este juego representa, Léibniz calificó al juego de ciencia.

En un principio solo existía el rey y no la reina. El elefante después se convierte en el alfil (los persas llamaban al elefante pin, luego los árabes le incluyen el artículo al). El caballo siempre se mantuvo. El barco se convirtió en el ave Rok, de allí el nombre de enrocarse cuando cambian posiciones el rey con la torre, ya que después se transformó en la torre. Cuando el juego pasa de dos a cuatro jugadores los soldados se duplican por jugador y se convierten en 8 peones. En la India ganaba el juego quien llegara al otro lado y tomaba al ejercito contrario. El farzin, firz o farzi aparece con los persas siendo este un consejero o general. Se cree que el farzin era tomado por los contrarios como lo era con la reina y por este papel se derivó el nombre hasta dama, reina. El juego del ajedrez está ampliamente difundido en todo el mundo, las piezas siendo las mismas varían su nombre de idioma a idioma p.ej. el alfil: en francés fou (loco), en inglés: bishop (obispo), en alemán: laüfer (corredor), pero no varían sus movimientos.

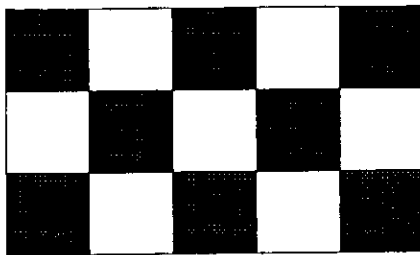
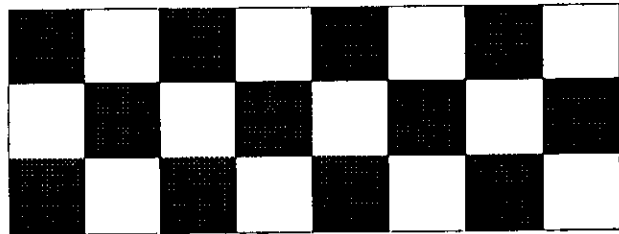
Juego de ajedrez en diferentes idiomas: En francés: "Jeu d'échecs", en italiano: "Scacco", en inglés: "Chess", en alemán "Schach, Schachspiel"

En el año de 1270 se terminó el tratado de ajedrez de Don Alfonso el Sabio, el libro se encuentra en la biblioteca de El Escorial. El tratado consta de 5 capítulos, 97 fojas por anverso y reverso, 150 miniaturas, 100 dedicadas al ajedrez y las restantes a otros juegos, 103 dedicadas a problemas de ajedrez.

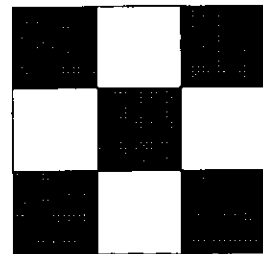
Habla del tablero de 12 x 12 llamado El gran ajedrez (144 escaques). Existe también el tratado de Jacobo Casulis, impreso en 1495. En la época actual es enorme la cantidad de libros y publicaciones que se han ocupado del ajedrez.

Términos utilizados para nombrar diferentes grupos de casillas escaqueadas.

Ajedrezado parecido al tablero de ajedrez; lo que forma cuadros de dos colores diversos como las casillas del tablero de damas o de ajedrez. Se llama ajedrezado habiendo un mínimo de 24 casillas.



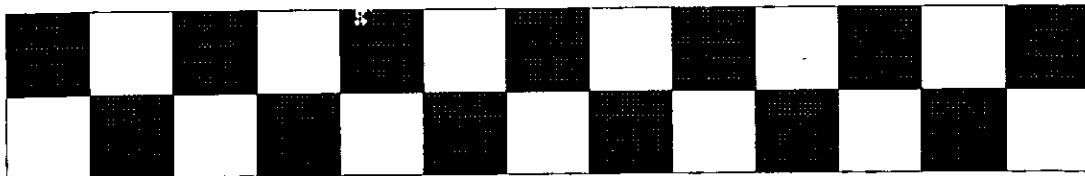
Teniendo 15 casillas se dice quince puntos de ajedrez.



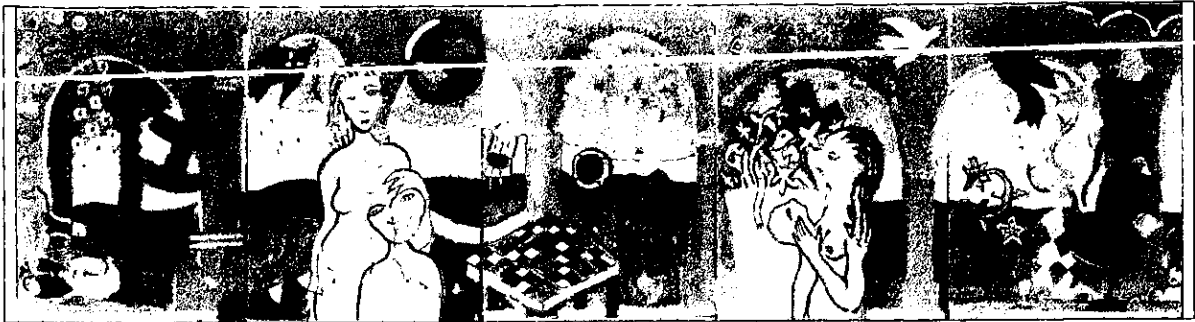
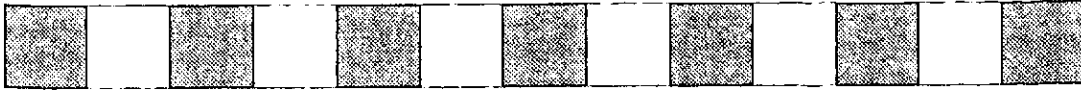
Equipolado se denomina a la superficie que cuenta con 9 casillas.

...este tipo de superficies están.... destinadas a romper la monotonía de las superficies.

Las bandas para llamarse ajedrezadas deben tener por lo menos dos hileras de casillas.



Si la secuencia de escaques no tiene las dos hileras como mínimo, entonces el nombre con que se denomina esta banda es campronada.



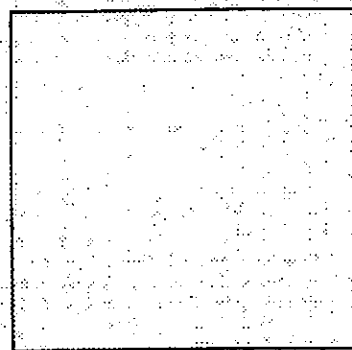
En esta pintura "Cerrada de Lluvia" (2000) de Pablo Almeida se encuentran semejanzas con la denominada secuencia campronada, esta forma está representada en los ritmos de la arcada, donde existe una repetición constante de fondo y forma (el paisaje de fondo con la arcada que conforma un término más adelante. Este políptico remite de distintas maneras al tablero de ajedrez. Como objeto un tablero se encuentra en la parte inferior en medio de la tercera pieza. En el quinto lienzo se encuentra formando un entretejido que forma unas plantas, mientras que en el primer lienzo en el paisaje de fondo, existe la formación de cuadrados blancos con semilla opuesta de color que se integran de un cielo a una montaña.

2.2 Elementos y características que conforman al tablero de ajedrez

El gran cuadrado es la forma externa y completa que contiene al tablero del ajedrez, donde no es el espesor una característica importante en el desarrollo del juego, si no la forma ortogonal ordenada en que esta dividido bidimensionalmente el soporte. Las líneas que lo dividen son paralelas y perpendiculares entre sí. Este espacio está dividido en 8 filas por 8 columnas (8 x 8 casillas o 9 x 9 líneas) de igual tamaño, formando cuadrados negros y blancos alternados en igual número (32 cada uno) cada cuadro se delimita en los catetos por sus vecinos que al ser de color diferente y estar cuatrapeados su delimitación visual es muy clara. La línea de contorno para las casillas no tiene necesidad ya que por oposición de color la delimitante es clara, pero en el caso de las casillas blancas perimetrales se recurre a una línea que delimita con el exterior esta casilla. Los ángulos (rectos) de las casillas coinciden en contra esquina con otra casilla del mismo color. Los dos colores participantes en las llamadas casillas tienen gran contraste, las combinaciones más usada es la del blanco o el rojo con el negro, aunque existen otras menos usadas pero igualmente aceptadas, mientras la diferencia sea notable la combinación es aceptada. También existe gran variedad en la ornamentación de las casillas, estas de ninguna manera influyen en el desarrollo del juego, solamente forman un embellecimiento del tablero. Así como existen diferentes bordes que enmarcan y realzan los tableros.

2.2.1 Unidad

La unidad en el tablero de ajedrez es la forma regular cuadrada, que repite su módulo 64 veces. La repetición se da de manera ordenada y ortogonal, la forma externa, es el resultado de una igualdad de componentes, en el eje X como en el eje Y. El gran cuadrado en el ajedrez se refiere al tablero, que contiene las 64 piezas en escaqueado (casillas contrapuestas en 2 colores para que se distingan), que delimita el espacio de las casillas o escaques en un espacio cuadrado regular, donde las casillas periféricas son las que enmarcan a la opuesta. Las casillas están colocadas



coincidentalmente con las filas y las columnas en una lectura ortogonal intermitente (blanco-negro-blanco-negro). El blanco define al negro y el negro al blanco, sobre una superficie plana.

2.2.2 Límites

El forma del tablero es un cuadrado uniforme, no salen casillas aisladas, salvo el caso del tablero de 112 casillas del rey Timúr. El límite puede estar dado por sí mismo (terminación de la superficie) o por un borde que rodea el área vertical y horizontal, a base de diferentes elementos como pueden ser planos, líneas o dibujos. Los dibujos de los bordes normalmente están basados en alguna red, donde su módulo se repita algunas veces.

En algunos tableros de ajedrez escaqueados se incluye un tercer color para enrejar el escaqueado del ajedrez, es decir existe la trama de 9 x 9 líneas, que delimitan las casillas. Las líneas tienen que ser delgadas para no ocupara un lugar protagónico que no tienen en el juego. Esta red funciona como pleonasma, no es necesaria porque como mencioné anteriormente la delimitación se da por contraste. Esa línea puede ser necesaria pero solamente en las 28 casillas periféricas del tablero para delimitar todas las casillas solamente en las 14 casillas periféricas del color igual al tablero.

The Methods of Construction for Simple Celtic Knotwork Panels, (Pictish School.)

In Pictish Panels, the proportion of the lay-out is not rectangular, it is lozenge \diamond or \diamond 1 by $\frac{3}{4}$.

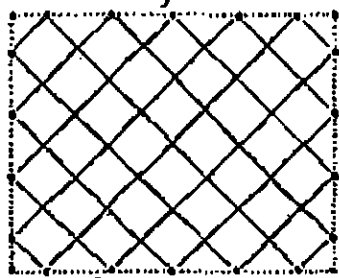
Stage I.

Numbers with no common factor produce an endless line when used with half-sizes at the four corners. Example, Top and bottom: 4 and 2 halves. Sides: 5 and 2 halves.

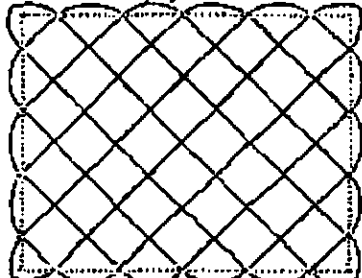
Eochan Carmichael, son of Dr. A. Carmichael, first discovered that the Pictish artists used this method to produce a continuous line.

J. Romilly Allen first discovered that knotwork was based on plaiting. It took him 20 years research to do this.

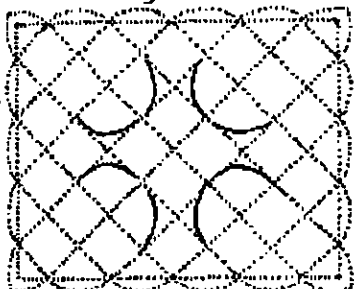
Stage II.



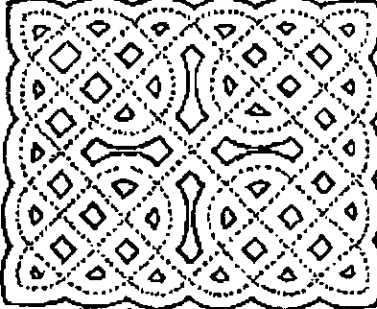
Stage III.



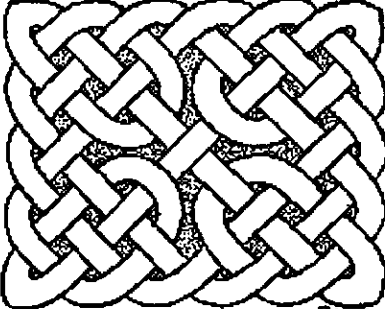
Stage IV.



Stage V.



Stage VI.



The Pictish Proportions 1 by $\frac{3}{4}$ are not used in this example (for simplification to beginners). Plate 1.

El desarrollo en el ámbito de los bordes por parte de los celtas es también notorio, pero este a diferencia del árabe sí puede incluir representaciones animales y humanas. Dentro de la repetición de la forma en los Celtas encontramos, dibujos basados en nudos, en la espiral, en formas claves de repetición abstractas, vegetales, zoomorfas y animales, también contienen la inclusión de la caligrafía. Sus aplicaciones así como la de los arabescos, es ornamental se encuentran aplicadas en cerámica, arquitectura, escritos y tapetes.

Este tipo de decorado se basa en una repetición ordenada, propuesta por el autor de cada objeto, con esta se pueden incluir varios tipos de línea, colores, formas y hasta de relieves que particularizan el objeto de manera singular. Son estas formas importantes aquí mencionarlas por que muestran el entretejido posible de los bordes que pueden delimitar los tableros de ajedrez.

2.2.3 Contraste

El contraste que esta dado entre los escaques del tablero en definitiva tiene que ser alto, porque de este depende la fácil visualización de las posibilidades en las jugadas en el ajedrez. La clásica combinación del blanco con el negro la tomo como referencia por ser la más utilizada, pertenece a una relación de alto contraste (otras combinaciones bastante usadas son colores de maderas oscuras y claras, el beige con el negro, y el rojo con negro) pero también pertenece la combinación blanco-negro a colores que entre sí son complementarios, o sea que de su combinación resulta un gris neutro. Por lo que me remito a la idea de que el tablero se podría componer de otras combinaciones complementarias en sus casillas encontraríamos la relación amarillo-morado, rojo-verde, y azul-naranja por ejemplo. Para esta propuesta cabe mencionar que las piezas en el ajedrez o hasta en las mismas fichas de las damas españolas guardan una estrecha relación con los colores de las casillas. Siendo el color del tablero blanco y negro como las piezas, esto habla de una relación de espacio distribuido homogéneamente que se refleja en las piezas. Como si las piezas pertenecieran de alguna manera por sus características a las dos diferentes energías del suelo (duro y blando) o del cielo (luz y oscuridad). El espacio pertenece de alguna manera de forma intermitente a cada uno de los ejércitos. Del blanco y del negro, opuestos y a dos extremos de la gráfica del tono, deduzco también lo sobrio y extremista del juego en la

ganancia o la pérdida total, resultando el empate como media o promedio de los extremos. Otra combinación bastante popular es la que ocupa la casilla blanca con otro color (blanco-rojo, blanco-azul, blanco-verde p.ej.) Las casillas de cada color crean líneas virtuales a 45°, y estas líneas son útiles en el juego con diferentes piezas:

1. Con los peones exclusivamente para comer.
2. Con los alfiles para desplazarse solamente a través del color en el que desde el principio del juego les fue adjudicado (dos alfiles por jugador, uno blanco y uno negro). En esta pieza es de fundamental utilidad este cambio de color que ayuda a la visualización del movimiento de la pieza y la no equivocación del mismo.
3. La reina puede desplazarse como un alfil, o en sentido ortogonal, lo que le permite cambiar de color en su desplazamiento a 45° a diferencia del alfil.

2.2.4 Convenciones particulares

Cuando en diversas publicaciones se representa al ajedrez, se tienen que tomar en cuenta ciertos términos en la orientación del tablero, y posicionamiento de las piezas, así como en las coordenadas. En la representación del tablero aparece este con la diagonal blanca de esquina a esquina terminando del lado inferior derecho. Las piezas blancas se ubican en la parte inferior mientras que las negras en la superior. Cada jugador contará con una casilla blanca en la esquina del lado derecho de su ejercito. Las piezas se colocan en el interior de las casillas o escaques. Las coordenadas de *X* (las columnas) se clasifican por letras de nuestro alfabeto (a, b, c, d, e, f, g, h) de izquierda a derecha, mientras que las coordenadas *Y* (filas) se enumeran con números arábigos del 1 al 8 teniendo también como origen la casilla inferior izquierda. Esta convención es respetada y validada también por los rusos, aunque ellos cuenten para esto con el alfabeto cirílico. La manera de leer las coordenadas es *x, y*, también han sido utilizadas pero menos habitualmente coordenadas de número con número pero respetando el orden *x, y* (columna, fila).

La nomenclatura utilizada, tiene unos símbolos que acompañan las coordenadas de origen con las de destino, siendo estas:

:	Comer
P	Comer
X	Comer

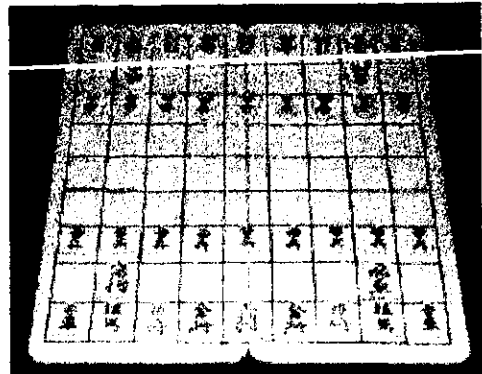
+	Jaque
0-0	Enroque (lado corto)
0-0-0	Enroque (lado largo)
!	Significa mejor jugada posible
?	Jugada débil
??	Mala jugada

2.2.5 Utilidad

La utilidad que el tablero de ajedrez tiene es la de ser el espacio donde se sustenta un juego, es un mapa donde se pueden ver la ubicación de las diferentes piezas, sus relaciones y posibilidades entre sí, para así poder tomar la mejor decisión para continuar el juego. El tablero con sus divisiones espaciales le da coherencia al juego. Siendo el ajedrez un juego de estrategia, resulta el tablero ser el escenario donde se planea y desarrolla la acción. Como la tierra sustenta a todos los hombres, así el tablero sustenta las piezas y al libre albedrío del jugador y las posibilidades que se van complicando con la intención de un jugador respecto al otro.

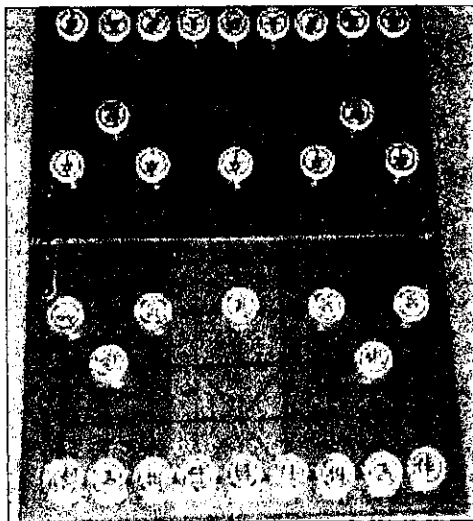
2.3 Diferentes tableros de ajedrez

El ajedrez es un juego que ha trascendido fronteras espaciales y temporales importantes, de ello que existan variedades en diferentes países refiriéndose al mismo juego. Los japoneses llaman al juego: stratego, o también juego del general Schoo. Las piezas de madera se colocan, como señala la imagen, al centro de la casilla, apuntan al lado contrario, cada pieza contiene una inscripción que la diferencia. Este tablero es de 9 x 9 o sea 81 casillas rectangulares, como el tablero chino alargadas en un 10%.



El tablero del ajedrez chino o xiang qi tiene una fila que es un espacio neutral al centro representando al río fronterizo (según Mr. Irwin) o trincheras (según el Capitán Cox), este tablero como el anterior carece de diferenciación en el color de las casillas. Jugaban 16 piezas por cada jugador, 7 al frente y 9 atrás. Las piezas se colocan en las esquinas de intersección de las líneas, las fichas son circulares planas y tienen también un carácter chino en un color que lo diferencie del color de las piezas del contrincante. Otra gran diferencia con

nuestras 16 piezas es que dentro de las suyas existen 9 nobles y no 8 como en nuestro caso. El tablero contiene dentro de 4 casillas una equis de cada lado del contrincante. Otra particularidad del tablero es que existe una alineación simétrica pero no alineada a diferencia del ajedrez occidental. Los Chinos atribuyen el invento de dicho juego a un general mandarín que lo inventa para reanimar a que no desistieran sus soldados que estaban abatidos y pedían volver a su casa.



Ajedrez chino o xiang qi

Un dato interesante de semejanza con el juego del Go o Wei Chi en semejanza al ajedrez Chino es que ambos juegan con piezas redondas planas, las piezas

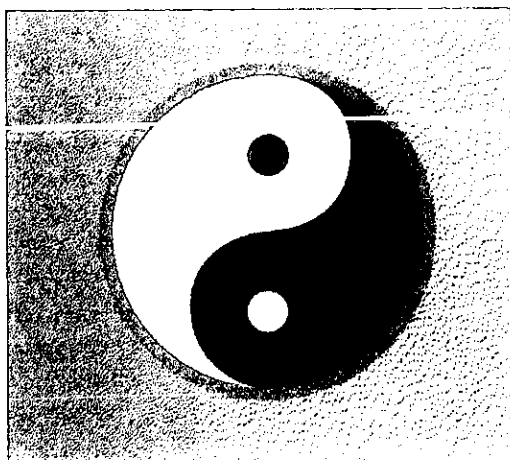
se colocan en las intersecciones de las líneas y en ambos no existe el escaqueado. Dentro de este tablero existen variantes según el número de líneas formando siempre cuadrados en las casillas y el tablero. El tablero de 9 x 9 líneas equivale al tablero de 8 x 8 casillas. Este tablero es utilizado para iniciarse en el juego, se puede continuar con el de 13 x 13 líneas y por último y el más significativo existe el de 19 x 19 cuyo número de intersecciones (361) se acerca al número de días en un año.

Los bizantinos llegaron a usar un tablero redondo, dividido en círculos y sectores. Existen tableros descritos por Alfonso X (12 x 12) 144 casillas donde cada jugador tenía 24 piezas. La posición de las piezas en estos tableros es diferente a cada una de las demás manteniendo a los peones o soldados al frente.

El tablero del ajedrez birmano (Chekoy) está formado por líneas horizontales y verticales que forman el tablero sin color, al centro las 4 casillas contienen dos diagonales que forman una equis, las piezas que forman el juego son en total 16 por jugador pero la posición no corresponde como a las demás alineaciones.

Existieron muchas variantes del tablero, y del juego, una de las menos comunes es la variante del rey Timur, llamado ajedrez de Tamerlán, conocido como el gran ajedrez formado por 112 casillas, 10 columnas x 11 filas + 2 casillas laterales que rompen con la forma total del gran cuadrado. El rey era un gran jugador y decía que este tipo de ajedrez era mucho más complicado con 12 piezas diferentes y no 6 como el ajedrez común.

2.4 Semejanza del tablero de ajedrez con el sistema del I Ching



Tai Chi

La división del tablero de ajedrez en 64 casillas, 32 blancas y 32 negras hace alusión a dos cosas: a la igualdad, por la proporción de casillas existente que denotan un equilibrio y a una complementación, manifiesta en los opuestos como se muestran representados en la figura del T'ai-chi. Alude de esta manera a número y posición.

Esta figura muestra los opuestos que se complementan y forman una unidad (círculo). El uno contiene la semilla del otro. De igual manera en el tablero una casilla negra esta rodeada en sus catetos por casillas del color opuesto y ambos colores forman una unidad: el cuadrado del tablero. Las casillas están ubicadas ortogonalmente en oposición a su color, esto se puede comprobar doblando al tablero por la mitad donde las casillas negras corresponden con las blancas. Existe una diagonal virtual blanca que va de la esquina superior izquierda a su contra esquina, se contraponen en las otras dos esquinas una diagonal opuesta negra. Esta posición marca el posicionamiento del tablero de ajedrez que forma una convención de lectura.

TRIGRAMS	Ch'ien	Chên	K'an	Kên	K'un	Sun	Li	Tui
UPPER ▶	☰	☷	☵	☶	☳	☴	☱	☲
LOWER ▼								
Ch'ien ☰	1	34	5	26	11	9	14	43
Chên ☷	25	51	3	27	24	42	21	17
K'an ☵	6	40	29	4	7	59	64	47
Kên ☶	33	62	39	52	15	53	56	31
K'un ☳	12	16	8	23	2	20	35	45
Sun ☴	44	32	48	18	46	57	50	28
Li ☱	13	55	63	22	36	37	30	49
Tui ☲	10	54	60	41	19	61	38	58

Key for Identifying the Hexagrams

El I Ching o tratado de las mutaciones es un libro chino de filosofía y de milenaria formación y evolución, basado en la filosofía del tai-chi, los opuestos que se complementan, que se transforman donde lo único constante o

inmutable es la mutación, el cambio. Basados en la observación de la naturaleza nace una filosofía que clasifica 8 estados de la naturaleza (lo creativo, lo receptivo, lo suscitativo, lo abismal, el aquietamiento, lo suave, lo adherente y lo sereno) que están perfectamente definidos, les corresponde un trigramas es decir tres líneas una sobre otra en código binario, un dibujo que tiene cualidades perfectamente definidas de color, imagen, orientación cardinal y un tiempo definido. Lo que equivale a ocho veces ocho en el tablero. La semejanza que existe con el ajedrez, además de la semejanza en el uso del código binario por la anécdota de la génesis del juego de ajedrez que se duplica el grano de trigo, es la utilización del código binario en el uso del color. El I Ching contiene 64 hexagramas (trigramas sobre trigramas), por lo que para la ubicación de hexagramas se usa una tabla de 8 x 8 casillas (como el tablero del ajedrez) para encontrar en la intersección el número del hexagrama correspondiente. Dentro del texto del I Ching se describen a hombres oscuros y hombres nobles, circunstancias propicias e inadecuadas, como si se estuviese en casillas que van o no de acuerdo a un tiempo determinado. Lo que hace pensar en una analogía entre el juego y las circunstancias descritas en el libro, que hacen alusión directa al hombre y sus circunstancias. El número 64 en ambos tiene que ver con el número $2^6 = 64$. Para comparar ajedrez e I Ching, preparé la siguiente tabla de mi autoría:

Número	Ajedrez	I Ching	Nivel en hexagrama, el exponencial indica el número de trazos
1	Tablero	Sistema	-----
2	Colores, contrincantes.	Unidades básicas (yin y yang)	$1 = 2^1$
4	Esquinas	Yin y yang, joven y viejo	$2 = 2^2$
8	Casillas por columna o por fila	Trigramas y hexagramas según casa regente.	$3 = 2^3$
16	Piezas por persona	Tetragramas (signo nuclear)	$4 = 2^4$
32	Casillas blancas o negras	Pentagramas	$5 = 2^5$
64	Casillas	Hexagramas	$6 = 2^6$

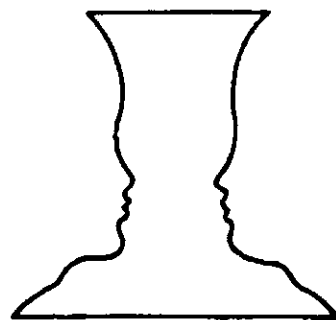
Ajedrez e I Ching comparten sistemas con principios binarios como lo encontró Leibniz. Ajedrez e I Ching comparten sistemas con principios binarios como lo encontró Leibniz.

2.5 Sentido de polaridad en los opuestos

El tablero de ajedrez está conformado por una retícula básica. Esta retícula ortogonal, está compuesta por líneas horizontales y verticales, líneas parejamente espaciadas, que se cruzan entre sí, lo que da por resultado 64 subdivisiones cuadradas de igual medida. Estas subdivisiones son células espaciales independientes. Viendo la retícula básica de frente, es decir como es representada en los libros de ajedrez, la retícula posee una tensión central en equilibrio. El escaqueo, la alternancia de color es una propiedad fundamental de este tablero, que funciona por oposición, la casilla blanca se define por sus vecinos laterales de color opuesto, sucede lo mismo en las casillas negras. El tablero es un espacio donde el equilibrio es manifiesto al estar 32 casillas de un color con 32 casillas de su color complementario (en el caso del blanco y del negro). Como dice Rodolf Arnheim en su libro "Arte y Percepción Visual" al referirse a una copa en alto contraste de Braque: "No hay manera de saber si se trata de una botella negra con luz blanca o una botella blanca con sombra." Lo mismo sucede con la retícula, podrían parecer cuadros blancos con fondo negro o cuadros negros con fondo blanco o también cuadros blancos con cuadros negros.

Según Wucius Wong, "en diseño se tiende a considerar al blanco como espacio libre y al negro como espacio ocupado". Son opuestos entre sí: blanco-negro, vacío-leno. El blanco y el negro son dos opuestos que en color están en dos extremos y de la unión de estos se encuentran tantas tonalidades de grises como podamos encontrar y distinguir. D. A. Dondis señala que se pueden distinguir hasta 30 tonos de gris entre el blanco y el negro, mientras que la Bauhaus y otras escuelas proponen hasta 13 tonos para fines prácticos. Y Rudolf Arnheim en Arte y Percepción marca hasta 200 tonalidades de gris para el observador medio (p. 385). El hecho es que blanco y negro son opuestos.

Hablando en términos de alto contraste blanco-negro. El espacio en las casillas se define positivo o negativo por el color libre u ocupado. Se observa que las figuras pueden ser positivas o negativas. Según Wucius Wong: la forma negra sobre fondo blanco es considerada figura positiva, mientras que la forma blanca sobre el fondo negro es



considerada negativa. Mientras que Donis A. Dondis manifiesta que no depende del color, sino de tensión activa, es decir la forma positiva es aquella que domina la mirada en la experiencia visual, y en estos pasos pueden existir ejemplos confusos como lo son figuras de pruebas psicofísicas donde se aprecian dos formas al mismo tiempo, el ojo percibe primero alguna de estas dos y así esta actúa como forma positiva, siendo esta una apreciación de índole personal o subjetiva. Podemos ver así el tablero donde se aprecian 32 casillas negras o 32 casillas blancas, depende lo que estemos observando.

Cuando se representa un tablero de ajedrez en la manera convencional, como se establece en el inciso 2.2.4, existen 4 formas de relacionar al fondo (entendiendo como forma el color de la casilla) con la pieza de ajedrez y dos formas en que las piezas están ausentes.

1. Pieza blanca sobre casilla blanca.
2. Pieza blanca sobre casilla negra.
3. Pieza negra sobre casilla blanca.
4. Pieza negra sobre casilla negra.

Donde la pieza y casilla coinciden siendo del mismo color la línea de contorno de color opuesto adquiere importancia. Mientras que en el caso de que la pieza y la casilla son de distinto color, el alto contraste es suficiente para distinguir las piezas como formas positivas. Se señala también que los elementos luminosos sobre fondo oscuro parecen ensancharse mientras que los elementos oscuros sobre fondo claro parecen contraerse.

La retícula básica que casi invisible pero presente en el tablero de ajedrez es una forma de estructurar, y se pueden utilizar las variaciones de esta para propuestas plásticas, y de diseño donde la estructura utilice un patrón de repetición, Las variaciones se clasifican en:

- a) Cambios de proporción en sus módulos.
- b) Cambios de dirección en líneas horizontales o verticales, pudiendo estas líneas ser inclinadas en cualquier grado.
- c) Deslizamiento de los módulos.
- d) Curvatura de las líneas.

e) Combinación de retículas.

La retícula básica puede convertirse en una retícula de repetición, susceptible también de las variaciones arriba mencionadas. Pueden ser explicativas en el camino de gradación donde una figura se transforma en otra. La retícula es una herramienta de trabajo, donde podemos jugar, transformar y hacer propuestas personales al incluirlas en nuestra obra.

3 El tablero lilah o Moksha Patamu

El lilah parecido al Moksha-Patamú es un tablero hindú mágico, un mapa de la geografía del alma, donde se manifiesta el juego universal de la energía cósmica por qué está implícito como microcosmos, donde cada casilla representa un estado de esta energía. Es este un juego muy serio con fondo moral. El juego sirve como guía conocer nuestra conducta y ver nuestros errores. El lilah y el Moksha-Patamu es el antecesor directo del juego de serpientes y escaleras. El juego de serpientes y escaleras fue impreso en Inglaterra en el año de 1892 y desde entonces ampliamente difundido aunque en este juego existen escaleras en mayor número que serpientes contrariando así a su predecesor. El Moksha-Patamú, esta compuesto por 72 casillas y su función era enseñar a los niños a distinguir el bien del mal.

El lilah está compuesto por 9 columnas (un estado del Ser por cada casilla), por 8 filas. El tablero sigue en forma serpenteada una lectura por filas desde abajo comenzando del extremo izquierdo a la extrema derecha ascendiendo en ese extremo una casilla para proseguir con la lectura de derecha a izquierda para así llegar a la última casilla y continuar en sentido contrario, y así sucesivamente. El camino encuentra señalización en cada casilla que tiene un número y, que corresponden al título de un texto sagrado que debe ser leído al caer en dicho espacio. Además de esto participan 10 flechas que ayudan a subir más rápido liberan al hombre y 10 serpientes que pueden bajar al jugador, atrapan al hombre. Las flechas y serpientes son fijas y están adheridas o dibujadas al tablero, como leyes inmutables de causa y efecto. La función de las flechas es la de acortar caminos hacia arriba, las serpientes nos regresan, como la ley del Karma, estos cambios son indicados por el dado del juego. Moksha Patamú tiene como manera de pensar el que somos seres que al vivir adoptamos un cuerpo, pero en esencia somos energía. Cuando nacemos adoptamos una forma, nos identificamos tanto con ella que olvidamos nuestro principio del ser. El fin del juego es identificar su fuente: la Conciencia Cósmica (llegar a dicha casilla). El juego ayuda a reconocer el estado actual del Ser (el objetivo del juego), mediante su práctica. Una característica del juego es el cambio que hay entre casilla y casilla, la evolución, como un viaje interno, un estado que conduce a otro y se manifiesta en eventos, que forman una evolución personal, ya que para los hindúes el mundo físico es un reflejo de nuestro interior.

3.1 Etimología del lilah

Originalmente el nombre era Gyan Chaupad, del Sánscrito Gyan (conocimiento) y Chaupad (juego jugado con un dado). Suponen que el juego se remonta a la India y a no menos de 2000 años, el juego contiene conocimientos milenarios de la exploración del alma humana. El autor es desconocido, pero los hindúes consideran al creador de este tablero como un instrumento de Dios, por lo que lo adjudican a santos y profetas. Este juego es una forma de conocer filosofía hindú, practicándola, mediante la lectura dentro del libro de canciones, *Schlokas*, versos textos que contienen la información para cada casillero. De manera parecida en el I Ching (escrituras también sagradas) los textos se pueden vivir ocupando también la sincronía mediante el uso de varillas de milenrama o monedas cada texto está compuesto por una imagen, un número y una lectura escrita en verso.

Los Schlokas desaparecieron y se reescribieron. En el lilah las diferentes casillas nos conducen por un viaje de conciencia interior. Este es un juego donde participa la sincronía (término acuñado por Carl J. Jung que significa la circunstancia de coincidir más de un hecho a la vez) de cada jugador por medio de un dado y una pieza que represente a cada jugador (una llave, un botón, algo que nos pertenezca y nos identifique en el tablero). El tablero representa al cosmos, el juego es la naturaleza, la vida misma, la que crea a los hombres y a las formas.

3.2 Numerología

El tablero del Moksha Patamu forma un rectángulo mágico perfecto hablando numerológicamente.

Existen 7 chakras en el cuerpo humano, estos son puntos donde se localizan los niveles de energía en los que fluye la energía de nuestra vida, según la filosofía hindú.

Cada chakra o plano indica un tipo de motivación que nos hace movernos en nuestra vida, desde el chakra de la supervivencia ubicado en la base de la columna vertebral entre el ano y los genitales donde se localizan los deseos del cuerpo físico, hasta el séptimo chakra donde la energía fluye en la coronilla de la cabeza donde se localizan superados y dominados los chakras o niveles anteriores. Las 8 filas del tablero tienen origen en la representación de los 7 planos más un plano más allá de todos los planos. Ocho es considerado el número del universo manifestado compuesto por 5 elementos (agua, aire, éter, fuego y tierra) + 3 fuerzas (intelecto, mente y ego).

Los números del uno al nueve (las 9 columnas) tienen gran significado para la tradición hindú, cada uno de estos números básicos contiene las bases para la comprensión del trabajo de las fuerzas sutiles de la vida. El nueve contiene al número ocho que representa el número del universo (antes mencionados) + uno, la Conciencia. Nueve es la consumación de los números básicos de allí que sean (9×8) 72 casillas, $7+2=9$. De esta manera reduccionista de números, sumamos en cada fila el número 9.

1ª.	hilera	Suma:	45	$4 + 5 =$	9	
2ª.	hilera	Suma:	126	$1 + 2 + 6 =$	9	
3ª.	hilera	Suma:	207	$2 + 0 + 7 =$	9	
4ª.	hilera	Suma:	288	$2 + 8 + 8 =$	18	$1 + 8 = 9$
5ª.	hilera	Suma:	369	$3 + 6 + 9 =$	18	$1 + 8 = 9$
6ª.	hilera	Suma:	450	$4 + 5 + 0 =$	9	
7ª.	hilera	Suma:	531	$5 + 3 + 1 =$	9	
8ª.	hilera	Suma:	612	$6 + 1 + 2 =$	9	

Tabla con la numeración del tablero del Lilah muestra el camino ascendente serpenteado que se lleva a cabo en el recorrido del juego:

72	71	70	69	68	67	66	65	64
55	56	57	58	59	60	61	62	63
54	53	52	51	50	49	48	47	46
37	38	39	40	41	42	43	44	45
36	35	34	33	32	31	30	29	28
19	20	21	22	23	24	25	26	27
18	17	16	15	14	13	12	11	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Como se puede apreciar en el orden ascendente del tablero existe un camino serpenteado, al inicio de cada columna con dicho orden el número se reduce al número uno, mientras que el último en cada columna se reduce a 9.

Los resultados de suma reduccionista de abajo hacia arriba por casillero son:

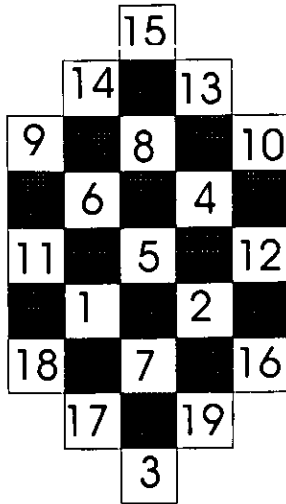
- Suma 292, en la primera columna: 1, 9, 1, 9, 1, 9, 1, 9.
- Suma 292, en la segunda columna: 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8.
- Suma 292, en la tercera columna: 3, 7, 3, 7, 3, 7, 3, 7.
- Suma 292, en la cuarta columna: 4, 6, 4, 6, 4, 6, 4, 6.
- Suma 292, en la quinta columna: 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5.
- Suma 292, en la sexta columna: 6, 4, 6, 4, 6, 4, 6, 4.
- Suma 292, en la séptima columna: 7, 3, 7, 3, 7, 3, 7, 3.
- Suma 292, en la octava columna: 8, 2, 8, 2, 8, 2, 8, 2.
- Suma 292, en la novena columna: 9, 1, 9, 1, 9, 1, 9, 1.

Cada columna si se suma da un total de 292; $2+9+2=13$; $1+3=4$, cuatro es el número de la organización racional, del logro tangible.

El total de las casillas suma 2628, número reducible al 18, por lo tanto al 9.

	9 \$ morado	2 SO negro
3 E azul	5 Tai Chi amarillo	7 O rojo
8 NE blanco	1 N blanco	6 NO blanco

Con relación a este tipo de sumas de números considerados mágicos me remito al cuadrado mágico en China que siendo de 3 x 3 suma en cualquiera de sus direcciones horizontal, vertical o inclinada de esquina a esquina 15, además adjudicando un color y una orientación cardinal a cada casilla.



Más complejo que esto se encuentra otra forma de arreglar los números en un hexagono mágico con 19 casillas, donde sumado en diferentes direcciones suma 38.

3.3 Unidad

La unidad componente del tablero rectangular horizontal es el cuadrado que lo compone por 72 casillas o módulos. La unidad está dada por que forma un cuerpo geométrico cerrado de 9 columnas por 8 filas. El sistema de composición en la red como en el cuerpo es ortogonal. El espacio que se forma dentro de los 4 puntos de intersección forma un cuadrado o casilla que forma la unidad individual del tablero, que representa un estado de conciencia en el hombre como parte de una evolución personal y que está encerrada o enmarcada por línea de contorno. Cada fila que representa el flujo de energía en cada chacra contiene 9 casilleros como parte del camino a la conciencia cósmica, donde cada casillero representa una etapa de evolución definida por un texto sagrado que invita a la reflexión. La unidad también se encuentra señalada por el diseño presente con la estandarización del color en todo el tablero y los elementos que encuentran un espacio definido.

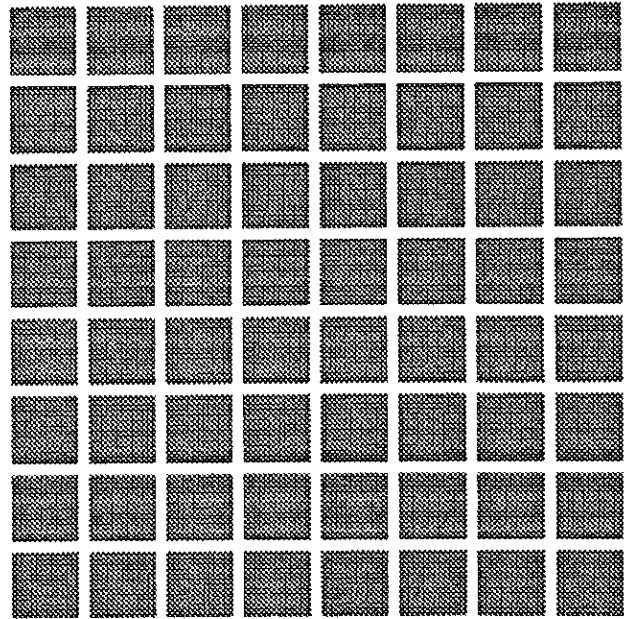
3.3.1 Límites

Las líneas dividen las casillas o módulos, tiene un grosor, no importante para el juego, pero visualmente importante pues el color de los casilleros es el mismo gris neutro y plano. La línea en este caso tiene un grosor, es protagonista, ya que no se da la definición por contraste entre casilla y casilla.

El grosor de estas líneas sirve para diferenciar las casillas, no es suficientemente grande para crear un efecto visual, pero se parece a un tablero de efecto óptico, que se muestra a continuación.

En este tablero la mente del espectador cree ver puntos en las intersecciones de las líneas. Este tipo de efectos se pueden utilizar en la pintura y están siempre activos en la comparación por color.

Existen también limitaciones o reglas de acuerdo al sentido y orden de las casillas, donde el asenso



serpenteado muestra en general un camino a la Conciencia señalado con una numeración que valora en primera instancia la lectura horizontal que asciende de fila en fila hasta llegar a la última casilla. También en este juego, el tablero es totalmente bidimensional, aunque a diferencia del ajedrez existen 20 señalamientos o conexiones expresas y directas de casilla a casilla (10 de ascenso y 10 de descenso) y una numeración que muestra el camino.

3.3.2 Contraste

Las casillas en este juego carecen de contraste, todas son de un color neutro: el gris. El colorido del tablero es sobrio, conformado por gris en las casillas, blanco en la línea y negro en los datos anexados como números o señalamientos. La diferenciación de los casilleros se encuentra marcada por líneas que tienen la función de definir, de separar cada módulo. A diferencia del tablero del ajedrez estos cuadrados no se diferencian en color, pero sí en su número y nombre. Otra diferencia importante con el juego de ajedrez es que este tablero no guarda una relación de color específica con las fichas ni con el dado, como en el caso del ajedrez que existe esa relación por color.

3.4 Utilidad

La utilidad del tablero está ligada directamente con el uso o función que en este caso es de orden filosófico. El juego del lillah, a diferencia del ajedrez, que tiene como objetivo hacerle jaque mate al rey contrario, es un viaje personal de evolución a través de las casillas donde el objetivo es la perfección, la liberalización del ego, el amor por los demás y sobre todo la conciencia en el camino personal. El tablero es aquí un mapa evolutivo por el cual uno transita. Una situación positiva puede conducir a otra mejor, malas compañías no lo llevarán a uno a nada bueno, por lo que malas consecuencias será lo subsecuente. La utilidad del juego es reconocer mediante la repetición cíclica de los caminos en aparente azar: nuestra manera de actuar. Conducido por un dado kármico (que actúa en sincronía con nuestra energía), las tendencias positivas y negativas de las acciones en nuestra vida nos guían y nos traen éxitos o fracasos estos ejemplos cambian en diferentes etapas de nuestra vida. Es en este viaje donde el tablero es el reflejo de nuestro interior, con la ayuda de las escrituras correspondientes. La finalidad del juego y del tablero es lograr ubicar en que nivel o chacra fluye nuestra energía y donde están nuestros errores reiterativos en nuestro actuar en esta vida.

4 Presencia del tablero en la pintura

El tablero y el lienzo siendo ambos escenarios bidimensionales, comparten elementos sintácticos es decir elementos propios del dibujo y la pintura, como son el punto, la raya, la composición, el plano, el color, la superficie bidimensional. A medida que los tableros han evolucionado se han diversificado en la aplicación de una gran variedad de elementos como son: el clarooscuro, la mancha, la calidad de línea, el tono. Los tableros se han convertido en una superficie rica en posibilidades y calidades pictóricas. Entonces existe un lenguaje común entre el tablero que finalmente es una retícula con valores plásticos y la pintura. Esta relación es una aproximación interesada a la pintura, interesada en clasificar y denotar aspectos de aplicación de color, segmentación y deformación de las formas. Todo eso forma una relación de participación con la pintura. La obra de caballete del autor de estas líneas se encuentra en la necesidad de tomar una posición en la creación, posición intelectual o vernácula, libre. Entonces defino que en el proceso creativo mi obra es guiada por la intuición, preferencias o gustos personales, experiencia en el ramo y el aspecto intelectual casi siempre no intencional, siendo que después de pintar aparece esta coherencia mental consecuencia de la armonía de elementos sintácticos con el mensaje o características semánticas.

Al ver al tablero como pintura y no como un soporte utilitario, existe una lectura interesante. Kant distingue dos tipos de belleza, la libre y la adherente. La primera es independiente o libre, mientras que la segunda se le adhiere a la función de un objeto particular, como sería en el caso del tablero que tiene una función específica. Esta práctica analiza primero la belleza adherente del tablero que tiene una función específica para manejarla como libre, a la manera de sacar un objeto y ponerlo en otro contexto, donde tiene otra connotación como propuso Marcel Duchamps.

La referencia o liga compartida en tablero y lienzo se basa en una retícula ortogonal, el tablero como se aprecia en el capítulo 2 (los tableros orientales), en esencia esta forma de organización es una retícula ordenadora del espacio. Una trama susceptible de deformaciones. Puede ser el tablero enriquecedor para la pintura, a partir del mismo como objeto de tema, forma de ordenamiento y como composición. Esta interacción es dada al clasificar propiedades de ambos, y aprovecharlos para reintegrar propuestas a ambos

soportes, por el enriquecimiento a través de la manipulación de la retícula, susceptible a deformaciones modulares de forma, de tamaño, de número de casillas, color y textura. Es el tablero entonces un principio creativo, con esto se propone un inicio diferente al del lienzo vacío. Donde las posibilidades como jugadas intentan llegar a una jugada maestra, la de la pintura. El tablero entonces es una motivación muy fuerte en el proceso creativo, no solo por sus características sintácticas sino también por sus características semánticas.

El incluir formas u objetos de manera sistemática es una forma en que se incluyen elementos del tablero en el lienzo. Crear una fórmula de creación está distante de lo que se pretende, se apunta mejor a observar propiedades que se clasifiquen para comprobar rumbo e intención de autor en una cierta colección aquí mostrada. Se han incluido tipos aplicación de elementos de tableros en cuadros que ejemplifiquen lo propuesto con obras de distintos autores en diversas formas, y tendencias por nombrar algunos casos:

- El escaqueado, que es una forma de oponer el color. Ha sido y seguirá siendo una forma de componer por oposición de opuestos como se utilizó en el Tarot con el que se ejemplifica más adelante.
- M. C. Escher en muchas de sus obras, el autor: deforma la perspectiva basada en una retícula tradicional y al ocuparse del estudio de la división regulada del plano y la repetición modular.
- De una manera más clara de la deformación de estas superficies se encuentran las superficies de Vasarely, aunque al parecer de este autor menos integradas a la pintura, sino como superficies geométricas aisladas, y este sí encuentra una metodología de su hacer.
- La retícula extendida como superficie, forma un cuadro de Paul Klee.
- Joaquín Torres García utiliza también la separación de objetos por medio de casillas, pero las calidades de línea son mucho mayores que en el caso anterior, siendo estas distintas propuestas.
- Pietr Mondrian, utiliza la retícula como base para componer por medio de módulos con líneas ortogonales donde enfatiza la línea divisoria y utiliza el color plano. Línea, colores que forman planos sin matizar, la

división modular, son elementos trabajados por él que le caracterizan e influyeron grandemente en la arquitectura llamada Moderna Internacional.

Factores creativos

Pintar es un medio de expresión con reglas que le son propias. El color se manifiesta entre otras propiedades que conforman este lenguaje donde la textura y sus otros elementos sintácticos son herramientas o componentes para la expresión de preocupaciones, de nuestro sentir así como del reflejo que conforma nuestro tiempo, nuestra experiencia: lo que somos y de lo que formamos parte.

La pintura es creada por diversas motivaciones, es una actividad de expresión y de meditación inherente al ser humano. Quizá el que la pintura trascienda la mera descripción que se convierta en una experiencia personal y que nos enseñe que somos seres humanos cambiantes y no atrapables en una definición es una de sus propiedades de sorprendernos.

Las razones de pintar lo que pintamos, y de hacerlo de una manera personal tiene que ver con nuestra individualidad frente a un medio común. Estamos conformados por una identidad física que se remite a nuestro cuerpo, nuestros genes, estos nos dan reacciones individuales frente el medio ambiente nuestro desarrollo se convierte en nuestra experiencia personal. Son los artistas, visionarios de su tiempo, captan en la estética estados mentales, psicológicos y de energía en el ambiente, esto se debe a que dentro de la creatividad, los artistas captan y traducen estos tiempos que se manifiestan que florecen en pinturas. Estos estados son captados en estados distintos a los de vigilia.

La pintura en mí llegó por la puerta del dibujo, esa puerta que me llevó al corredor del autoconocimiento y desarrollo personal. El dibujo es la primera puerta la razón por la que en mi obra pictórica busco insistentemente el incorporar la línea con el color. Al respecto Matisse aseveró: "Si el dibujo es del espíritu y el color de los sentidos hay que empezar a dibujar para cultivar el espíritu y ser capaces de conducir el color por senderos espirituales" La experiencia desde temprana edad con el dibujo de línea continua, la disciplina del trabajo constante formaron en mí un camino que sigo recorriendo donde

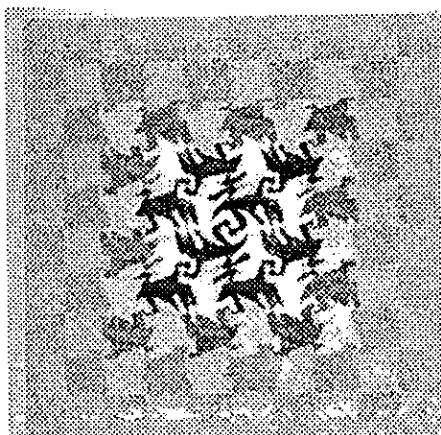
(como diría el I Ching) “Lo bello y lo bueno conforman mi estrella orientadora”.

El ajedrez es parte de mi formación, la pintura otra parte del ambiente. El tablero fue recurrente cuando tomé el juego durante 6 meses que estuve en cama. Los personajes de las piezas han sido modelos en pinturas, y ahora desgloso elementos sintácticos del tablero para aplicarlos de manera instrumental en el desarrollo de mi obra personal. Conocer estos aspectos me permiten ver mi obra con más coherencia. Han surgido inconscientemente tantos logros que se deben seguramente no a una ingenuidad sino a una honestidad comprometida con la pintura y con el ser.

El aspecto creativo en este trabajo consiste en ubicar un objeto gravitacional, que en este caso es la retícula básica bajo la óptica utilitaria del ajedrez y el lilah. Este estudio clasifica al tablero empezando por sus partes para hacer propuestas analógicas con la pintura. La pintura en la mayoría de los casos ejemplifica los casos y los supera, es decir una misma pintura podría abarcar más de un inciso de ejemplificación. La manera de acercarme al tablero ha sido de manera instrumental y los logros están constatados en obra, logrados, y llegando a una aportación personal de obra que rebasa la teoría para quedar en obra mi testimonio como artista plástico.

4.1 El fondo escaqueado

Como superficie escaqueada:

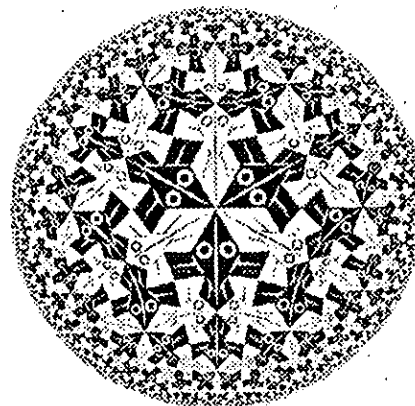


Evolución I

M. C. Escher es un autor idóneo para este tema, pues tiene obra donde el lienzo aparece como tablero, pareciendo una superficie, que incluye planos unidos sin dejar espacios como el escaqueado de un tablero. En “Evolución I” su proceso de deformación propone al tablero como una secuencia de formas consecutivas que van cambiando dejando rastro de lo que fueron, explicándose a sí mismas secuencialmente. Empezando con casillas cuadradas alrededor, que se van trasformando en figuras al centro. El ejemplo

de este tablero es interesante pues es un fondo, que a la vez se descompone en formas, ya que el objeto es el tema de la pintura.

Escher incursionó mucho en el tema de la transformación. Se apoyó en la retícula utilizada por el tablero para escenificar sus ideas de repetición, para lo cual desarrolló un sistema modular complejo basado en la pintura ornamental arabe. El escaqueado propiedad compartida con el tablero de ajedrez (blanco y negro en muchos casos en alto contraste) es también fuertemente recurrido.



Límite circular I

El dibujo en este autor es meticuloso, muchas veces por su precisión angular el dibujo es casi matemático. En el caso de “Límite circular I” es geométrico, por su repetición hacia el centro como se nota en la imagen. La repetición simétrica hacia sus lados varias veces, hace al dibujo previsible, por su metodicidad, si se tomara una muestra seleccionada del dibujo, se podría deducir el resto, como es lo mismo en el tablero de ajedrez.

Aunque en ambos casos de los dibujos aquí mencionados existen figuras y no realmente un fondo, toda la obra es considerada como una superficie, pues las figuras forman un patrón de repetición, casi un patrón decorativo, mas que figuras sobre fondo es figura embonada en figura. Y en conjunto se obtiene una forma geométrica.



“Esperando el amor”2000, de Pablo Almeida es un ejemplo de lo que el fondo escaqueado es en una pintura, un fondo que ambienta, permite emplear y mezclar colores adecuados al tema. Azul, y Rosa pálido casi blanco son los colores que ocupan las casillas escaqueadas, la pintura sucede en primer plano al fondo, de la cuadrícula. La figura femenina del primer plano, la planta, el barandal son elementos que ocupan un espacio referente al tablero. El fondo asemeja un tablero como el espacio de ordenamiento que tiene un lienzo, y en este momento el sol encuentra posición en

una casilla, la planta en su etapa de crecimiento, forma parte de un escenario cambiante, donde lo que queda es el espacio deformado por las formas, donde los protagonistas cambian de posición de actitud y de tiempo, pero siempre sobre un escenario, fijo tan relativo a la ubicación del espectador donde existen zonas de luz, y de color que tienen que ver con distintas energías.

4.2 La forma escaqueada

“La forma se delimita por el fondo, y el fondo se delimita por la forma”, decía el Maestro de la Esmeralda Guadalupe Ramírez Santos.

En este inciso se verá en el Tarot de Marsella como la forma delante del fondo, se encuentra dividida por secciones geométricas con cierta simetría y metodicidad en la inclusión de una red tablerada. Esto en alguna forma, sirve para enfatizar ciertos aspectos en el aspecto semántico (de significado) de la obra y enriquecedor de alguna manera a la estética de la forma, se encuentra el color apoyando al dibujo, enfatizando el significado de la carta misma.

El Tarot de Marsella es visitado por el autor porque estas cartas tienen ejemplos que clarifican perfectamente el empleo del color dividiendo



superficies en oposición como escaqueado. El escaqueado de una forma complementa mediante el uso del color ideas, de liga de objetos (ideas), puede mediante el alto contraste ayudar a la definición de las formas. Entonces la forma escaqueada queda señalada primero por una división del dibujo y después por una complementación del color.

Después de observar la carta número uno, El Mago encuentro que contiene implícito en su vestuario una utilización del color cuatrapeado y en oposición, que recuerda directamente al escaqueo utilizado en el ajedrez. La ropa del personaje de la carta contiene una

división geométrica simétrica, donde el color está dividido por planos y enfatizado por la línea negra que lo rodea, donde participan los colores amarillo, rojo y azul, con un eje vertical de simetría donde se oponen los últimos dos colores, mientras que el amarillo queda equilibrado, pues es el color de la sabiduría que reúne a opuestos con el justo medio. En el área del sombrero por encima es verde (símbolo de adaptabilidad al destino del cielo), por abajo es rojo, debajo de manera opuesta, en la camisa, se alterna el rojo con el azul, luego en los pantalones y por último en los zapatos.



Estos colores se oponen en otras cartas, aunque no llegan a formar un escaqueo y están presentes en cartas como la 19 El Sol, donde se oponen rojo y azul en la ropa que cubre a dos niños, que representan al yin y al yang, los opuestos dentro de una misma forma: la humana. La alegría de una buena relación entre consciente e inconsciente. Los colores en los rayos del sol se alternan en los rayos del sol, y en las gotas que caen dando una riqueza de variedad en la carta como imagen y como significado.

En la carta 6 (Los enamorados) el color opuesto se encuentra representando a dos tipos de amores que se posan sobre un tablero que es el personaje central. En los ropajes de las mujeres, lo que domina a una es más el rojo que simboliza la pasión y se complementa o se compara con la virtud o la tranquilidad de la personaje que tiene el ropaje azul.



En la carta 7 (El Carro) contiene la oposición de posicionamiento del color dentro de una misma forma: la de caballo, que puede ser interpretada como las dos fuerzas o motivaciones (la mental, y la sentimental) que nos inducen a movernos muchas veces en direcciones opuestas. De alguna manera estas cartas se les asemeja con el escaqueo, porque en estas las figuras que se contraponen en color (azul-rojo) pertenecen a una misma naturaleza, pero se oponen en color.

Existe un ritmo de izquierda a derecha en rojo azul alternado marcado por las columnas, y seguido por la vestimenta del cochero, continuado por las columnas.



En cambio es simétrico el uso de estos dos colores en la carta 8: La Justicia, basándose en un eje vertical, el color está equilibrado en toda la carta siendo esto un símbolo que

hace señala la imparcialidad, y lo equitativo que se debe de ser de acuerdo a la carta la aplicación de la justicia.

La siguiente pintura "4 de copas" de mi autoría, pertenece a una serie de 9 pinturas dedicadas a las copas, siendo esta realizada en 1999. Relacionada al Tarot del arcano menor (52 cartas) porque contiene un número y un elemento: la copa que significa el amor como lo hace esta baraja.

El tablero escaqueado en el fondo, sigue estando presente, como en la pintura del mismo (autor inciso 4.1). En "4 de copas" el tablero de fondo está girado, la figura de frente representa a un soldado por el sombrero en negro y la posición frontal, el fondo se hunde, pero el hombre sigue recto y de frente. También el sombrero recuerda al sombrero de la carta 1 "El Mago" donde



ambos mantienen una relación con el cielo por la cercanía al mismo y el recuerdo a la lemniscata con significado del infinito. El hombre tiene en su persona el cuatrapeo de color al que se hace mención en la carta número uno del Tarot Marsellés con un eje vertical. Otros elementos como los del título de la pintura están presentes (las 4 copas), y muestran que tablero juego y cartas (el azar) están reunidos en el momento de la creación. Se denota también aquí que existe un personaje que encuentra su superficie dividida, lo que lleva a la conclusión de que cualquier objeto es susceptible de este escaqueo. El tablero de ajedrez recuerda directamente al escaqueo, propiedad que otros juegos no

tienen. Entonces el arlequín equivale a lo que denominaremos el personaje del tablero por no decir el personaje tablerado.

Pablo Picasso dedicó muchas pinturas al tema de los arlequines y sus familias. En el caso de la pintura aquí mostrada el arlequín tiene de justificación para el patrón de repetición geométrica la ropa, que con formas romboidales simboliza la alternancia dada en el tablero.

4.3 El tablero como objeto

Como objeto valioso el tablero de ajedrez ha sido tesoro de reyes y museos, manufacturado con metales e incrustaciones de piedras preciosas, así como trabajos muy elaborados sobre diversos materiales. En la representación del mismo como tal se encuentra en dibujos del libro antes mencionado del tratado de ajedrez de Don Alfonso el Sabio, en pinturas renacentistas, egipcias, griegas entre muchas otras representaciones. Incluir al tablero como objeto es tomarlo como modelo y que participe en la tela como representación de este. El señalar al tablero como objeto a representar en las dos dimensiones, es un tema, pero no se debe de quedar solo en ese punto, sino rebasar al solo objeto y crear un mundo, en torno a este objeto.



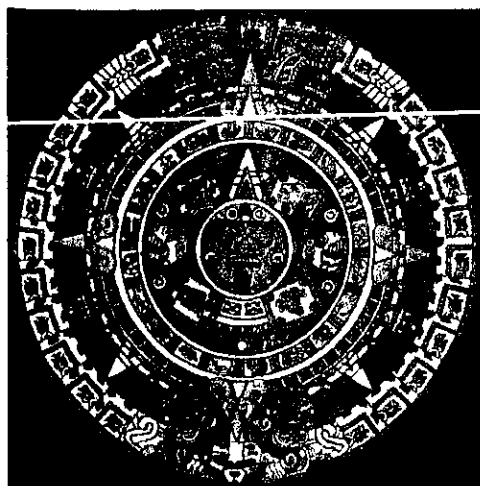
En esta pintura de mi autoría, "Del ajedrez y sus personajes" de 1998, el tablero esta representado como objeto del lado izquierdo, girado y de frente. También existen en el fondo zonas de luz y de sombra que asemejan grandes casillas. El personaje que está jugando ajedrez, la ha hecho de camaleón, como con cualquier actividad a la que nos sumergimos, así el tablero invade el cuerpo del personaje principal que tiene una relación de juego con el tablero, pues una pieza esta cayendo de su mano o del tablero. El tablero está dentro y

fuera del personaje (por las zonas de contraste en el fondo), las piezas ya no están en el tablero sino en el mundo mismo como son: el pez y el barco que hacen referencia al barco, que después se convierte en ave (Rok) y por último en torre. El caballo también está presente, los espectadores, los consejeros (giran como ángeles abajo) y la pelota que significa el juego.

Esta representado en esta pintura no solo al tablero como objeto sino también como juego. Contemplativo se encuentra el personaje al encontrar toda la influencia que tiene el tablero con la vida y con sus posibilidades.

El personaje en este caso, un personaje femenino, no tiene el pretexto de la ropa como el arlequín, este personaje como se dijo anteriormente, se mimetizó, asumió en su ser al tablero, lo que se manifiesta directamente en la esencia del personaje. Es la persona misma y no un traje o disfraz como en el caso de nuestro personaje escaqueado: el arlequín.

4.4 El tablero como composición



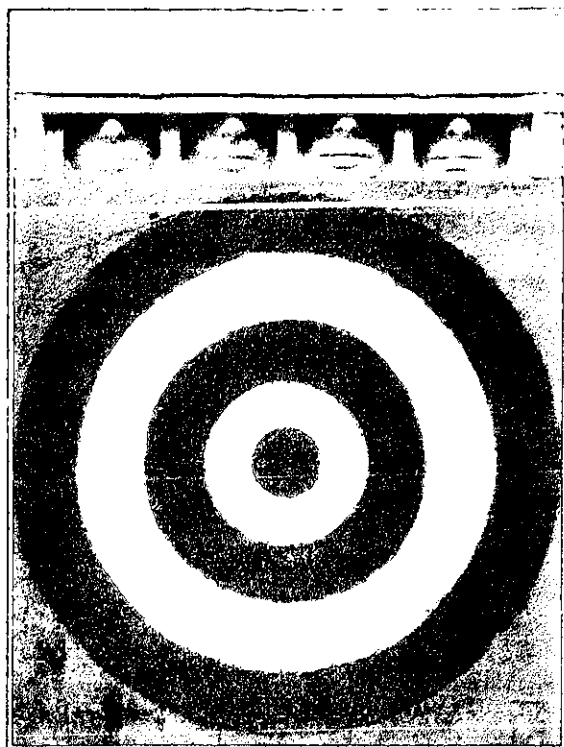
El tablero es una forma compositiva de ordenar elementos, ortogonal o concéntricamente (como es el caso del círculo) o en otro de los tantos tipos de ordenamiento de la forma que existen. Como ejemplo concéntrico ya se mencionó la imagen de M. C. Escher "Límite circular I" en el inciso: 4.1, aunque en dicho ejemplo los círculos concéntricos se llegan a unir. Sumándose a este ejemplo la piedra del sol Azteca es un ejemplo más claro sobre los círculos concéntricos. Estos círculos

concéntricos marcan a manera de instrumento de medición del tiempo, la consecutividad que tienen eventos que dan como resultado cierta previsibilidad en hechos, su división está hecha de acuerdo a la repetición de fenómenos de la naturaleza, dividiendo y clasificando los días, lo que logra dar cierta previsión de fenómenos a través de la experiencia.

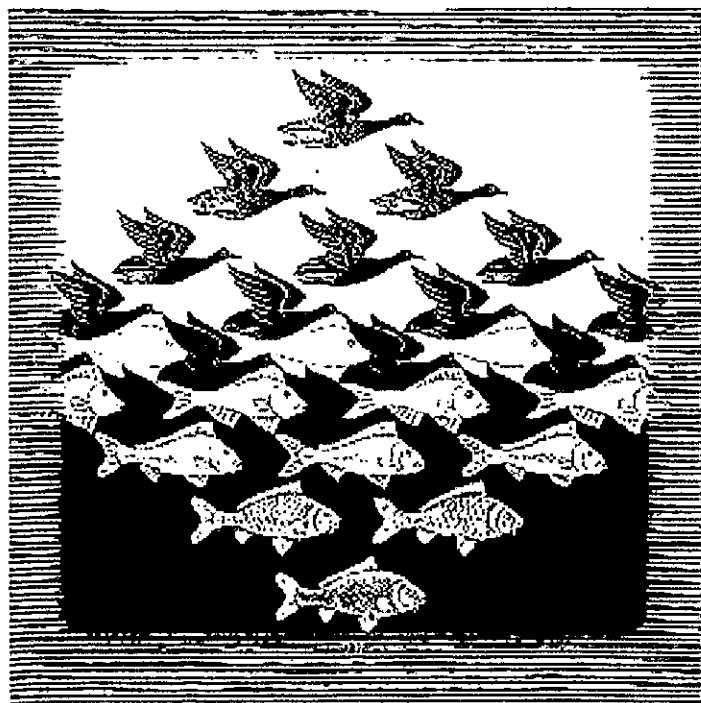
El calendario o piedra del sol azteca está conformado por anillos concéntricos, dividido en casillas que incluyen una iconografía cultural propia. Existen señalamientos en triángulo formando o señalando como direcciones a los puntos cardinales. Basados en la simetría y teniendo como eje el centro del gran círculo. Esta piedra es un claro ejemplo de lo que se puede lograr usando la geometría como base, y todo el mundo de la imagería, y en este caso matemático lográndose crear una obra maestra, de utilidad y trascendencia tal que es ahora un símbolo de identidad nacional.

El ejemplo de la piedra de sol azteca, indica una superficie dividida estructuralmente en círculos concéntricos y los símbolos que se encuentran en su interior están encasillados, divididos por líneas orientadas al centro. Los elementos se encuentran clasificados, separados, divididos por decirlo de alguna manera. Cada forma geométrica tiene su manera de dividirse y de crecer.

Existen más maneras de representar círculos concéntricos, Jasper Johns, incluye en su obra "Blanco con cuatro caras" de 1955, círculos concéntricos de color matizado, sin divisiones como en el caso anterior. La manera que aplica el color, y la textura hacen suficientemente rica esta superficie. Como se puede apreciar es otro lenguaje perfectamente resuelto para utilizar anillos concéntricos. En una forma conocida como es la del blanco de tiro.



De nuevo Escher se presenta con una obra idónea para extender mejor este ejemplo, de mundos simultáneos (como denominaba el mismo) "Aire y agua I" de 1938 representa en su esencia figuras que se transforman en fondo, y fondo que se transforman en forma detallándose los módulos por niveles poco a poco, blanco y negro, casi como casillas o tomándolas como base y formándose sobre éste aunque girado a 45° sobre su esquina inferior que es centrada y por último enmarcado.



Este ejemplo denota un tablero girado, pero perfectamente señalado. El marco de la pintura misma es otro cuadrado que ayuda a separar arriba lo blanco de abajo lo negro.

En el tablero como composición se han mostrado dos diferentes ejemplos, el de

círculos concéntricos, y el ortogonal girado de M. C. Escher. De alguna manera los tableros reflejan formas geométricas que han sido utilizadas para crear una composición regente de los objetos, o en el caso de Jasper Johns de elementos sintácticos de la pintura como son color y textura.



“Cielo” es un acrílico sobre tela de Pablo Almeida 2000. Es una obra donde se llega a la integración de la retícula como base de fondo en la pintura con una forma sin fin y circular que es la espiral, recurriendo a la cuadrícula, a las barras y a las columnas. También participa un elemento cuadrado repetido varias veces dividido en cuatro que navega con distintas direcciones por la pintura, siendo un elemento más que se dispersa por el lienzo. La espiral blanca que está al centro es la ruta o camino. Si se busca seguir el centro a la esencia se encuentra la intersección del centro de la retícula y casi el centro del cuadro. Mientras los círculos concéntricos se repiten,

la espiral es un camino para llegar al centro, en este caso la figura que mira al cielo es atrapada por un ciclo sin fin donde se reúnen varios elementos que conforman un momento dado en su existir, y dónde se combinan cuadrícula fantasía y espiral.

4.5 El tablero como retícula deformadora

En los tableros que analizamos, el cuadrado llega a ser el módulo de unidad en los mismos, es en estos casos un módulo ordenado, pero si este módulo cayera en una anarquía de línea rígida, si fuera más "una línea que respira", como diría alguna vez el Maestro Guillermo Zapfe, y si el módulo se liberara para utilizarlo, entonces el mosaico sería una forma de pintar utilizando piezas en común al tablero, sería la casilla independiente. De alguna manera antecesor al impresionismo, estas unidades forman conjuntos que forman planos donde el ojo llega a unir colores, la línea de contorno, aunque presente se llega a perder en una red natural.

Los mosaicos que forman grandes decorados en paredes, y pisos, toman en cuenta a la casilla como unidad y no al ordenamiento tan rígido que domina en los tableros antes señalados. Siendo así el caso, la línea es fluida y la forma marcada por la interacción casi impresionista que se denota en este ejemplo entre casillas o mejor dicho: mosaicos. Si los módulos que componen el dibujo no coinciden



perfectamente, es decir dejan un espacio entre sí, habrá una línea como red individualizada que en cada obra sería única y funciona como dibujo.

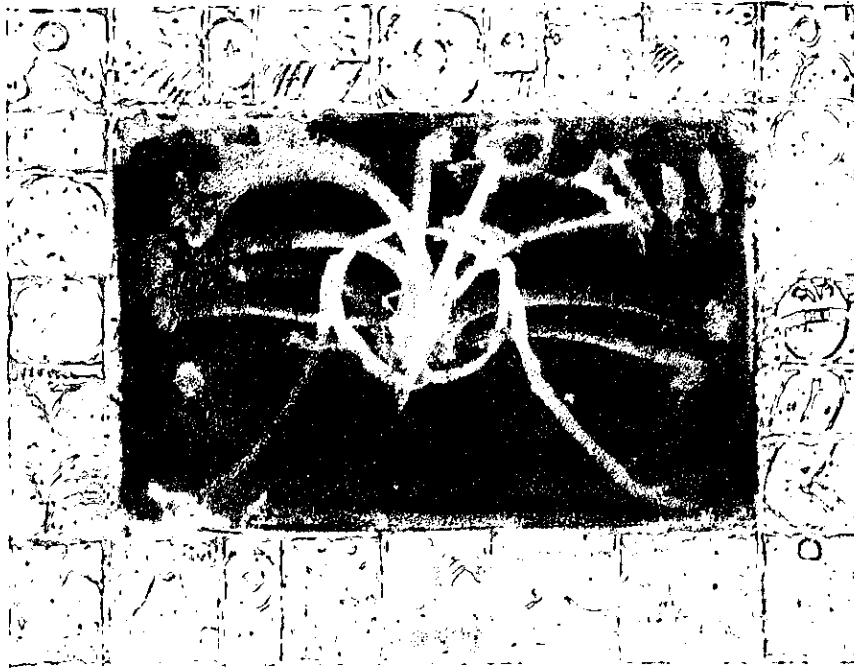
Manipular una retícula ortogonal dándole perspectiva, volumen o muchos efectos es un recurso más que puede servir a nuestros propósitos, Vasarely, trabajó mucho sobre redes que deformaba, de manera muy pulcra, creaba, en un tiempo donde se experimentó en la arquitectura con las superficies regladas. Utilizó deformaciones sobre sus retículas superficies que rozaban en efectos ópticos y en posibilidades de deformación geométrica.

“Flores” (2000) de Pablo Almeida. Utiliza de nuevo el tablero como fondo. Más de un color forma al tablero de casillas de color no uniforme, aunque existe un orden en el acomodo de las casillas, estas se liberan del ortogonal tradicional. Esta obra logró tener presencia en la forma y el fondo. La retícula no solo es un pretexto de color en el fondo, sino denota una libertad al plano visto matemáticamente, donde no admite deformaciones ni la inclusión de varias vistas que se traduce en tiempo. Es este tablero un fondo activo por las forma tan libre que se ha manipulado e interactúa con la forma de primer plano.



4.6 El borde como elemento compositivo.

Aunque existen muchos tipos de borde. Se puede decir que este es un elemento del tablero que sirve para enmarcar, tal como es el marco en una pintura que delimita al espacio. De la aplicación de este elemento me gustaría hacer notar el mosaico recién presentado, donde una línea alrededor de la pintura tiene entre otras la función de señalar al espacio interior. Es importante también hacer notar que los bordes en los tableros se asemejan a los utilizados



en tapicería. Algunas formas de incluir ejemplos de bordes celtas se encuentran mostrados en el inciso 2.2.2 Límites(del capítulo del Ajedrez), donde se muestra el valor decorativo que se le atribuye a la formación de distintos patrones

o modelos de bordes.

Pierre Alechinsky consciente del valor de este elemento lo utilizó en varias pinturas, respetando su función y anexándole al valor como borde la idea de lo secuencial, esto lo encontramos claramente expresado en su pintura "Volcán Azteca" de 1971, siendo este un claro ejemplo donde el borde contiene imágenes que apoyan a la figura central explicando a través de una secuencia, diferentes facetas del volcán. Además la pintura misma hace referencia por su título a la piedra solar Azteca, pues divide los espacios con línea, les incluye imágenes de fuerzas y elementos naturales

Alechinsky, Pierre. "Volcan Aztéque" Acrílico sobre tela 157 x 200 cm mixta sobre tela 1971.

Además en medio se encuentra un volcán, siendo que en la piedra a la que se hace referencia se encuentra ollín el símbolo del movimiento telúrico en el

caso de la piedra. Es aquí donde se puede apreciar también que las casillas en el tablero pueden formar cuadrados concéntricos que se pueden semejar a los círculos concéntricos en la piedra solar.

Perteneciente al año 2000 y a un políptico de 5 piezas de Pablo Almeida, este cuadro encuentra un enmarcamiento natural sustentado en el fondo que forma parte del tema de la pintura (una arcada). Las figuras centrales están señaladas por un color de fondo más claro que señala importancia y valora las figuras internas. Se superó ampliamente la obviedad, y se incorporó naturalmente al tema y composición de la pintura.



4.7 Presencia plástica de los juegos de tablero ajedrez y lilah

El juego dentro del tablero también tiene una lectura interesante para la pintura misma, las piezas o fichas, la manera de jugarse que incluye más mente o más emoción, más azul o más rojo como se ve en el Tarot y que se señaló en el inciso 4.2 denotando así cada juego su naturaleza propia. Estos elementos también tienen una participación que se puede atacar como interpretación que pueden enriquecer de manera sustantiva el discurso de la obra misma.

El haber escogido estos dos tableros a analizar tiene una razón, ya que el ajedrez es un juego más mental, mientras que el juego del lilah es más del azar (interviene la suerte a través de un dado). Pintar con objetividad, elementos que se ven, pintar con conocimientos. En contraposición buscar accidentes de la pintura misma, aprovecharlos, y dominarlos. Mantener un diálogo constante en ambos juegos. Entonces la naturaleza de ambos juegos que se contraponen, es una forma de concebir pintura, de actuar, de vivir y en ambas acatándose a reglas propias del juego.

Las reglas, maneras de leer el tablero, formas de aplicar el color, las piezas, situaciones y direcciones forman el mundo de posibilidades del escenario de estos juegos en la pintura.

4.7.1 El juego del ajedrez

De este juego se pueden incluir las propiedades antes tratadas en común de la pintura con el tablero, fondo, forma, sus deformaciones e interacciones, así como la participación del escaqueo y bordes. Se añan además características propias del juego, como son las piezas y sus movimientos, así como posibilidades de relación de jugadas y la orientación del juego que se denomina como mental.

Observemos a las piezas como objetos a representar, como personajes representativos de distintas personificaciones

arquetípicas. El juego consta de 16 piezas para cada uno de los dos jugadores, cada ejército consta de 8 peones o piezas menores (pues no pueden ir hacia atrás) y 8 piezas nobles. El representar a cualquiera de las 6 piezas distintas es algo tan interesante como es el representar las jugadas. Por eso se incluye en este caso la imagen de "Jaque a la Reina" de Pablo Almeida, 1996, donde se integran acciones de una situación específica con personajes del juego. El tablero que cubre a la mujer (la reina) que huye en un caballo en el peligro de la noche y la profundidad del agua son parte del lenguaje del juego específico del ajedrez. Existe entonces una luz que guía el camino y esta es la luna, un conocimiento no tan iluminado como el sol, sino que hay que buscar un poco más. Esta pintura incluye en su título una forma de salir del problema, "Jaque a la reina" indica el peligro de la reina, mientras que la pintura indica la manera de cruzar el mar, "las grandes aguas" a las que se refiere repetidamente el I Ching. Esta salida es por medio del caballo que salva a la misma reina y la lleva a un lugar seguro.

Saber que se va a pintar podría relacionarse con una manera previsor de atacar un problema. Se puede relacionar con bosquejos antes de la obra final.



En este caso esto se relaciona más con el aspecto mental del ajedrez. Pero incluso en el mismo juego de ajedrez se nota que lo que vamos haciendo en el juego tienes sus repercusiones o respuestas y así mismo va cambiando la orientación del juego. Algo que no cambia es el entusiasmo por jugar, ganar, el entusiasmo de transformar, dialogar una pintura.

Características propias del tablero de ajedrez:

- a) La línea es un importante elemento que en el tablero enmarca los planos que determinan las casillas, la línea va de acuerdo con la forma, de alguna manera por el alto contraste que poseen las casillas y por el cuatrapeo en color que existe la línea repite, y a la vez es independiente, pues el tablero podría funcionar sin la línea de borde. No siendo así en los ajedreces orientales donde la línea es indispensable, ya que el tablero no se escaquea.
- b) El color, básicamente está la utilización de éste en alto contraste (generalmente blanco y negro), pero como se mencionó anteriormente lo interesante es que exista una diferencia marcada en el color de casillas para que así estas den una fácil lectura en piezas y tablero.
- c) El plano como superficie se encuentra representado en cada casilla. Repetido varias veces y escaqueado el mismo forma el tablero, en muchos casos estas casillas se encuentran ornamentadas.
- d) El borde, puede ir desde una línea de contorno alrededor del tablero hasta dibujos muy elaborados, utilizando lo geométrico y lo vegetal ornamental principalmente. El borde tratado en ambos tableros puede resultar una forma de resolver el espacio en una pintura, tal como se hace en tapicería.
- e) Las piezas, forman parte complementaria del tablero, le dan sentido al mismo, y al juego, pueden ser representadas en pinturas como objetos o personajes que interactúan.
- f) El alto contraste, o escaqueado, demuestra que una forma ayuda a delimitar a otra, por comparación. El uno en su opuesto se diferencia y se define. Se pueden integrar fondos con forma, por medio de la

línea y exaltados por contraste. También se puede utilizar dentro de las formas para enmarcar alguna parte del objeto. Esta forma tiene la facultad de optimizar recursos de color, se basa en el color plano pero se le puede sacar partido enriqueciendo esos planos.

Los movimientos de las piezas en el ajedrez crean líneas virtuales presentes que crean ciertas formas en el entramado del tablero. Son una lectura casi imaginaria para el jugador experimentado. La única forma que salta es la pieza del caballo, es decir no llega a una casilla que esté tocando alguno de los bordes de la casilla donde se ubica. Acerca de los movimientos se les puede sacar partido en la ubicación de los objetos en un lienzo de varias maneras una de estas sería marcar caminos con diferentes objetos con función de señalización.

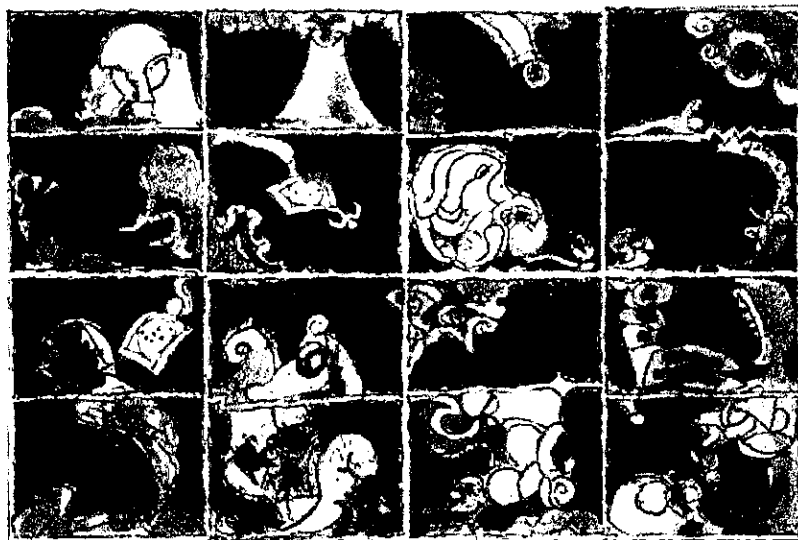
4.7.2 El juego del lilah

En una pintura, donde se lucha desde un principio por una gestación nueva, donde se convive con los accidentes de la pintura, salidos de provocaciones, que luego se doman, se dominan o se les da forma, se llega a resultados interesantes y esa misma experiencia genera conocimiento y por supuesto una obra. Sería esa una manera menos racional donde se encuentra que el azar forma parte de un tiempo, un espacio, nos involucramos con los eventos y forman parte de nuestra vida. Ese azar está relacionado con el dado kármico. Este juego contiene características a explotar que se describen a continuación:

- a) En la pintura se aprovechan las posibilidades del azar, del dado kármico, o sea de lo que parece ser accidental. Dentro de cada situación lo que queda es tratar de aprovechar de la mejor manera y sacarle provecho a cada situación plástica, es este el inicio en cada cuadro donde empiezo de cero y el camino se va aclarando (como diría el lilah) en el transcurso del juego, el interpretar las posibilidades del accidente es ya una visión personal y lo que le sigue es su consecuencia, más personal y formadora al resultado final.
- b) Una característica de este tablero es la conexión que existe entre casilleros de arriba con los de abajo, líneas de dirección con señalamiento, en cantidad semejante en sentidos contrarios, estas líneas rompen con el sentido serpenteado ascendente del tablero donde relacionan ciertos puntos clave del tablero con otros, caminos secretos. Es una lectura sobre otra.
- c) Cabe destacar la proporción de este tablero que en sentido horizontal mantiene una proporción que para los hindúes es la del rectángulo perfecto. A diferencia del tablero de 8 x 8 que es un cuadrado. La proporción del tablero de 8 filas x 9 columnas es perteneciente esta proporción a un objeto sagrado y numerológicamente hablando es perfecto, por lo que es una proporción venerable tanto como la proporción áurea para los griegos.

Pierre Alechinsky hace pinturas muy relacionadas a la organización ortogonal del tablero del Moksha-Patamú, importantes porque señalan perfectamente lo que se puede hacer con una organización de este tipo. En esta obra Alechinsky

divide la tela en dos partes, el cielo y su explicación en las celdas, por ser amarillas las y cuadradas las celdas remiten a la tierra. Incluye en la parte baja de la tela 19 columnas por 3 filas de altura, se deja ver la línea de contorno en cada casilla. Se deja ver entre otras cosas una serpiente que ocupa varias casillas (como es en el juego de serpientes y escaleras). El cielo que tiene formas en su color azul que combaten entre sí, en el viento y en sus nubes se dejan ver formas de el combate de la luz y la sombra, de manera desbocada en relación con la cuadrícula de la tierra que es ordenada e intenta darle coherencia a la lectura del cielo.



De cuatro por cuatro, de formato horizontal como el tablero del lillah, esta pintura señala perfectamente cada casilla, la línea es divertida y sin embargo se mantiene la idea del ortogonal. Las casillas aquí tienen carácter o lectura secuencial, que se va leyendo como en una historia cómica.



Se ha mencionado que existen dentro de los juegos mencionados, formas de enfrentarse al mismo y que se manifiestan en una forma de pintar. "Compañía musical" 1999 de Pablo Almeida

muestra al centro una gran mancha de color, encerrada por una línea de

contorno negra que delimita y de forma y sentido a la mancha. La mancha central verde, la mancha izquierda negra son la manera en que el azar permite a la manera que decía Da Vinci, que incluso cualquier forma pequeña puede darse a la interpretación o a motivaciones para pintar. La pintura señalada tiene en su origen el accidente como forma de aproximación al tema. Es enriquecedora la mancha y se ha dejado central y rodeada de colores casi planos y más luminosos para que se vea la semilla (al centro) del cuadro. Es entonces esta pintura un ancla de un tiempo, es decir un momento captado como diría el I Ching o el sentido del tiempo. Así el lilah como otros juegos no deja nada a la casualidad.



4.8 Los caminos del tablero

Ambos tableros el del ajedrez y el del lilah son mapas interactivos, que interactúan con las piezas y con los jugadores. Cada juego cuenta con sus propias reglas de movimiento. En el ajedrez cada una de las diferentes piezas cuenta con una manera diferente de avanzar, de tomar las otras piezas son posibilidades casi ilimitadas en su combinación. La pieza en el lilah, depende por una parte del movimiento del dado (el azar) y por otra de los caminos establecidos, es decir ciertas casillas llevan a otras por casillas interconectadas, donde son al parecer arbitrarias pero tienen un orden establecido, el de la filosofía hindú.

4.8.1 Posibilidades de movimiento de las piezas de ajedrez

Las piezas en el ajedrez son 16 por cada uno de los dos jugadores, las piezas de cada jugador están uniformadas por algún color. El color de cada uno de los ejércitos corresponde a uno de los dos colores del tablero. 6 distintas piezas conforman al ejército o personajes de cada jugador, de la siguiente manera:

Número de piezas por contrincante	Nombre de la pieza	Inicia! (de su nombre en inglés)	Propiedades de movimiento.
1	Rey	K	Se puede mover hacia cualquier casilla que esté alrededor de la que ocupa.
1	Reina	Q	Se mueve como cualquier pieza, menos como el caballo.
2	Alfil	B	Confinado a un color de casillas, solo se mueve en diagonal.
2	Caballo	H	Única pieza que salta obstáculos, su movimiento es en forma de ELE.
2	Torre	T	En línea recta.
6	Peon	P	Solo avanza hacia delante.
Total 16			

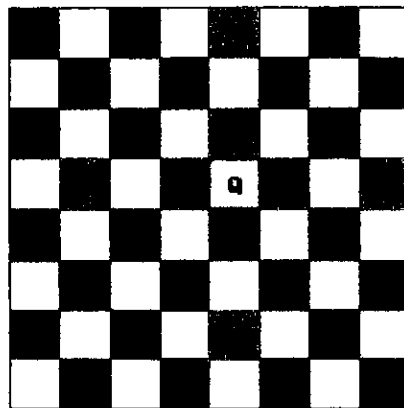
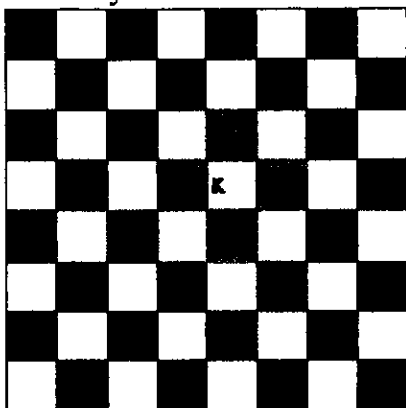
Las piezas en el ajedrez tienen propiedades de movimiento que las hacen únicas, se crea mediante estas una estrategia de protección y ataque en el juego.

Estos ejemplos de muestras de movimiento de tablero indican las influencias que un jugador de ajedrez ve inmediatamente en una partida, sólo que este las ve juntas y no aisladas como se muestran en los ejemplos siguientes.

Indica ubicación de la pieza.

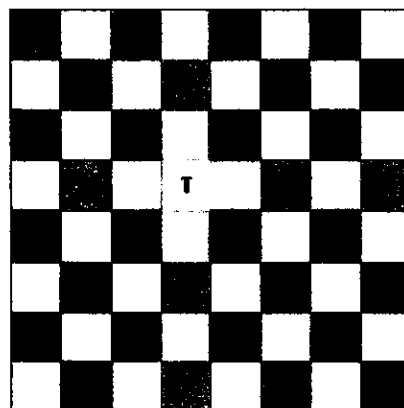
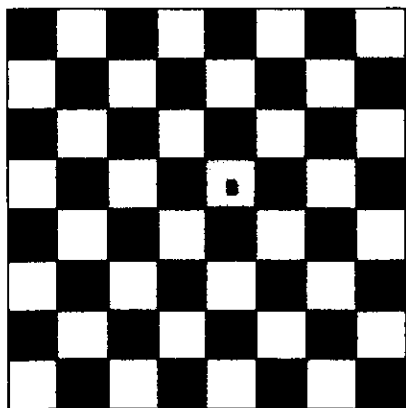
Indica dominio virtual del movimiento de la pieza en casilla negra y en casilla blanca.

K = Rey



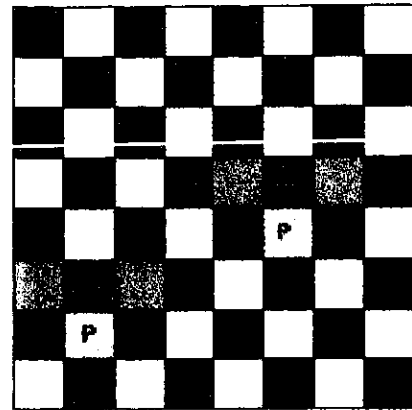
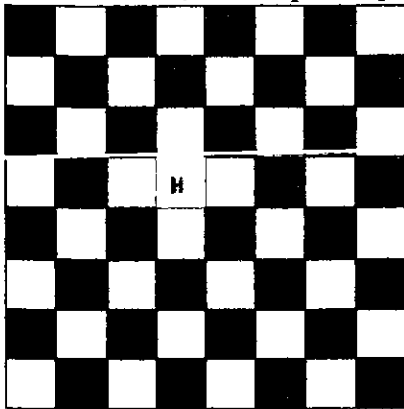
Q = Reina

B = Alfil



T = Torre

H = Caballo, única pieza puede saltar casillas.



Movimientos del peón.

El peón es la única pieza que en casillas señaladas aquí verdes solo avanza para comer o tomar otra pieza y al mientras no se ha movido la pieza puede moverse con dos posibilidades, mientras que en los demás movimientos solo avanza una casilla.

Las influencias espaciales virtuales de movimiento de las piezas en este espacio bidimensional son muchas, y de acuerdo a estas se podrían dar diferentes valores a líneas e intersecciones de acuerdo a diferentes piezas dándonos una gran variedad de posibilidades de colores donde se podrían graficar ciertas partidas de ajedrez, y crear fórmulas de combinaciones. Lo que indica que el tablero es un espacio para opciones.

Las formas que se establecen por la influencia que las piezas establecen conforman ciertas formas virtuales:

El rey es el centro de un objeto cerrado, un cuadrado mientras que la reina emana una influencia como lo hace una estrella.

El alfil señala una Equis, mientras que la torre forma una cruz, una Ele o una T, dependiendo de su posición.

El caballo marca el centro de un octágono o de un círculo siendo esta pieza el centro mientras que la forma que toma el peón es con dos posibilidades, una de avanzar libremente y otra al tomar a otra pieza.

El enroque no es señalado, pues es un camino compuesto por una recta de dos piezas.

4.8.2 Rutas establecidas del lilah

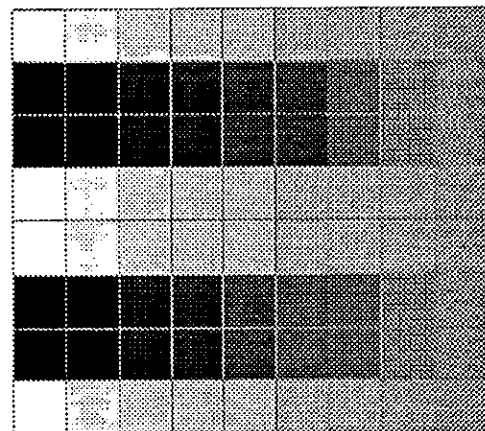
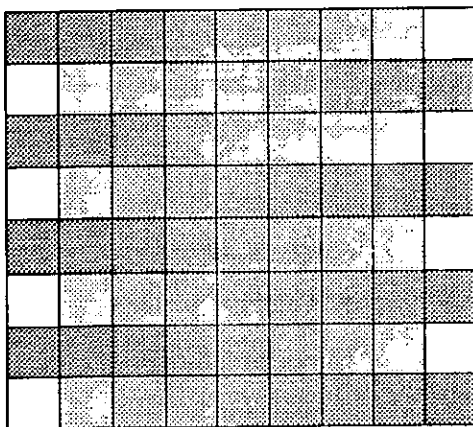
Muy diferente al tablero anterior se encuentra el juego del lilah. El tablero marca un camino serpenteado ascendente, para llegar a la cumbre. El juego marca un camino, la vida misma, es un camino de pruebas cuyo fin es el camino mismo.

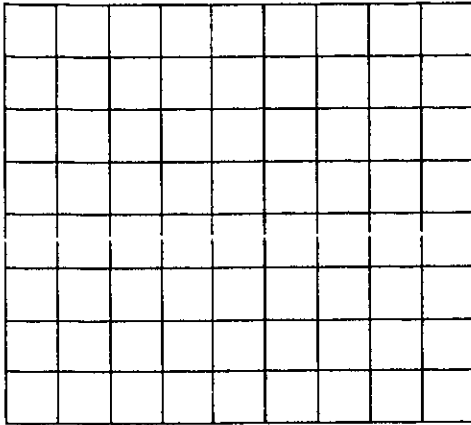
Por un lado el camino como se ha señalado anteriormente este tablero está marcado por una numeración ascendente serpenteada. Se pueden señalar con flechas, o línea el camino posible a recorrer, sus subidas y sus bajadas, aunque el juego en particular mostraría cual ruta se toma.

El camino está señalado por la numeración ortogonal ascendente por filas, este camino serpenteado contiene dos marcas de desviación: flechas ascendentes (después evolucionaron en escaleras) y serpientes que descienden de un nivel a otro.

Estas son las rutas que se señalan y se pueden dibujar, por un lado es la línea y debajo cada fila podría mantenerse en un color y cada casilla conforme va avanzando tendría un tono diferente.

El tablero está conformado por un color neutro, aunque la versión inglesa de este juego que lo convirtió en serpientes y escaleras incluye imágenes representativas en cada casilla.





En el caso de la siguiente pintura "Pablo y George" 2000, de Pablo Almeida el fondo está conformado por franjas horizontales de color se desarrollan figuras en primer plano que le dan sentido al paisaje. Y se muestra que las filas al igual que las columnas son una manera de organización espacial, esperando a ser exploradas si el autor así lo cree conveniente para la obra a mostrar. Esta pintura nos hace recordar que las casillas son la intersección entre filas y columnas, y las barras o líneas son el camino lineal que hay que recorrer para ascender al siguiente nivel.

Conclusiones

Las propiedades que forman parte del tablero y se aplican en la pintura de diversas maneras tales como:

1. La utilización de una red compositiva que da como resultado una modulación integral de las formas.
2. Los bordes en un tablero de ajedrez de alguna manera equivalen al marco en una obra, pero este se puede integrar a la obra misma.
3. La utilización de carácter sintáctico de la definición de superficies por alto contraste, y por línea.
4. El equilibrio en la trama es una constante en los tableros, donde el movimiento esta en las piezas, que le dan mayor sentido a la lectura. Puede ser esto equivalente a fondo con formas como piezas.
5. La segmentación, que puede evolucionar en una trama que se deforma como lo son las superficies regladas que a base de puras líneas rectas se da el efecto de curvatura. Equivalente a efectos ópticos.
6. Existen zonas más expuestas que otras, pero éstas tendrán el complemento de su significado de acuerdo a las piezas, analógicamente el lienzo tiene zonas más peligrosas que otras, hasta que la obra resuelve estos conflictos.
7. La aparición de un espacio donde existe la simetría y la asimetría al mismo tiempo (observado en el tablero junto con las piezas en una partida de ajedrez).

La diferencia principal entre el juego del lillah y el del ajedrez escaqueado es que en el primero el dado kármico determina el camino a seguir. En el ajedrez primitivo por llamarlo así existía también un dado, que desapareció cuando los juegos de azar se prohibieron en la India. A partir de entonces el ajedrez pasó de un juego donde la suerte o el azar eran protagónicos a uno donde se libra una batalla a muerte en igualdad de circunstancias. Son estos juegos dos formas de enfrentar la acción en su tablero como lo son en un lienzo. Ese cambio en el juego equivale a un cambio donde la ciencia cuestiona y deja el libre albedrío como opción del hombre. La intervención del azar y la de los conocimientos, partiendo de un conocimiento previo de las reglas básicas o elementos que conforman su unidad y que llevan en su desarrollo una semilla importante de nosotros mismos. La de la sincronía del momento con nosotros.

Ambos tableros, así como el lienzo (que es a donde está enfocada la tesis) al empezar son escenario de acción, donde participa, como en el ajedrez, cierta técnica y conocimiento de los elementos primarios con los que se participa de manera personal al enfrentarse a las complicaciones que se van dando en el mismo juego. Comparo la pintura con el lillah, porque creo firmemente en el dado kármico, esa captación del momento que se vuelve importante para marcar a la pintura con el elemento del accidente aprovechado, donde el azar es controlado e interviene decisivamente en el resultado final.

El tablero es un Mapa de ubicación, como tal nos permite ver nuestra posición frente a diferentes obstáculos y posibilidades; Este tiene sus orígenes en la línea que delimita al espacio lo ordena y lo diferencia así como en el caso del lillah, lo jerarquiza. Las áreas son positivas o negativas en el ajedrez de acuerdo a todo un contexto, así sucede en el lienzo donde no hay un área negativa sino en el análisis de todo el contexto.

El mapa en este caso nos remite a la información, en tanta más información tengamos mejores opciones tenemos para poder tomar una decisión.

De las relaciones establecidas entre el tablero y la pintura, se establece un nexo importante presente en pinturas que utilizan el tablero físico para usarlo como un objeto o modelo en la pintura. Como ornamentación de diversos objetos al usar el escaqueado. Al encontrar en su esencia la red compositiva que puede llevar a crear diversos ordenamientos geométricos de gran riqueza (entre otros los arabescos). Al integrar de manera creativa los principios del tablero que pueden dividir fondo, forma, incluso integrarlos y deformarlos para llegar a posibilidades estéticas interesantes es la propuesta en esta tesis que incursiona con pintura, grandes posibilidades con elementos que han estado presentes en diferentes culturas por miles de años, pues son estas formas, organizaciones espaciales presentes en la vida cotidiana de muchos objetos. Dentro del ajedrez se marcan posibilidades que incluyen al ajedrez con las piezas entrando de esta manera a otras posibilidades temáticas dentro de la pintura.

Otra de las propiedades funcionales del tablero es la de que la forma de su módulo es semejante a la de su conjunto.

El tablero sintetiza tiempo y espacio en sus juegos, el tablero (como lienzo) con sus juegos nos espera, pues el espacio de juego está hecho para convivir con nosotros, como quehacer y como resultado. Lo mejor de estos juegos es su

gran número de posibilidades, posibilidades mayores de las que en la superficie parecería..

El mundo del tablero es un mundo rico en ideas, de sencillos principios, y posibilidades innumerables, es una fuente creativa donde sabiéndola aprovechar con talento ingenio e imaginación las artes plásticas pueden ser sus beneficiarios directos.

El escaqueado, las proporciones, las piezas y la forma de jugar en estos tableros: totalmente mental o mediante la aceptación y comprensión de la filosofía de la naturaleza, son axiomas de los que se parte para enriquecer el proceso de creación directamente proporcional a los recursos del artista mismo.

Bibliografía

- Arnheim, Rudolf: Arte y percepción visual (Alianza Editorial, Madrid, 1997)
- Beuchot, Mauricio: Tratado de hermenéutica analógica (México, UNAM, 1997) p.22
- Collette, Caillat y Kumar, Ravi: The Jain Cosmology (Bergamo Italia, Gráfica Gutenberg, 1981)
- Dondis, Donis A.: La sintaxis de la imagen (Gustavo Gili, Barcelona, 1990) pp.49-70.
- Diccionario Larousse de la Pintura (Barcelona, Planeta De-Angostini S.A., 1987) Tomo 1, p88.
- Espasa-Calpe, Enciclopedia Universal Ilustrada: (Madrid, Europeo-Americana, 1975) Tomo 3, pp. 829-848
- Ernst, Bruno: El espejo mágico de Escher (Alemania, Taschen, 1992)
- Finkenzeller, Roswin y Ziehr, Wilhelm: Ajedrez, 2000 años de historia (Madrid, Anaya, 1989)
- Ghirshman, Roman: Irán, partos y sasanidas (Madrid, Aguilar S.A., 1962) p.146
- Johari, Harish: Lilah, el juego del conocimiento de sí mismo (Chile, Cuatro vientos, 1980)
- Itten, Johannes, El Arte del Color (México D.F., Noriega Editores, 1994)
- Norma, Diccionario (Bogotá Colombia, Norma, 1986) p.255
- Parrot, Andre: Asur (Madrid, Aguilar S.A., 1970)

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

Real Academia Española: Diccionario de la lengua española (Madrid, Espasa Calpe, 1970) p.45

Nichols, Sallie: Jung y el Tarot, Un viaje arquetípico (Buenos Aires, Kairós, 1991).

Wong, Wucius: Fundamentos del Diseño (Gustavo Gili, Barcelona, 1998) pp. 35-50.