

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**DE LA INSOLENCIA DEL FÚTBOL EN EL
ARTE**

Reflexiones en la obra pictórica

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES
PRESENTA:

SONIA SÁNCHEZ AVELAR

Director: Lic. en A.V. Alejandro Pardo

México, D.F. 2003

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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.

**TESIS CON
FALLA DE
ORIGEN**



INDICE

INTRODUCCIÓN.

CAPÍTULO PRIMERO **EL FÚTBOL.**

- 1.1 Orígenes del balompié.
- 1.2 Crónica del fútbol en México.
- 1.3 Presencia del fútbol en el Arte.
 - 1.3.1 Apariciones del juego de pelota en el arte mexicano.

- conclusiones -

01

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico o impreso el contenido de mi trabajo recepcional.
NOMBRE: Sonia Sánchez Avelar

FECHA: 31 octubre 2003

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO SEGUNDO
EL FÚTBOL Y EL ARTE.

- 2.1 El juego.
 - 2.2 El futbol como imagen efímera.
 - 2.3 El juego del futbol vs el juego del Arte.
- conclusiones -

CAPÍTULO TERCERO
DE LA INSOLENCIA DEL
FÚTBOL.

- 3.1 Transición en la Gráfica Actual.
- 3.2 Crónica del Proceso creativo.
- 3.3 Propuesta Plástica.
- 3.4 Bitácora *De la insolencia del futbol...*

CONCLUSIONES.

ANEXO
de términos empleados.

BIBLIOGRAFÍA.

02

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



NO ACCORDIN

Dado que el arte es producto de la ubicación espacio-temporal en que tiene origen, dentro del imperio de la imagen en el que vivimos la bidimensionalidad se presenta como campo fértil donde el arte puede aún seguir experimentando. Las imágenes de mayor consumo, inmediato y constante, son las publicitarias, por lo que nuestra "memoria visual" se ve saturada de ellas. Este consumo se ve necesariamente reflejado en la producción artística, generando el surgimiento de una estética híbrida, en la que la combinación los de mecanismos publicitarios y la herencia visual artística dan origen a una fascinación por la IMAGEN.

03

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Uno de los recursos a través de los cuales la publicidad encuentra vastas posibilidades para su expansión como productor de imágenes es el FÚTBOL, al que se le ha otorgado gran importancia en el panorama cultural mexicano. Por un lado, mi interés por el balompié radica precisamente en la gran estima de la que goza en nuestra sociedad; por otro, en razón a su calidad de imagen publicitaria como elemento eficaz para la producción de una estética híbrida compuesta por el intercambio entre el arte y la publicidad.

El trabajo que a continuación se presenta, comienza con una breve reseña de la historia del juego de pelota y sus transformaciones, dentro de las que se encuentra el FÚTBOL, incluyendo una breve reseña visual de las apariciones que dicho juego ha tenido dentro de las manifestaciones artísticas.

El segundo capítulo consiste en un acercamiento a la noción del juego, seguido de un ensayo acerca de la posible relación comparativa entre el juego del fútbol y el juego del arte.

El tercer y último capítulo incluye una breve reseña de la historia del grabado, señalando las modificaciones que se han generado respecto a su "función", su creación y los principios y finalidades que sustenta. Después de esta reseña histórica se presentan dos ensayos: uno acerca del proceso creativo y otro sobre mi propuesta plástica, terminando con la presentación de un cuaderno de apuntes, una bitácora visual de *la insolencia del fútbol...*, conformada por diez imágenes originales que son parte del proyecto de gráfica que presento para optar por el título de Licenciada en Artes Visuales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



1.1 RÍGENES DEL BALOMPIÉ.

Si bien el fútbol actual posee la condición de universalidad debido a que su práctica encuentra adeptos en prácticamente todo el mundo, su nacionalidad es disputada entre diversos antecedentes pertenecientes a diferentes posiciones geográficas que se remontan a las primeras civilizaciones.

Desde el oriente, los chinos atribuyen la invención del fútbol a un emperador cuyo reinado tuvo lugar tres mil años antes de Cristo. Ya en el siglo IV, (206 a.C. a 25 d. C.) durante la dinastía Han, se hace mención en los libros militares sobre la práctica de un juego llamado *Tsu-Cbu* el cual consistía en atizar un puntapié a Chu que era una pelota de cuero rellena. El partido se realizaba con motivo del nacimiento del hijo del emperador.

Siguiendo en el oriente pero esta vez en Japón, se tiene conocimiento de un juego denominado *hamari* en el que era golpeada con el pie una pelota, la cual pasaba de un jugador a otro de manera ceremonial.

En el viejo continente, por un lado tenemos el caso de los griegos, quienes practicaban el *episkuros*, juego en el que era utilizada una vejiga llena de arena o aire a manera de pelota; por su parte, los romanos practicaban el *harpastum*. Ambos juegos compartían similitudes y en ningún caso se trata de exhibiciones cuya finalidad fuese la distracción, por el contrario, era el peligro quien reinaba sobre la contienda durante la cual, con frecuencia, solían producirse decesos, siendo aquel que poseía el balón quien corría el mayor riesgo. Se creía que la posesión de dicho objeto era fuente de protección mágica por lo que aquel que la poseía era perseguido y atacado por los demás participantes con la finalidad de apropiarse de tan preciado objeto.

En Bretaña y Normandía, existió el *soule*, juego que consistía en perseguir una pelota de cuero o madera por donde ésta fuera.

Ya en el medievo, en Florencia, se practicaba el *calcio*, juego en el que participaban tanto los pies como las manos, siendo ésta última una diferencia fundamental si se le relaciona con el fútbol que conocemos. Sin embargo, es con este término con que se denomina al fútbol actual en canchas Italianas.

Los ingleses también atribuyen a su patria el nacimiento del fútbol. Algunos historiadores aseveran que lo primero que rodó entre pies ingleses fue la cabeza de un vikingo que había sido capturado y que el fútbol se jugaba en la ciudad de Chester hace muchos siglos atrás. Lo cierto es que, fue en este país donde se reglamentó dicho deporte en 1848, el cual sólo ha sufrido ligeras modificaciones hasta nuestros días.



En América, concretamente en México, existen como posible antecedente los juegos de pelota prehispánicos. Sin embargo, a diferencia de los juegos antes mencionados -de los que la mayoría no continuaron sino evolucionaron hacia el fútbol que hoy conocemos -, algunos de estos juegos prehispánicos "continúan", aunque con modificaciones, como el *ulama*, por lo que más que antecedente del fútbol, se trata de una tradición del juego con pelota.

EL JUEGO DE PELOTA PREHISPÁNICO.

La importancia del juego de pelota en la época prehispánica data del periodo Preclásico (2000 a 100 a. de C.) y continuó hasta la llegada de los españoles, hecho que marcó el comienzo de su erradicación al ser considerado una práctica pagana, apreciación paradójicamente contraria a sus connotaciones mítico - religiosas.

El origen del juego también es disputado entre diferentes culturas en Mesoamérica, algunos historiadores como Frans Blom creen que fue en la cultura maya en la que tuvo su origen. La aseveración anterior se basa en la existencia de figurillas de terracota pertenecientes al periodo Preclásico de las cuales se cree son representaciones de jugadores de pelota. Otros como Marcia Castro-Leal o Von Hagen, aseguran que fue en la cultura olmeca - la más antigua en Mesoamérica- en la cual el juego era practicado ya en el 500 a. de C.¹

Si bien, su origen permanece dentro del campo de la especulación ante la falta de datos precisos, no así sucede con su práctica, de la cual se han encontrado numerosas manifestaciones en diferentes culturas.

¹ SCHEFFLER, Lillian, Regina Reynoso y Víctor Inzúa. *El juego de pelota prehispánico y sus upervivencias actuales*. México: Editorial Coyoacán. 1998. 125p.



En lo referente a las construcciones hechas especialmente para el juego -canchas- aparecen a partir del periodo Preclásico Medio, el cual comprende el año 1300 hasta el 700 a. de C., o el Superior que abarca los años 700 a 100 a. de C.

El *ullamalixtli* o *pok-ta-pok*² tenía lugar en el *tlacbcu* o *pok-yak*³ y no representaba una diversión, por el contrario, estaba asociado a un simbolismo mítico-religioso. Cabe mencionar el caso del Popol-Vuh, testimonio en el cual la dimensión del juego es llevada a fenómeno cósmico sosteniendo la creencia de que los protagonistas del mismo representan fuerzas naturales.

Existe una relación simbólica entre el juego y la guerra, ya que ambos representan la oposición de fuerzas contrarias. Por lo anterior cabe recordar que son generalmente los dioses quienes aparecen como jugadores en las representaciones encontradas en los códices.

Dentro de las diversas modalidades en que se presenta el juego de pelota, la más representativa de la época prehispánica es quizá aquella en la que *ololitic* o *pok*⁴ es golpeado con la cadera por el *ollaman*⁵, cuya indumentaria consistía en un *maxtlatl* o taparrabo y protectores de cuero. Los partidos se jugaban a "tantos" y a "rayas" hasta el número convenido, no obstante, si un jugador lograba pasar la pelota a través de los anillos ganaba el juego de forma automática, hazaña que le redituaba riquezas y gran prestigio al mismo tiempo que lo obligaba a ofrecer tanto ceremonias como sacrificios al dios que se encontraba del lado del anillo por el cual había pasado la pelota.

² Nombre con el se denomina al juego de pelota en náhuatl o maya respectivamente.

³ Término con el que se denomina a la cancha en náhuatl y en maya.

⁴ Nombre náhuatl y maya que se dió a la pelota.

⁵ Única palabra (de origen náhuatl) utilizada para denominar al jugador.



Respecto a los vencedores y vencidos, también existe la teoría en la que era el vencedor quien, después del combate, era premiado con la muerte, lo que le evitaría el sufrimiento provocado por la rudeza del encuentro, además de permitirle la reunión con los dioses, quedando el vencido condenado a permanecer en la tierra a sufrir terribles dolencias.

Tras la huella de aquel *juego - ritual* practicado por nuestros antepasados, quedan algunas variantes actuales, las cuales sólo contienen "reminiscencias prehispánicas"⁶ como lo afirma Víctor Inzúa, tales como el *ullama* - sobre todo el de cadera - que guarda cierto parentesco con el *ullamalixtli* y que es practicado en el Estado de Sinaloa, la pelota mixteca que actualmente se juega en la Ciudad de México, la pelota tarasca en Michoacán y parte de Guerrero o el *pasiri a kuri* en la región purépecha, todas resultado de la migración de jugadores de pelota como formas de supervivencia a manera de defensa de su propia identidad.

⁶ *ibid.*





1.2

RÓNICA DEL FUTBOL EN MÉXICO.

A partir de la primera liga de futbol constituida en Inglaterra hacia 1862, surgieron organizaciones semejantes en diferentes países europeos, por quienes, tras el encuentro con el "nuevo continente", fue traído el deporte a México.

Se cree que la práctica del futbol en México inició en el siglo XIX, con la llegada de algunos técnicos ingleses que vinieron, por un lado, a trabajar a las minas de Pachuca y Real del Monte y por otro a participar en la construcción del Ferrocarril Mexicano. Los escoceses lo llevaron a las fábricas textiles de Orizaba y los franceses a Guadalajara.⁷

En sus inicios, resulta interesante la elección de un equipo por parte de sus integrantes, pues más que elección

⁷ MUSACCHIO, Humberto. *Diccionario Enciclopédico de México*. Colombia. Andrés León Editor. 6ª. reimpresión. 1993.

era cuestión de pertenencia a un gremio; así mismo, la elección de un distintivo era tomada en base a dicho gremio, por ejemplo de la unión de los clubes Tranvías y Luz y Fuerza resulta el equipo del Necaxa, "los Rayos" del Necaxa.

En 1902 se fundó la primera Liga Mexicana Amateur de Association de Football con la participación de equipos como el Reforma, el Pachuca, México, Athletic Club, British Club, Cricquet y Orizaba y tuvo lugar el primer juego oficial en México. Algunas de aquellas primeras alineaciones tuvieron una corta existencia pero otras continuaron transformándose en equipos de primera división que hoy juegan sobre las canchas.⁸

En 1919 el Club España, el América, l'Amicale française y el Luz y fuerza, separan de la Liga Mexicana y fundan la Liga Nacional de Foot-Ball, la que más tarde se unirá con nuevamente con la Liga Mexicana Amateur para formar la Primera Federación Mexicana de Foot-Ball Association.⁹

Ya en los años veinte, el futbol gozaba de gran popularidad y en 1921 el presidente en turno, Alvaro Obregón, decidió incluir dentro de las celebraciones del centenario de la Independencia un torneo con la participación de equipos como el Atlas, el Guadalajara, Pachuca, América, Asturias, España, el Germania y l'amicale Française.

La Federación Mexicana de Futbol estaba afiliada a la Federación Internacional de Futbol Asociación (FIFA) por lo que la demanda de espacios propicios para la práctica

⁸ Por ejemplo, el Club Unión fundado en 1902 se convirtió en el Guadalajara a partir de 1909. *Ibid.*

⁹ En 1930 el España, el América y el Necaxa se separan nuevamente ahora de la Federación Mexicana tras descubrir que el Germania, el Asturias, el Marte y el México construyan un parque, lo que implicaría pérdidas por impuestos de renta de sus campos al Necaxa y al España.



aumentó y en 1936 fue inaugurado el parque Asturias, principal escenario del fútbol mexicano a lo largo de una década.

Es durante la década de los 40 cuando se produce la profesionalización del fútbol en nuestro país, la mayoría de los jugadores cobran por jugar y deben someterse a la disciplina que les imponen su club y su oficio.

Habiendo sido traído de Europa, el fútbol se conforma en sus inicios por un gran número de jugadores extranjeros, incluso había equipos que si bien jugaban en nuestro país no contaban en sus filas con ningún jugador mexicano. Es hasta mediados de la década de los 40 que las autoridades capitalinas reglamentan el número máximo de extranjeros con los que puede contar cada club.¹⁰

La popularidad de este deporte crece, lo que generará la creación de espacios cada vez más propicios para su práctica profesional. Es en 1955 cuando el estadio de Ciudad Universitaria se abre para dicha práctica y en 1972, ya ante una demanda masiva y con miras hacia el deporte-espectáculo en el que se ha convertido el fútbol, es inaugurado el Estadio Azteca.

Si bien la participación del fútbol mexicano ha sido constante en las competencias internacionales (Copas del Mundo, torneos, etc.), no se han obtenido posiciones destacadas a pesar del gran arraigo que este deporte encontró en nuestro país y esta larga trayectoria ha sido recorrida con más pena que gloria. Su éxito se dirige hacia la comercialización de una demanda de consumo, sobre todo televisivo, no de fútbol sino de espectáculo.

¹⁰ En 1943 se acordó que cada equipo podría alinear un máximo de 4 jugadores extranjeros. La medida tendiente a proteger el fútbol nacional se burló por el expediente de naturalizar a los extranjeros. Sánchez Jiménez, Moisés. *Proyecto de formación de una liga de fútbol*. Contador Público. Instituto Politécnico Nacional. 1984. 75p.



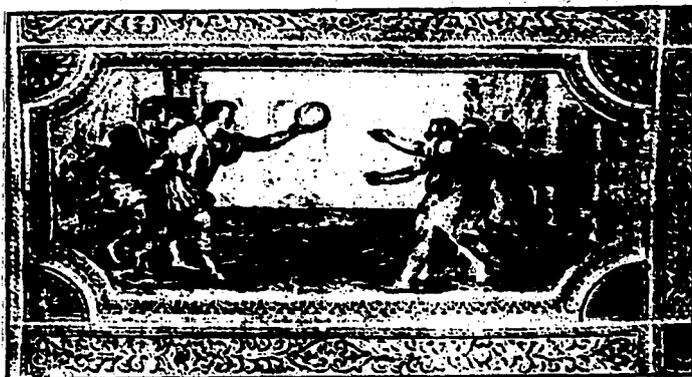


1.3

RESENCIA DEL FUTBOL EN EL ARTE.

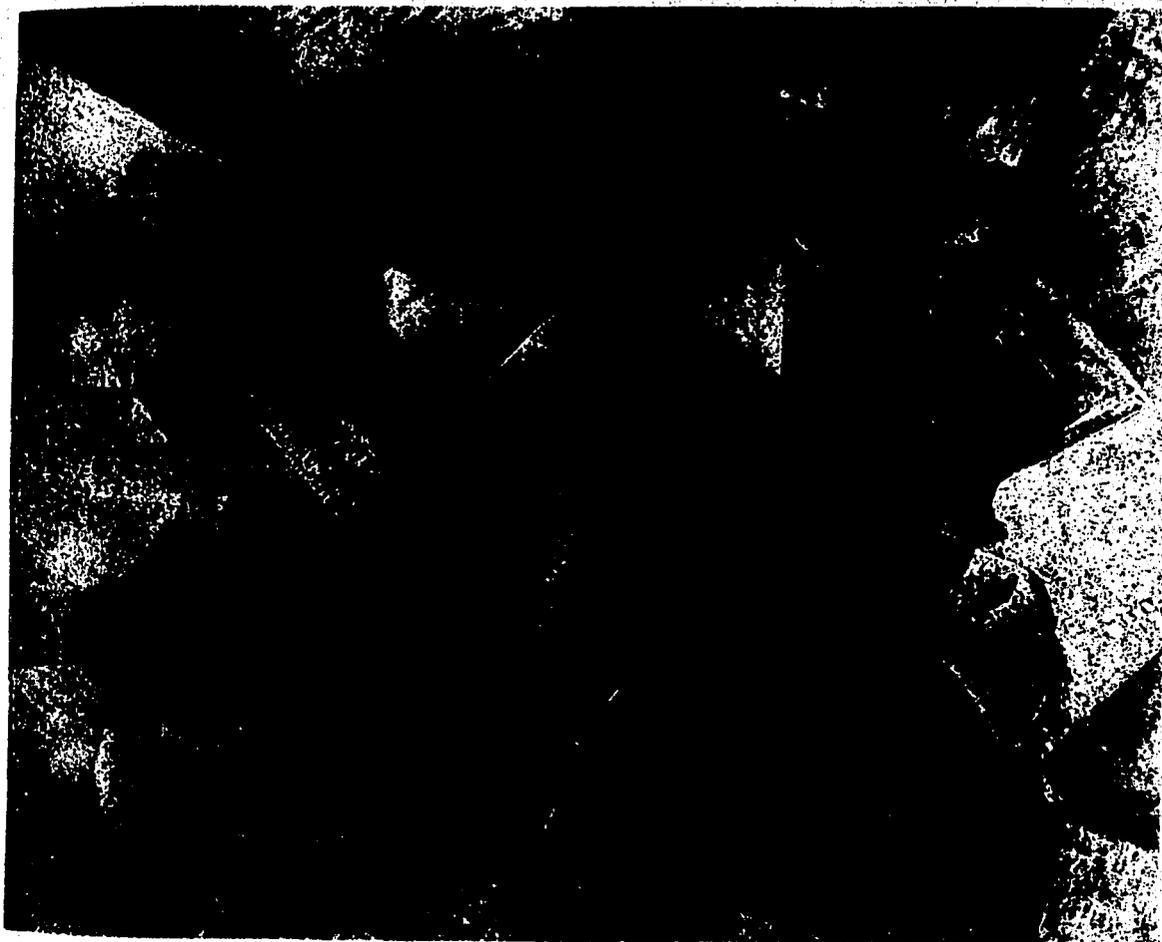
La presencia del futbol a lo largo de la historia del arte no ha sido tan destacada como la popularidad de su práctica. Pocos han sido los artistas que han tomado tan mundano tópico como materia de sus creaciones. Sin embargo, quienes así lo han hecho provienen de diferentes puntos geográficos, lo que permite vislumbrar que el interés por el balompié desde una perspectiva artística o estética, ha encontrado acogida en otro grupo de aficionados desarrollándolo por todo el mundo.

Desde el siglo XVI, el *calcio* gozaba de gran popularidad en Italia por lo que es en este país donde se han encontrado mayor número de imágenes alusivas a este deporte y es en este territorio donde probablemente se originó el futbol moderno. Data de dicho siglo el fresco pintado por Sebastiano Filippi, el cual se ubica en el castillo Estense, en Ferrara, donde se aprecia la práctica de un



Sebastiano Filippi
Juego de pelota.
Siglo XVI.
Fresco.
Castillo de Estense, Ferrara.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Umberto Boccioni
Dinamismo de un futbolista, 1913.
Óleo sobre tela, 193,2 x 201 cm.
Museum of Modern Art, New York.

16

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

juego de pelota, mismo que guarda ciertas semejanzas con aquel practicado en Mesoamérica. De éste último deja testimonio el alemán Christoph Weiditz, quien tuvo oportunidad de observar dicho juego cuando Cortés, tras el asombro que le causaba la habilidad de los jugadores, presentó ante la corte de Carlos V una partida, omitiendo por supuesto el carácter ritual que contenía.

De Rusia se han encontrado grabados a color de Christian Gottfried Geissler que representan la práctica de un juego de pelota en el que eran utilizados los pies, practicado a finales del siglo XVIII y principios del XIX.

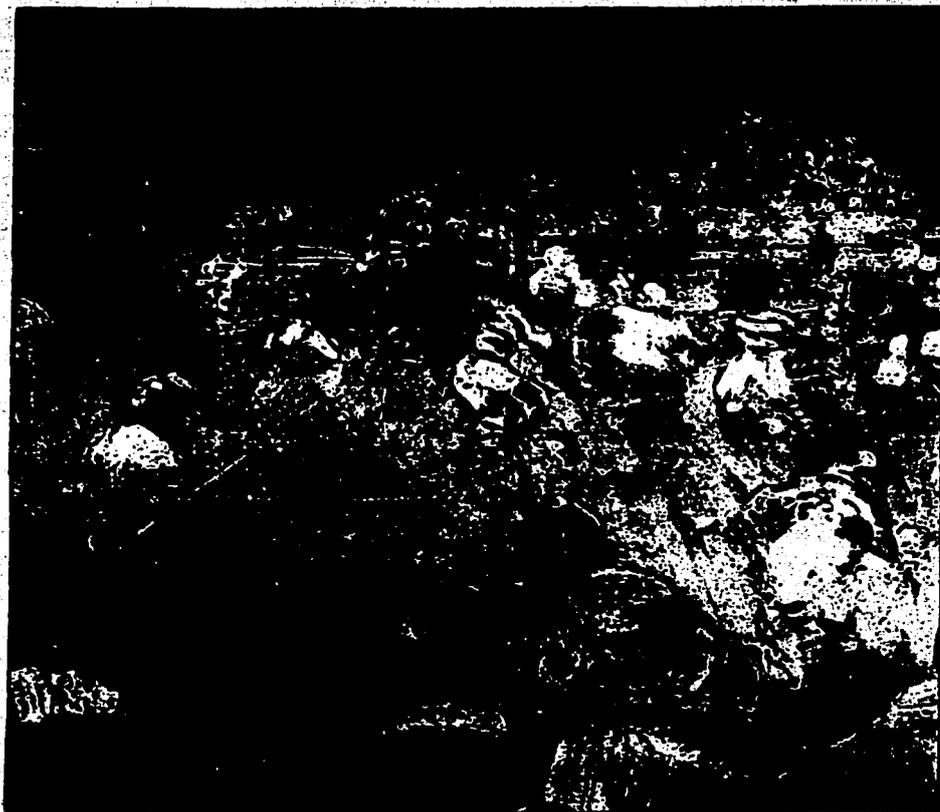
Pertenecen también al siglo XIX algunas pinturas inglesas donde es posible apreciar la representación de un juego que se asemeja al fútbol que hoy conocemos, por ejemplo una litografía que data del año 1900 que muestra un juego que tiene lugar en una cancha reglamentada, en un estadio ante numerosos espectadores.

Avanzando en la historia, encontramos en el futurismo una pintura de Umberto Boccioni "*Dinamismo de un futbolista*" (1913), donde sin duda el tema del fútbol se adaptaba de manera especial a los postulados estéticos de dicho movimiento, dado que la acción dinámica era la consigna de dicha tendencia.

Recreaciones de este deporte han sido realizadas bajo diversos lenguajes plásticos: dentro del expresionismo encontramos un cuadro de Mary Krishna, del abstraccionismo tenemos a Ernesto Treccani o del neoexpresionismo a Renato Guttuso.

Si bien, algunas obras han surgido de un interés más profundo por el fútbol o de su apreciación estética, otras lo han tomado como "pretexto" para una finalidad ajena a una profundización del tema, hacia una búsqueda más plástica que teórica.





Mary Krishna
Juego de futbol en Chelsea.
Sin fecha.
Paradero desconocido.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

De manera periférica podemos mencionar la serigrafía de Pelé hecha por Andy Warhol, en la que el tema del fútbol queda subordinado a la calidad de celebridad del futbolista, a la que atiende Warhol.

Dentro de la vanguardia de los últimos años encontramos artistas como Sigmar Polke o Francesco Clemente quienes han retomado elementos del balompié en sus trabajos.

En lo que respecta al arte latinoamericano Claudio Bravo, artista chileno, realizó pinturas próximas al hiperrealismo, éstas consisten en escenas de los vestidores, aspecto poco tratado en comparación a aquellas surgidas del campo de acción, la cancha, que con mayor frecuencia aparecen. Por su parte, Ismael Vargas ha realizado numerosos dibujos y óleos sobre el tema. Es de destacar el cuadro del mexicano Enrique Echeverría "Futbolistas" de 1962, considerado, en opinión de Teresa del Conde, una de las obras más importantes dentro del arte mexicano contemporáneo."

" DEL CONDE, Teresa. *Un pintor mexicano y su tiempo : Enrique Echeverría 1923-1972*. México. UNAM. Instituto de Investigaciones Estéticas. 1979.





Claudio Bravo
Jugadores de soccer.
Sin fecha.
Óleo sobre tela.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



ДАЭШГОА!

Georgi Gurlanov
Jugador de soccer, 1988.
Acrílico sobre tela, 150 x 75 cm.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

21

EL CASO ZÁRRAGA.

Consideradas por algunos críticos como menores dentro de su obra y alabadas por otros, las pinturas "futbolísticas" de Angel Zárraga lo han hecho acreedor al título del "primer pintor del fútbol".

Los futbolistas de Zárraga han sido objeto de críticas favorables, por ejemplo aquellas asentadas en los periódicos parisienses, ciudad donde radicó algunos años (entre 1911-1941) y en la que surge su interés por el deporte como motivo de su trabajo plástico y donde tuvieron buena aceptación. Lo anterior atiende a la recuperación de cánones clásicos, al reencuentro con ese mundo de tranquilidad, verdad y salud física. Zárraga vuelve a sus conocimientos de anatomía y retoma los cánones de "belleza" dictados por el Neoclasicismo.

Contraria ha sido la apreciación de éstas pinturas por parte del historiador Luna Arroyo, quien asegura ver un Zárraga "fotográfico, casi vulgar" que "ni siquiera explota sus mejores cualidades"¹².

No obstante las críticas encontradas, lo cierto es que Zárraga dedicó una parte importante de su trabajo plástico al fútbol, presentando no sólo al hombre como protagonista sino a la mujer. Retratos de mujeres futbolistas que dan testimonio de la práctica de este deporte - la que en el siglo XIX era exclusiva de la burguesía - originaron comentarios como el siguiente: "En la rutina de los temas antiguos, cuando la vida moderna nos ofrece visiones de máquinas y deportes en acción, sólo un pintor, Angel Zárraga, lo ha entendido para interpretar la belleza de los temas deportivos". Estos cuadros son, quizá, de los trabajos más significativos que el arte mexicano ha dejado con relación al fútbol.

¹² Luna Arroyo, A. Zárraga. México. Salvat. 2ª edición. 1993.





Angel Zárraga
Tres futbolistas con boina, sin fecha.
Óleo sobre tela, 2,15 x 125 cm.
Colección particular.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



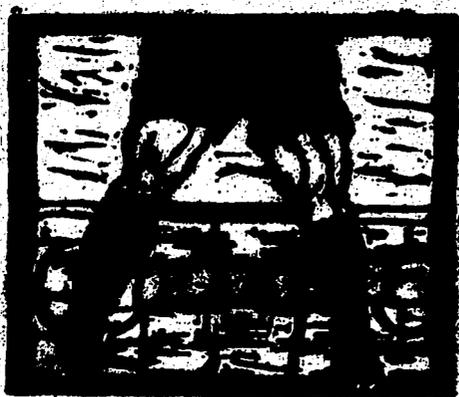
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Angel Zárraga
Futbolista morena, sin fecha.
Óleo sobre tela, 145 x 90 cm.
Colección particular.



Angel Zárraga
Las futbolistas, 1922.
Óleo sobre tela, 146,5 x 114,5 cm.
Colección Museo de Arte Moderno. INBA.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



1.3.1

PARICIONES
DEL JUEGO DE PELOTA
EN EL ARTE MEXICANO.

EN UN PRINCIPIO...

...el juego como rito sagrado, como combate de fuerzas opuestas en una lucha cuyo objetivo era la búsqueda del equilibrio del cosmos, encuentro del cual resulta como consecuencia la realidad del hombre...

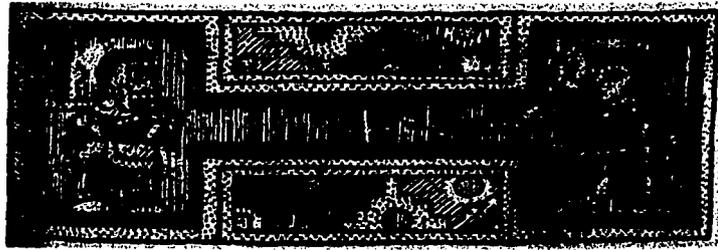


Imagen: Campo de juego en el Atlas de Durán. SCHEFFLER, Lillian. Regina Reynoso, C. Víctor Inzúa. El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales. México. Ed. Coyoacán. 1998.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

...testimonios de la re-presentación que el hombre mesoamericano realiza, no en la soledad del chamán sino en comunidad, de un universo no terrenal por el cual se cree regido y al cual debe veneración ya que él es solo reflejo de aquella realidad sobrenatural...

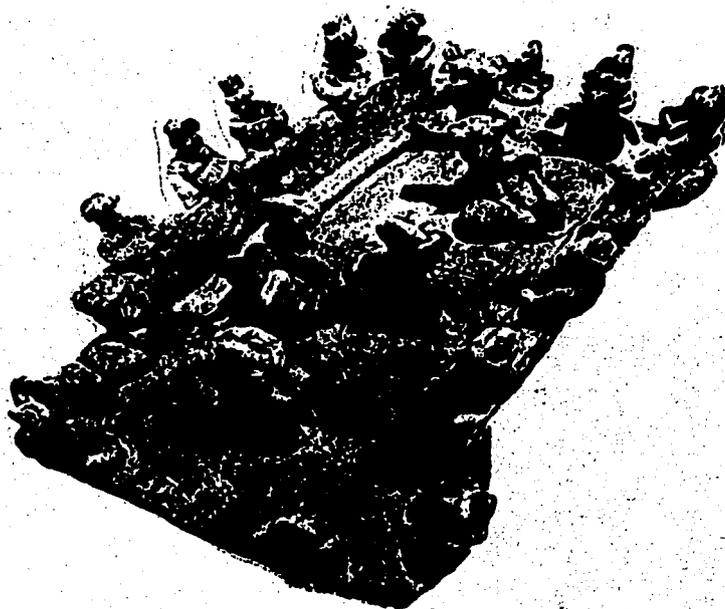


Imagen: Juego de pelota miniatura (maqueta). Periodo Clásico. Nayarit. CUARENTA SIGLOS DE ARTE MEXICANO. Arte Prehispánico. Tomo uno. México. Editorial Herrero. 1981.

...el jugador, ataviado no para ser protagonista sino parte componente del todo, del juego, cuya participación no corresponde a él como individuo sino a su calidad de medio necesario para la representación de algo mayor, de una fuerza que lo rebasa...

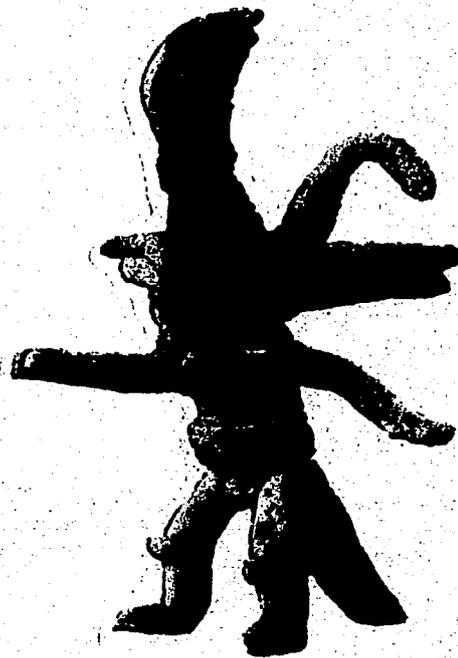


Imagen: Jugador de pelota. Cultura Teotihuacana. Barro. CUARENTA SIGLOS DE ARTE MEXICANO. Arte Prehispánico. Tomo uno. México, Editorial Herrero. 1981.

*...su atuendo : un protector de cadera tzum en maya,
quezéhuatl en náhuatl y un guante pachgab,
mayeumatl...*



Imagen: Jugador de pelota con yugo en la
cintura. Cultura de Veracruz. Barro.
CUARENTA SIGLOS DE ARTE
MEXICANO. Arte Prehispánico. Tomo
uno. México. Editorial Herrero. 1981.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

...aquel juego-ritual verá escindida su composición ante la mirada de los españoles : ritual para el que lo ejecuta, juego para la mirada ajena de los colonizadores ...



Imagen: Christoph Weiditz. Jugadores de Ullamalitztli. Siglo XVI. SCHEFFLER, Lillian. Regina Reynoso, C. Víctor Inzúa. El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales. México. Ed. Coyoacán. 1998.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

*...abandonado el ritual queda el juego, transformado,
socializado bajo términos tales como salud, recreación,
apreciado bajo preceptos eséticos...*



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imagen: Angel Zárraga. *El futbolista*.
1925. Óleo sobre tela. 94x75cm. Colección
Lic. Antonio Luna Arroyo. Angel Zárraga.
México Museo Rufino Tamayo. 1985.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Imágen: Angel Zárraga. *Futbolista rubia*.
1926. Óleo sobre tela. Colección particular.
Angel Zárraga. México Museo Rufino
Tamayo. 1985.

...el jugador ya no es apreciado como representación de algo sobrenatural sino justamente en su condición humana...



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Imagen: Francisco Eppens. Jugadores de fútbol. 1928 (aprox.). Óleo. Paradero desconocido. VALDIOSERA Berman, Ramón. Francisco Eppens: el hombre, el arte y su tiempo. México. UNAM. Coordinación de Humanidades. 1988.

...el juego es apreciado bajo conceptos estéticos y utilizado como posible materia para la producción artística...



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Imagen: Enrique Echeverría. *Futbolistas*. 1962. Óleo sobre tela. Colección Ester Siera de Echeverría. DEL CONDE, Teresa. *Un pintor mexicano y su tiempo: Enrique Echeverría 1923-1972*. México. UNAM. Instituto de Investigaciones Estéticas. 1979.

...el futbol como significado pero como medio para multiples significantes, como pretexto para la producción artistica...

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

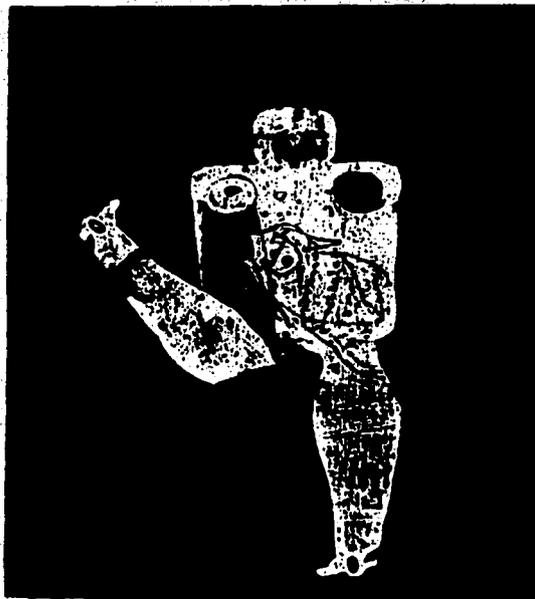


Imagen: Francisco Toledo. *El futbolista*. 1964. Óleo sobre collage. Ramírez, Javier: "El futbol en la plástica: solo excepciones en el vasto mundo del arte". *REFORMA*. (México: viernes 17 de junio de 1994).

...pretexto al cual recurrir no sólo condicionado por los imperativos de la "moda"...

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

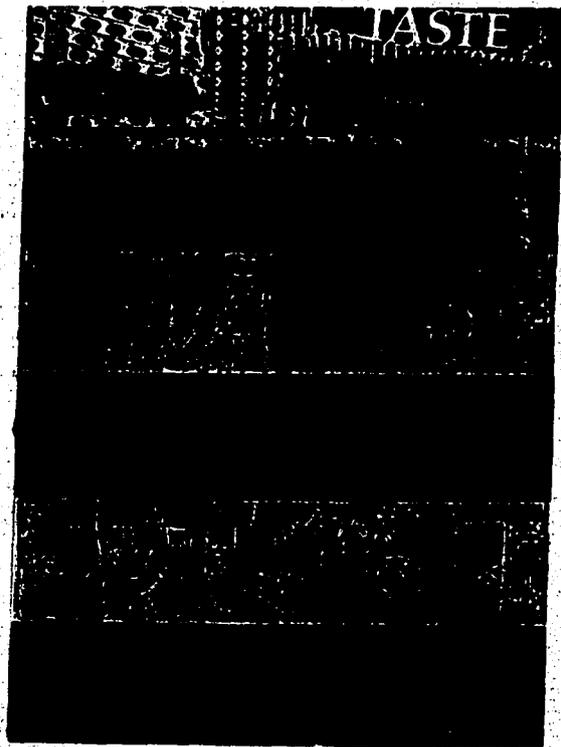


Imagen: Juan Carlos Merla. *Sin título.*
1986. *México 86: un testimonio artístico.*
Monterrey. Museo de Monterrey. 1986.

*...porque el futbol como pretexto puede aspirar a
significantes de mayor complejidad, obras en la que el
valor humanístico del juego halla sido rebasado por el
valor de la IMAGEN...*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Imagen: Gabriel Orozco. *Atomistas: Ascención*. 1996. Two-part, computer-generated print. 77 1/2 x 55 in. Collection Philippe Pot. Gabriel Orozco. The Museum of Contemporary Art. Los Angeles. CONACULTA. INBA. Museo Internacional Rufino Tamayo.

...imágenes que aunque nos resultan en extremo conocidas, de repente nos piden ser leídas, decodificadas bajo términos no antes pensados dada su extrañeza por la sola inclusión de pequeñas variantes...

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

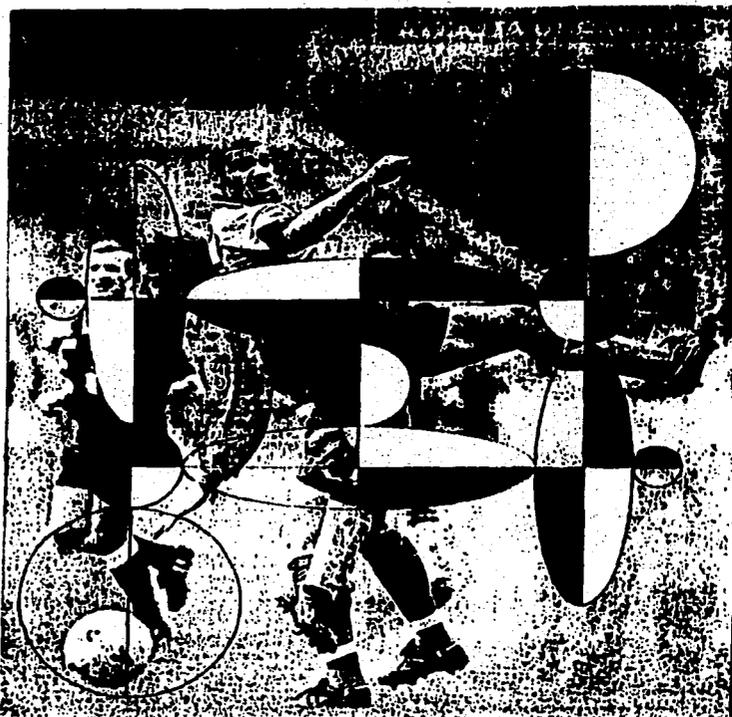


Imagen: Gabriel Orozco *Atomist : Jump over*, 1996. Two-part, computer-generated, plastic-coated print. Collection Noah Garson and Ronald Schwartz. Gabriel Orozco. The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. CONACULTA. INBA. Museo Internacional Rufino Tamayo.

...un fútbol polisémico es el que nos presenta el arte, plurisignificante no sólo a partir de principios artísticos, plásticos, sino sobre todo partiendo de una experiencia personal, individual, que cada uno tiene con el BALOMPIÉ.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Imagen: Carlos Jaurena. *Fútbol en el campo santo*. 1999. Ensamblaje. 50x60x12cm. Espinoza Antonio "Jaurena: fútbol y memoria" *TIERRA ADENTRO* (México: abril-mayo 2002) Núm. 115.

- conclusiones -

Relacionando el futbol con el juego de pelota prehispánico, el balompié actual podría representar un anhelo de union con el pasado. Sin embargo, contrario a esa nostálgica metáfora, el gran valor que se le otorga se debe a su inmediatez. Me parece que el futbol se presenta como ejemplo de los imperativos a los cuales la vida cotidiana se ve sometida: el aqui y el ahora.

Además de su calidad de inmediato, encuentro que la importancia que gran parte de la sociedad mexicana le da al fútbol lo vuelve elemento significativo que conforma el conjunto de iconos que dan imagen a la realidad inmediata en la que vivimos, sobre todo en su condición de imagen, de producto - la mayor parte de las veces televisivo- hecho para el consumo masivo.

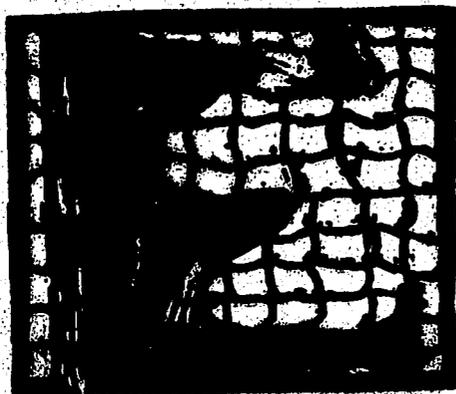
Siendo parte de la imagen citadina de este momento, creo que el fútbol es no sólo posible incluso importante material para ser abordado por el arte como recurso para su continua experimentación.



... y el arte el futbol y el arte el fut
bol el futbol el futbol y el arte el
y el arte el futbol y el arte el fut
itbol y el arte el futbol y el arte
y el arte el futbol y el arte el fut
bol el futbol el futbol y el arte el
y el arte el futbol y el arte el fut
itbol y el arte el futbol y el arte
y el arte el futbol y el arte el fut
bol el futbol el futbol y el arte el
y el arte el futbol y el arte el fut
itbol y el arte el futbol y el arte

e L FÚTBOL Y EL ARTE

C
a
P
r
t
u
l
o
s
e
g
u
n
d
o



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.1

L

JUEGO.

A pesar de ser considerado como actividad vacua por no pocas personas, el juego ha ocupado un lugar importante en la vida del hombre. Si bien es cierto que el juego se sitúa en aquella región donde radican los actos inútiles, esto no debe llevarnos al erróneo devaluó de su complejidad.

En las antiguas culturas, el juego no tenía como principio la "destrucción" del rival, tampoco como meta la imposición de la propia fuerza o el reconocimiento - aunque éste llegaba sin duda, pero como 'consecuencia' -. Tanto en Grecia, Japón o Mesoamérica, era el equilibrio lo que constituía el juego, baste como ejemplo el juego de pelota mesoamericano, que era, en efecto, una representación del cosmos, una búsqueda del equilibrio de las fuerzas naturales, mismo que en ocasiones, se lograba después de varios días¹³.

¹³ La prolongación del juego podía ocurrir no sólo en el tiempo incluso en el espacio, un mismo encuentro podía trasladarse a varios poblados.

La complejidad del juego comienza desde la contradicción que implica en sí mismo : "el fin del juego es el juego mismo" (Caillols). Siendo una especie de fuga del mundo ordinario, no puede sin embargo, escapar a su influencia y surge la imperiosa necesidad de reglas, "esa acción libre se impondrá a sí misma exactamente aquello que el juego parece contradecir"¹⁴. El hombre encuentra bienestar en las relaciones estables y teme a que las situaciones salgan de control, es por esta razón que ante el juego, que representa un terreno libre, tampoco desea el caos. No obstante la pretendida, aunque finalmente falsa, libertad del juego resulta eficaz para el abandono al curso lógico del mundo, lo que nos llevaría a otra contradicción si atendemos al principio de inutilidad que libera al juego de cualquier eficacia.

Es precisamente en este "tomar de la realidad", del mundo ordinario, donde se origina el interés por un estudio profundo por el juego como actividad primordial, por la importancia de éste a través de la historia del *homo sapiens* que se convierte en *homo ludens*.¹⁵

Cabe recordar que "el juego es más que juego", en ocasiones adquiere dignidad de rito. Si bien, en un principio el juego tenía fuertes connotaciones religiosas -como el juego de pelota prehispánico-, esa calidad de ritual ha sobrevivido hasta nuestros días pero devaluada ahora a una especie de *seudo* ritual, lo sagrado deviene pagano y como caso ejemplar se presenta el fútbol, donde los paganos -espectadores- se adecúan a la acepción más antigua del término : idólatras de falsos ídolos...

¹⁴ DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego México*. F.C.E. 1982.

¹⁵ Cuando el *homo sapiens* se aparta de los imperativos de la razón, del deber y la verdad, accede a la condición de hombre libre, requisito que posibilita su transformación en *homo ludens*.



En la experiencia del arte, el juego no se refiere al método por el cual tiene lugar la creación o el disfrute de la obra, tampoco a la libertad de una subjetividad, sino "al modo de ser de la propia obra de arte", como lo indica Gadamer¹⁶. La obra de arte no es un objeto delante del cual permanecer, su verdadero ser es su conversión en experiencia que modifica al que la experimenta. El Sujeto de la experiencia del arte no es la subjetividad ni del creador ni del que contempla, sino la OBRA misma.

Al igual que el juego posee esencia propia, convirtiendo a los jugadores en sólo medio a través de los cuales accede a su manifestación, el arte se representa a sí mismo, su modo de ser es autorepresentación. Autonomía del arte respecto al artista, que al igual que el juego encuentra su patrón en sí mismo, no es sometido y por consiguiente tampoco limitado a "algo" que este fuera de él, por lo tanto no admite comparación con la realidad, pues hace tiempo quedó rebasada la imitación con sentido cognitivo en el arte.

¹⁶ cfr. GADAMER, Hans-Georg. Verdad y Método I. Salamanca. Ediciones Sígueme. 7^a. 1997.





22

L FUTBOL COMO IMAGEN EFIMERA.

Abolido el principio de equilibrio y tras la transformación sufrida a lo largo de la historia del juego, se presenta el futbol, clasificado como deporte pero aclamado como combate de dimensiones épicas.

La reivindicación del pie puede ser acusada de poseer cierto carácter primitivo al relacionársele con algunos instintos semilataentes¹⁷, por la exclusión de las manos, mismas que jugaron un papel primordial en nuestro ascenso dentro de la escala de las especies. Sin embargo y contrario a lo anterior, esta batalla simbólica resulta una solución bastante civilizada.

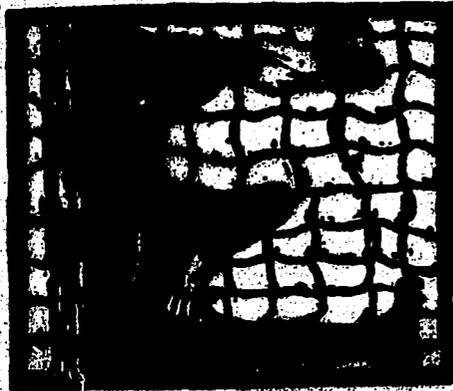
¹⁷ Por ejemplo el *instinto de protección* que se dirige a la defensa de la integridad, de la propia en primera instancia y de los descendientes, en este caso compañeros de equipo, manifestándose en forma de defensa o huida; o el *instinto egodistólico*, siendo éste el afán de incremento y expansión, de la capacidad de ejercer influencia o poder. En el caso del futbol se inclinaría por poder sobre el contrincante por quien la integridad propia se ve amenazada en el intento de ser despojado del balón, hecho ante el cual hay dos posibles respuestas instintivas: la defensa o la huida.

El fútbol se presenta como la mayor organización social, ni política ni religiosa, que es capaz de influir (por no decir manejar) sobre las multitudes. No obstante, siendo un fenómeno social de gran magnitud, no ha podido escapar a la influencia de esas dos viejas fuerzas como lo son la política y la religión. Del primer vínculo política-deporte resta mencionar que es una "herencia" de los griegos que data incluso de antes de nuestra era y que en nuestra época cobra gran fuerza como manipulación de masas. Del segundo, el carácter ritual sobre el que descansa el fútbol lo asemeja a una religión y retoma todos los elementos: la devoción a un equipo, a su selección, el estadio-templo al que acuden cada domingo a rendir culto a sus "semidioses" -jugadores- e influenciados por religiones más antiguas recurren también al totemismo¹⁸, adoptando animales como sus emblemas.

A partir de tales dimensiones alcanzadas por el fútbol, éste se convierte, en palabras de David Martín del Campo, en "terreno de liberación o de refugio", que ni la política ni la religión ofertan y en el actual reinado de los *mass media* es reducido a "barata y productiva anestesia" para las masas, como lo describiera Mario Benedetti. Es en esta calidad de opio en unión con la velocidad en la que se desarrolla y la fragmentación televisiva donde el fútbol encuentra su condición efímera, las imágenes son volátiles tanto más en el estadio que en la televisión y el alivio fugaz devuelve demasiado pronto a la somnolencia cotidiana.

¹⁸ En diversas culturas encontramos vínculos con los animales, por ejemplo el hecho de considerarse descendiente de un animal y organizar la vida social en torno a esa idea, creencia que se ha denominado totemismo. DE LA GARZA, Mercedes. "Los animales en el México Prehispánico" *ARQUEOLOGÍA MEXICANA* (México: enero-febrero 1999); Núm. 35. Vol. VI





2.3

L JUEGO DEL FUTBOL VS EL JUEGO DEL ARTE.

Es a partir de la toma de conciencia de la nada que el hombre "puede verse atravesado por una voluntad cuya fuerza se experimenta sin conocer su idea". Esa fuerza constituye la noción de vacío al que dicha conciencia teme. Y es en ese vacío donde encuentra su origen la necesidad de la existencia de una realidad más significativa que la vivencia del mundo inmediato. Si bien éste le ofrece la seguridad que brinda la estabilidad y contrario a su temor ante la noción de vacío, el hombre busca liberarse de la pesadez de esa realidad, del lastre de la existencia.

* DUVIGNAUD, Jean. *El Juego del Juego*. México. FCE. 1982.

Es en ese descontento donde tienen su origen el deseo de fuga temporal y un apetito por ciertos instantes de incertidumbre, de experimentar lo inaprehensible.

Para apreciar el juego es indispensable prescindir de la necesidad de certitud que brinda la estabilidad -¿o monotonía?- sobre la que descansa la vivencia del mundo ordinario.

Lejos de tratarse de un pensamiento inocente, ese deseo de fuga orientada hacia la región de los actos inútiles, es en realidad un acto intencional, donde la decisión queda subordinada al azar. Dicha fuga encuentra su origen en el tedio ante la realidad externa, el cual puede ser mitigado con la suposición de "la existencia de un área intermedia de experiencia que no se cuestiona²⁰, espacio "limbo" en el que se sitúan la religión, el juego y las artes, entre otros, quedando todos ellos exentos de toda utilidad y eficacia.

Es en esa área donde la capacidad infinita de juego se explaie, de la que los "únicos poseedores en la adultez son aquellos adeptos a las *profesiones delirantes*" (Paul Valery). Propongo situar entre estos profesionistas por un lado al futbolista y por otro al artista.

La elección de estas dos profesiones la hago en base a la opuesta condición que se atribuye a cada uno de los sujetos -autores- que realizan cada acción. Al momento de hablar del autor de una acción existen dos posibles caracteres atribuibles a éste: ya sea una aptitud singular, natural; o por el contrario un saber que implica la adquisición del mismo.

²⁰ *ibid.*



Por un lado al futbolista no se le considera "profesionista" ya que la realización de su acción le es posible en razón a sus aptitudes, las cuales no han sido adquiridas, tampoco aprendidas, sino que por el contrario le son naturales, intrínsecas a su ser. Por otra parte, al artista se le atribuye un saber, ya no sólo aptitud. Si bien en el pasado, la concepción del artista era la de "genio", lo que implicaba que su condición de artista-creador le había sido dada previamente, en la posmodernidad la situación en la que se encuentra el arte le obliga a cambiar la apreciación del sujeto que lo realiza. Dado que hace tiempo ya no es posible creer en un poder sobrenatural del cual provendría el "don" concedido incluso previo a la elección, decisión del propio destinatario, al artista posmoderno se le atribuye un saber, ya no se trata de aptitud, lo que parece ser innegable dado que la escisión del arte con la sociedad ha llegado a tal grado que el espectador que se enfrenta a la obra posmoderna se queda perplejo ante su ilegibilidad, cuya resolubilidad considera sólo posible por parte de los expertos.

Así pues, tenemos por un lado a un sujeto que realiza su actividad desde la comodidad de sus aptitudes innatas -futebolista-, y por otro a uno cuya acción le es posible realizar a condición de un saber adquirido -artista-. No obstante la diferencia-oposición que existe entre ambos, ninguno es considerado como "profesionista" en el mundo mercantil en el que vivimos, ninguno es prototipo del concepto de "individuo productivo" bajo los términos de producción de bienes o servicios.



el fUtBoL. Esta práctica deja de ser un simple deporte y cobra dimensiones de simulacro, pero esta simulación no es de la realidad exterior, cotidiana, sino de otra cuya trascendencia resulta imposible encontrar en la inmediata del mundo ordinario. Dicha trascendencia modifica la condición del fútbol y lo convierte, con relación al espacio, en campo de ensueños, - quizá también de letargo como el real, pero éste resulta gozoso a diferencia de aquel - y con relación a su esencia en alivio, en "opio".

el fUtBoLiStA. Este profesionalista tiene la posibilidad de trabajar jugando. El juego le ofrece la oportunidad de convivir de manera constante con lo imprevisto, de trasladar las vivencias del mundo ordinario a un espacio-tiempo de dimensiones épicas, que si bien está regido por las condiciones que pertenecen a lo ordinario y de las que quiere escapar - la presencia de una autoridad, obediencia a ciertas reglas e incluso sanción en caso de desacato -, le resulta más excitante esta supuesta 'seriedad' del juego debido a su condición de simulacro. A sí mismo, tiene a su alcance la posibilidad de ser objeto de idolatría a pesar de su condición de ente fragmentado, despojado del servicio de los miembros superiores, lo que en lugar de invalidarlo afirma su intrepidez.



el arte. Al principio de la historia, el arte surge como categoría atribuida a ciertos objetos no de modo intencional en el momento de su realización sino posterior a ésta. Dicha apreciación es posible al paso del tiempo por parte de civilizaciones ajenas a su naturaleza de objeto útil. Respecto a su factura, son los oficios artesanales quienes anteceden a la actual 'profesionalización' del arte.

Tras haber superado la condición de habilidad a la que era limitado, el arte se presenta como actividad metafísica donde el hombre supone una realidad que supera la limitada existencia del mundo ordinario. Es en esta suposición donde el arte se torna espacio capaz de interrumpir el orden común de lo conocido, permitiendo el paso a lo que jamás será o a aquello que aún no es. El acto de crear puede modificar lo establecido, lo que significa una apuesta, un juego y esta especulación plástica sugiere un origen a partir de lo inopinado. Si el arte puede tener como *causa* el azar, no duda en tomar como *consecuencia* lo efímero, lo perecedero. "Rien n'est interdit à la création, surtout pas de déranger les règles"²¹

el Artista. Si el arte como actividad metafísica supone una realidad suplemento de la realidad inmediata, se convierte en campo de posibilidades, y como tal encuentra al juego método conveniente para lograrlo. El artista, al igual que el jugador de fútbol, posee conocimientos previos que si bien lo asesoran no lo dirigen en la realización de la obra. Con la imaginación como estrategia y sin temor al riesgo, atiende a la facultad de concebir y su actividad -experimentación es más cercana a las manipulaciones del alquimista que a los métodos del sabio, podría decirse que es el demiurgo contemporáneo (artesano y creador), al servicio del cual se presentan todas las formas, métodos imaginables, principios y finalidades.

²¹ STERCIO, Pierre. *Les enjeux de l'art*. France. Beaux Arts. # 195. Août 2000.



...Inútil en principio, exaltante en su realización...

Sentido dado a la vida mediante una creatividad desprovista de toda preocupación funcional, ese puede ser el origen, la esencia y finalidad del arte²². A semejante naturaleza emancipadora aspira el futbol. Ambos invaden los territorios del ritual en una época en la que la somnolencia es la constante y repentinos deseos de despertar sacuden al individuo posmoderno. Sin embargo - o quizá sólo es cuestión del campo desde el que se aprecie - el futbol sólo llega a situarse no como posibilidad de apertura, sino como recurso de fuga; mientras el arte propone, busca, el futbol consuela un fallido intento de búsqueda.

Por su parte, el jugador de futbol sirve de medio para dicha consolación, es la pieza que experimenta ese intento de fuga de manera directa pero de la que el principal beneficiario resulta el espectador, cuyo deseo de huida es saciado a través de un encuentro de futbol, aceptando ser reducido a "una mirada" que consume aquella experiencia mediante la catarsis. En cambio, el artista supone la existencia de una realidad significativa que complementa el vacío que experimenta ante lo ordinario, atiende en un principio al deseo de búsqueda - que no de huida- y enseguida su satisfacción mediante la creación. Mientras el futbolista es llevado por la desesperanza, el artista es guiado por la esperanza, la certitud de la posibilidad de lo trascendental.

²² El arte es vasto en esencias, lo hay religioso, comprometido con lo social, pero también es posible aquel que atiende de manera exclusiva a principios puramente plásticos.



El juego apuesta a la eventualidad y el futbol permanece en ella, mientras que para el arte sólo es el punto de partida. En cuanto a su naturaleza redentora, el balompié simula una ruptura en la sucesión de lo ordinario, se presenta grandilocuente – lo que resulta evidente en su calidad de deporte-espectáculo – y el arte significa una apertura.

Si ambos toman dimensiones de ritual, es en razón a su apreciación metafórica, simbólica, que rompe con el determinismo y la racionalidad de lo real, esto es posible gracias al deseo de modificar lo establecido a voluntad. Podría decirse que dicho rompimiento en el futbol es de naturaleza 'mundana', mientras que en el arte se vuelve 'expansión' de naturaleza espiritual. Cada uno se recluye en un propio "metalenguaje" y la contemplación de una obra artística requiere de una vasta información la que, fuera de su espacio, resulta paralelamente inútil como aquella "erudición futbolística" necesaria para 'llenar una quiniela con inteligencia'.

Sin embargo, todas estas actividades en principio gratuitas, no han escapado a la esclavitud del reinado de la inversión y remuneración. El futbol se vuelve narcótico y el arte corre el riesgo de convertirse en anestesia, lo que representaría una finalidad semejante, la diferencia radica en los consumidores. El arte no se aprecia, se consume para satisfacer el vacío del individuo posmoderno. La teoría de lo gratuito se degrada hasta el trivial capricho y ante la actual primacía de la subjetividad, la acentuación del individuo resulta imperativa y con la venia otorgada al "hedonismo artístico" en ocasiones el artista se permite llegar a la humorada.



Ante la irrupción del juego y la errada valoración del mismo, la poca valía de aquello que no resulta redituable, sobre todo en cuestión monetaria, el arte desafía la irritante colocación dentro de la sección de 'tiempo libre', así como también rechaza la imposición de una naturaleza 'mitigante' en busca de la recuperación de una naturaleza de gratuidad que encuentra correspondencia con su sentido de juego, mismo que lejos de toda trivialidad, propone una apertura de percepción que deriva en campo de infinitas posibilidades.



- conclusiones -

Me parece que la pretendida libertad del juego es la misma que se presenta en el arte: el arte que intenta escapar de la representación se da cuenta que su condición radica precisamente en aquello que desea trasgredir. Es por esto que creo que los medios de representación como la alegoría o la metáfora continúan vigentes en el lenguaje artístico.

El arte entendido como juego, como evento que se desarrolla a través de los sujetos pero poseedor de una esencia propia, acentúa su calidad de proceso. En nuestra realidad massmediática, este arte procesual encuentra como canal de transmisión la apropiación de imágenes, medio idóneo para la realización de sus productos y formato conveniente para la producción misma.

En lo formal recorro a la apropiación y en lo técnico al grabado, no solo como medio debido a sus cualidades gráficas sino como MÉTODO en cuanto a su naturaleza procesual, en continua e ilimitada transformación.



ncia del... presencia del
insolencia del futbol de la insolencia
ol y el arte el futbol y el arte el fut
la insolencia del futbol de la inso
cia del futbol de la insolencia del
insolencia del futbol de la insolencia
ol y el arte el futbol y el arte el fut
la insolencia del futbol de la inso
cia del futbol de la insolencia del
insolencia del futbol de la insolencia
ol y el arte el futbol y el arte el fut
la insolencia del futbol de la inso

d

E
L
A
I
N
S
O
L
E
N
C
I
A
D
E
L
F
U
T
B
O
L

C
A
P
I
T
U
L
O
T
E
R
C
E
R
O

SS-A



3.1

TRANSICIÓN EN LA GRÁFICA ACTUAL.

El estampado de imágenes aparece desde el periodo Preclásico Medio del México Antiguo, siendo la pintura corporal por medio de las pintaderas y los sellos unas de las primeras expresiones artísticas y antecedentes de aquello que más adelante se denominará grabado.

En un principio, dado que lo religioso era la esencia del arte prehispánico, el uso de las técnicas de estampación se encontraba ligado a las prácticas rituales. Más tarde, la colonización modificó tanto el uso de la estampa como sus técnicas, aquella estampación practicada por iniciativa propia se transformó en recurso para la evangelización utilizada por los conquistadores. La estampa mantuvo estrechos lazos con la religión, pero ya no con aquella politeísta del pasado, ahora con la monoteísta impuesta. En oposición a lo anterior, la estampa adquirió otro uso: la producción de juegos de naipes, práctica traída por los

españoles. Tras la llegada de la imprenta en 1539 a la Nueva España, aparecieron los primeros impresos mexicanos (doctrinas cristianas, vocabularios, entre otros) por lo que la estampa era utilizada para decorar los libros: imágenes de santos, capitulares y viñetas son la nueva aplicación del grabado.

Más tarde, logrado ya el establecimiento de los conquistadores, su aceptación se convirtió en reconocimiento, no sólo de sus costumbres sino de sus valores, lo que repercutió de manera directa en el arte. La enseñanza del grabado fue importada y su práctica era a imagen y semejanza del arte europeo. Ante la supuesta carencia de grabadores calificados, fueron traídos del viejo continente "maestros"²³ que dirigieron la práctica del grabado sometida más a preocupaciones técnicas que expresivas.

Pasado el tiempo, se logró la independencia, la que promovió nuevos valores no sólo sociales o políticos, también estéticos. Surgió un nuevo arte y con éste una nueva producción gráfica ajena a los cánones académicos, comprometida con lo social y orientada, en ocasiones, por lo político. Aparecieron las primeras publicaciones de carácter periódico en México en las que la función informativa se encontraba subordinada a la caricatura y a la estampa popular, lo que originó una nueva producción gráfica que modificó tanto su temática, sus recursos plásticos y sus métodos.

Con la época independiente nació el periodismo de oposición, espacio donde la caricatura y la estampa popular fueron elementos primordiales. Debido al analfabetismo, la imagen era la portadora del mensaje y es en ella donde radica la fuerza del periodismo, situación que provocó el rápido crecimiento de la producción gráfica. Durante la

²³ En 1771 Gerónimo Antonio Gil llegó a la Nueva España con el puesto de Grabador Mayor de la Casa de Moneda de México junto con dos jóvenes avanzados de la Academia de San Fernando de España: José Estebe y Tomás Suria.



Reforma, la estampa circuló a través de hojas volantes y el grabado era parte importante en la estructuración nacionalista, la temática reclamó los temas nacionales y los artistas estaban convencidos de que todo lo que les rodea era susceptible de ser tratado estéticamente.²⁴

El descontento ante el Porfiriato, generó el auge de la prensa independiente de oposición. Las carencias en la infraestructura en materia de reproducción multiejemplar provocaron una constante búsqueda cuyo resultado fue la invención de técnicas. El desarrollo del grabado continuó y más tarde el estallido de la Revolución generó cambios en el grabado popular.

La evolución del grabado implicó también modificaciones en su enseñanza, aspecto sobre el cual centró su atención el movimiento estudiantil de la Escuela Nacional de San Carlos cuyas pugnas obtuvieron como resultado la creación de escuelas al aire libre. Éstas permitieron el acercamiento no sólo al arte sobre todo a la creación artística a sectores antes marginados de este campo. Ya que los nuevos productores no poseían "principios institucionalizados" acerca del arte, las técnicas eran utilizadas de manera libre, ajenas a cualquier concepción o temática académicas.

Fue precisamente en una de estas escuelas, donde iniciaron su formación artística grabadores que lograron el resurgimiento de la gráfica en los años veinte: Leopoldo Méndez, Ramón Alba de la Canal, Gabriel Fernández Ledezma, entre otros. Dentro de dicho resurgimiento se encuentra la enseñanza del grabado en madera de hilo traída a México por Jean Charlot en 1922.

²⁴ RODRÍGUEZ, Cristina, et al. *El Grabado, historia y trascendencia*. México. UAM. Xochimilco. 1985.



Los nuevos grabadores atendieron a diversos y diferentes principios respecto a la concepción del arte: los miembros del Sindicato de Pintores Escultores y Grabadores Mexicanos dispusieron del grabado para la ilustración de la publicación *El Machete* que en un principio dió prioridad a la imagen sobre el texto y que gracias a sus grandes dimensiones sirvió como cartel; otros fundaron el Taller de Gráfica Popular (TGP) donde la gráfica, sobre todo las técnicas en relieve, lograron un gran desarrollo y que al igual que la publicación de *El Machete*, mantuvo un compromiso social: el TGP era un "centro de trabajo colectivo para producción funcional y el estudio de las diferentes ramas del grabado..." , los medios técnicos idóneos para tales propósitos fueron la estampa en madera de hilo y el linóleo debido a su bajo costo y a su relativa rápida y fácil reproducción. Las limitaciones de dichos materiales exigieron una sencillez formal que junto con el tratamiento realista, la temática y el alto contraste permitieron mayor elocuencia del mensaje. Otros más se instalaron en la Escuela de Artes del Libro y aquellos que creían en el "grabado por el grabado" formaron la Sociedad Mexicana de Grabadores.

Con el estallido de la segunda guerra mundial, la temática nacionalista cedió espacio a las protestas antifascistas pero, al término de ésta, la atención se centró en la Revolución Mexicana.

El desarrollo hacia un sistema capitalista modificará la condición del arte de patrimonio del Estado (como lo habían sido el muralismo, el TGP) a mercancía. La "internacionalización" no sólo es cuestión política, también concierne al arte y es en los años cincuenta donde se generó el conflicto entre el arte figurativo y el abstraccionismo defendido por el grupo Ruptura, entendido como nacionalista el primero y como extranjero el segundo, conflicto que permitió vislumbrar la necesidad de una renovación visual, la que permitió la



internacionalización del arte mexicano a partir de las Bienales Interamericanas.

Del descontento y la pobreza resultados del llamado "milagro mexicano" surgieron las protestas y las demandas democráticas que encontraron en la universidad espacio abierto. En contraste a los actos represivos del 26 de julio y del 2 de octubre de 1968, tuvieron lugar - ya bajo la economía del desperdicio y la propaganda publicitaria comercial - las olimpiadas con nuestro país como sede. Con motivo de este evento, el Estado organizó la olimpiada cultural con la participación de artistas indiferentes al compromiso social de antaño -no obstante los actos ocurridos- cuya preocupación se centra en la internacionalización del arte, aquel no contaminado por perversiones políticas o utilitarias.

Por el contrario, en las escuelas de educación artística La Esmeralda y San Carlos surgió una gráfica comprometida como reacción combativa, ajena a aquellas excentricidades conceptuales. Ante las dificultades causadas por el control del gobierno sobre los medios de Impresión, la gráfica se realizaba con técnicas artesanales como el mimeógrafo, la xilografía, serigrafía y el linóleo. La gráfica del movimiento del 68 resemantizó los símbolos creados por la industria publicitaria por lo que la carga ideológica se vuelve contraria a la pretendida en su origen²⁵.

El trabajo colectivo se desarrollará hasta llegar al fenómeno de los grupos en 1976, cada uno proponía diversos conceptos teóricos, plásticos y recursos técnicos. Dentro de las preocupaciones sobre las que trabajaban los grupos se encuentran el crecimiento desmedido de la capital, por ejemplo el grupo Arte Acá; las carencias del sistema educativo, motivo por el que fue creado el Taller

²⁵ Por ejemplo la imagen de la paloma blanca traspasada por una bayoneta militar. *Ibid.*



de Arte Ideología (TAI) denunciando el academicismo y la falta de acceso al mundo intelectual; o las situaciones política y social en México y América Latina. En el medio estudiantil, se encontraban el grupo *Germinal* por parte de La Esmeralda y en grupo *Suma* por la Escuela de San Carlos.

En general, las actividades de estos grupos se basan en la colectividad del trabajo y la prolongación de las estructuras educativas por medio de cursos o talleres. En 1976 un acontecimiento denominado La Coalición determinó la formación de dos nuevos grupos: *El Colectivo* y *Proceso Pentágono*. La creación artística era instrumento de transformación social, por lo que tenía que ser integrada a la fuerza de producción obrera para compartir su lucha contra la alienación producida por el sistema capitalista. Los integrantes rechazaban el término de "artistas" prefiriendo el de "trabajadores de la cultura".

El grabado comenzó a internarse en terrenos híbridos, la experimentación dió origen a nuevas técnicas, por ejemplo el grabado sobre acrílico o la incursión de placas seccionadas.

En el Salón Nacional de Estampa de 1971, Alberto Beltrán afirmó que la estampa educativa y patriótica era sustituida por los impresos, "No cabe ante el avance de la técnica, aferrarse románticamente a manualidades superadas"²⁶. Las técnicas de estampación se convirtieron en un recurso para la expresión individual.

El inicio de una nueva gráfica en México surgió tras el regreso de Felipe Ehrenberg de Inglaterra: Introduce el mimeógrafo como sustituto de la placa, forma de reproducción por primera vez aplicada para fines artísticos. Dicha innovación obtiene el "reconocimiento oficial" en

²⁶ TIBOL, Raquel. Gráficas y Neográficas. México. SEP/UNAM. 1987.



1972 al haber sido aceptadas unas de sus mimeografías en una exposición internacional de gráfica.

La utilización de nuevos recursos generó una nueva producción gráfica que demanda una nueva denominación: *Neográficas*, término que engloba, señala Raquel Tibol, "los impresos artísticos que usan exclusiva o indistintamente la mimeografía, los sellos o cualquier otro recurso no ortodoxo"²⁷. El resultado de esa experimentación, de esa nueva producción: un nuevo lenguaje. Respecto a la neográfica, Felipe Ehrenberg precisó: "aquella técnica de reproducción de imágenes que recurre a instrumentos, tecnología y métodos no utilizados por la gráfica convencional, y que al hacerlo busca estructurar un lenguaje visual nuevo".

Las nuevas formas de reproducción como las fotocopias, heliográficas, estanciles o el mimeógrafo, se asociaban al arte conceptual, povera, al neopopulismo y se establecieron como expresiones eminentemente urbanas. El interés se inclinaba de manera especial hacia las técnicas, los métodos,

*"...lo nuestro es una investigación, de modo que nuestro objetivo evoluciona..."*²⁸

lo que originó la transformación del concepto arte, obra, así como de la formación del artista²⁹. Más tarde, en 1977 apareció el offset que al lado del antimerchantilismo y la autosuficiencia estimuló un espíritu libertador, los medios de reproducción eran medios de expresión. "El artista gráfico contemporáneo tercermundista si se vale de su ingenio y utiliza la tecnología del subdesarrollo podrá

²⁷ Ibid.

²⁸ Ibid.

²⁹ En el Primer Congreso de Reestructuración Académica en la ENAP se consideró que el artista debía capacitarse para el diseño ambiental, la señalización, el arte público y exigían la impartición de materias como Semiología de la Imagen, Historia de las Ideas políticas, cinematografía, entre otras. Ibid.



montar un taller, que aún siendo modesto cumpla con los requisitos básicos para lograr un buen trabajo³⁰.

Quebrantados las fronteras y los purismos en los campos de la producción artística (la pintura irrumpe la gráfica, la escultura hizo lo propio en la pintura y la fotografía en todas partes), tiene lugar la renovación en los sistemas de representación, así como la creación de nuevas propuestas de experiencia perceptiva.

Durante la década 1970-1980, las técnicas lograron un desarrollo inusitado. La neográfica, dice Felipe Ehrenberg, "además de adoptar nuevas preposiciones al lenguaje visual contemporáneo, representa también un intento por desestilizar la producción artística...". Este nuevo lenguaje esta constituido por "mitologías cotidianas", figuración *narrativa* -llamada en México "narrativa visual"-, se trata de nuevos códigos para el comportamiento estético tanto del productor como del espectador. En palabras de Raquel Tibol se trata de "una contramanipulación como repuesta a la opresiva manipulación ejercida a través de los medios de comunicación". En 1978 se organizó la primera gran exhibición de Neográfica, el Sistema de Transporte Colectivo expone mimeografías y fotocopias en las 45 estaciones del metro.

El nuevo productor visual tiene la posibilidad de *"combinaciones infinitas, sobre todo si desobedece las reglas y desdeña las clasificaciones que suponen definir la pureza de la técnica"*. Felipe Ehrenberg.³¹

Las neográficas han propuesto un camino artísticamente válido, se presentan como espacio de convivencia de diferentes medios de reproducción en una misma obra, originando una gráfica híbrida. Esta nueva gráfica rebasa las técnicas tradicionales, supera la condición

³⁰ *ibid.*
³¹ *ibid.*



de "copia" (aunque originales pero copias, múltiples) en que erróneamente era encerrado el grabado, ya que gran parte de esta producción híbrida son obras únicas, no hay tiraje, incluso prescinde de matriz.

Este nuevo universo de posibles medios de reproducción mecánica se permite construir los nuevos productos gráficos excluyendo las técnicas tradicionales o en colaboración con estas, todo es posible, lo que da origen a nuevos *lenguajes híbridos*. José Manuel Springer afirma que se tratan de concepciones gráficas distintas: la gráfica como medio o la gráfica como mensaje. La gráfica contemporánea cuyo fin es la creación de imágenes estampadas (J.M. Springer), se caracteriza por la hibridación de temas y técnicas. "Su respuesta a la proliferación de imágenes "chatarra" ha sido mezclar lo banal y lo solemne, lo antiguo y lo actual, lo sacro y lo profano. Esa confrontación pone en tela de juicio el papel de la imagen en la cultura actual³²".

³² *Gráfica Actual*. UAM. Unidad Iztapalapa. México. 2000.





3,2

RÓNICA DEL PROCESO CREATIVO.

DE LA POSMODERNIDAD ...

Agotadas las expectativas del programa de la modernidad —agotamiento no por haber sido resuelto sino por la toma de consciencia de su imposibilidad— el arte propondrá la contraparte de los principios sostenidos por aquel programa.

La posmodernidad se presenta como negación de las estructuras estables del ser, a las cuales el pensamiento debía someterse para "fundarse" en certezas, términos con los que el proyecto moderno se identificaba, mismos que remiten a un orden condicionado y unívoco, unidireccional. Ejemplo de aquellas estructuras estables era la historia —entendida ésta bajo cánones de género literario, narración— la que ve su disolución con la irrupción de la posmodernidad, la que afirma que no hay una historia unitaria, portadora de la esencia humana, como lo

pretendía la modernidad, sino diversas historias³³. Baste como ejemplo esta disolución para afirmar que, en efecto, la posmodernidad se presenta como campo de posibilidades, cuya multiplicación se realizará en todos ámbitos del conocimiento, de la experiencia, incluyendo la esfera del arte donde los "principios", los métodos, al igual que los contenidos se verán modificados³⁴.

Ya desde la aparición del Pop Art nos habíamos descubierto adoradores de lo intrascendente, pero es en la posmodernidad donde el debilitamiento del ser, aquel que se identifica con la nada, con los caracteres efímeros del existir, permite a lo trivial obtener autoridad. Sin embargo, la obra posmoderna no exige la autoridad universal que demandaba la modernidad, al contrario, evade tal exigencia. La autonomía del significante -libre del dominio del significado- proclamada por los modernos se convierte en la posmodernidad en tiranía del significante.

En palabras de Mc Halle la ficción posmoderna es mimética de algo, énfasis de lo efímero, fragmentación. Tomando ésto como punto de partida podemos deducir que aquella mimética es la sustitución de la realidad por el símbolo, sin embargo, dicha mimesis no lo es tanto ya que no hay una verdadera identificación con su remitente. Esta escisión con su remitente - la realidad - también se produce con relación a sus antecesores, generándose la decomposición del Gran Relato -la historia del Arte pensada de manera lineal, como sucesión de principios dados, seguidos por su contraparte - con la arribada de discursos personales que prescinden de la necesidad de continuar algún proyecto anterior. Esta fragmentación, atomización de discursos no pertenece ya a una tradición secular, encontrándose por lo tanto más cercana a lo efímero.

³³ VATTIMO, Gianni. El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna. México. Gedisa. 1986.

³⁴ Esta modificación no implica la sustitución de lo moderno bajo el criterio de lo nuevo, ya que lo posmoderno no atiende a ésta categoría.



Si la posmodernidad implica la no-continuidad del "Gran Relato", dejando paso libre a las narraciones personales, el arte se convierte en generador -productor- de posibilidades, de pequeños discursos amparados por la capacidad especulativa del arte, condición actual de éste. Dicha especulación no se pronuncia como verdadera o falsa, tampoco como ética, sólo como POSIBLE.

El artista posmoderno encuentra todo cuanto le rodea disponible para su actividad de sujeto creador, misma que implica el PODER tomar, confiscar, repetir. El poder del que goza el artista todo le permite, no sólo en lo que concierne a la elección -que no creación- de los contenidos, formas o discursos, también a sabotear el arte mismo.

Toda esta "permisibilidad" de la que se engalana el artista, no es propia de él, sino de las transformaciones radicales que "autoriza" la posmodernidad, siendo la más significativa la transformación de la realidad en imágenes.

Sin embargo, toda esta aparente libertad, este rompimiento con lo antes establecido resulta ser "simulado". Es cierto que el arte se opone a continuar la economía logocentrista de la representación³⁵, que niega la inmediatez del signo a su significado, pero antes que constituirse apéndice de la cultura del entretenimiento, perseverará en un orden de aspiraciones antinómicas de resolubilidad imposible³⁶, esto es, que no puede abandonar del todo aquel horizonte programático moderno (aquella idea de emancipación por ejemplo, aunque ahora sea con relación al individuo y no a la humanidad), ya que es éste el que define el concepto contemporáneo de arte, quedando una autonegación "simulada". No obstante, esa simulación no es signo de debilitamiento del arte ya que el interrogarse respecto a su forma y lugar es

³⁵ BREA, José Luis. Un ruido secreto. El arte en la era póstuma de la cultura. España. Mestizo. 1996.

³⁶ Ibid.



precisamente determinación inherente al arte, "solo así cumple su naturaleza y misión, alcanza a realizar su tarea ontológica"³⁷

DE LA IMAGEN...

La nuestra es una época regida y erigida por y sobre imágenes, la realidad es creada a partir de ellas e incluso la experiencia propia, cotidiana, se origina a través de las mismas. En el actual imperio de la imagen, el arte se presenta como productor de imágenes al igual que la publicidad y ambas toman elementos y significados entre sí, surgiendo de dicha relación una nueva estética híbrida.

No obstante, ambas esferas continúan guardando grandes diferencias entre sí. La publicidad abandona la solemnidad y la pesadez de los discursos, no pertenece a lo verdadero ni a lo falso -aunque con frecuencia esté más próximo a lo segundo-, su registro es el de lo "verosímil". El arte tampoco pertenece a lo verdadero ni a lo falso, pero a diferencia de la publicidad NO busca tener apariencia de verdadero.

Si la modernidad buscaba la representación, si creía en la posible lectura de la obra como símbolo, presencia real y plena de sentido, la posmodernidad no representa, presenta segmentos enunciativos que lejos de certitud arrojen una duda sobre el orden de la representación establecido, su problema ya no es el de la verdad, mucho menos el de sentido. El arte irrumpe en el espacio de la significación pero no de la establecida, ordenada o delimitada que supone una representación, sino que su apuesta es por la producción transformacional, inagotable de sentido, su prioridad es evidenciar la ilegibilidad del signo, la inagotabilidad de su lectura.

Sin embargo, su pretendida huida del dominio de la representación resulta imposible ya que el arte mismo

³⁷ ibid.



pertenece a lo que quiere negar, la realización de tal separación es aporética: "la suspensión de la enunciación no puede enunciarse, la clausura de la representación no puede representarse"³⁸. Dado que no puede escapar de la representación, el arte encuentra en la alegoría un modo efectivo de poner en juego un modo de representación que no se fundamenta en la estabilidad del significado, por contrario, la niega desde su misma eficacia. Todo procedimiento alegórico es afirmación de retoricidad de todo discurso. El arte es alegoría de la ilegibilidad, lo cual no es un imperativo ético sino político.

Sin embargo, sus aspiraciones, sus postulados ontológicos se ven afectados por las transformaciones que los modos de la reproducción técnica inducen en la forma de la experiencia artística, la que se ve banalizada a consecuencia de la supuesta democratización del conocimiento artístico que supone la "massmediática" difusión del arte mismo. El proceso de reproducción fotográfica al que ha sido sometido el arte, reduce las obras a imágenes, no muy alejadas de aquellas -en principio opuestas - "creadas" por la publicidad. Todo se ha convertido en imagen y ésta a su vez en sólo información, misma que requiere ser leída, lo que explica el modo textual de la producción artística de nuestros días. Este inmenso caudal de información se nos presenta no para aprehenderlo -lo que debido a su ilimitada dimensión sería imposible- sino simplemente para "tenerlo" (no poseerlo puesto que poseer implica aún una esperanza de "saberlo") por lo que la información se convierte en mercancía. "El razonamiento tiende a transformarse en consumismo"³⁹. Como Luis Camnitzer lo ha señalado: el artista ya no hace cultura y se reduce a hacer mercancía. No se trata de que el arte se convierta en mercancía sino de que la cultura misma ya antes se había convertido.

³⁸ BREA, José Luis. Un ruido secreto. El arte en la era póstuma de la cultura. España. Mestizo. 1996

³⁹ HABERMANS, Jürgen. L'espace public. Paris. Payot. 1978.





33

PROPUESTA PLÁSTICA

de la insolencia del fútbol...

Entregados a la fascinación de lo trivial y en la posmoderna tiranía del significante, ante la posibilidad de presentar un discurso que no se pronuncie como verdad y sólo se presente como posible, haciendo uso del poder de apropiación -una entre muchas herramientas que pone a nuestra disposición la época de la "permisibilidad"- se presenta el proyecto *De la insolencia del fútbol*.

Sometidos al imperio de la imagen, la bidimensionalidad me parece la condición idónea para el arte que sustenta esta nueva estética híbrida. Esta hibridez no sólo radica en la convivencia entre formas artísticas y "colectivas", publicitarias, no pertenece al aspecto formal sino principalmente a las consecuencias conceptuales, de contenido, que implica la combinación del dibujo, el grabado y la transferencia de fotocopia, todos medios de reproducción de la realidad pero cada uno con diferente

grado de "reconocimiento" en cuanto manifestación artística; todos en desventaja con relación a las manifestaciones consideradas como "gran arte" ya que al dibujo se le considera preparatorio de algo de mayor trascendencia (aunque sea a nivel material), al grabado ha sido considerado como arte menor por desafiar la condición de unicidad ("característica" de una obra de arte) y la transferencia se considera ajena a toda posibilidad de intervención, de creación por parte del artista. No obstante, la secuencia de estas técnicas son en realidad la historia, el proceso de los medios de reproducción a través de los cuales el hombre no sólo reproduce, aprende y aprehende la realidad.

No se trata de la reunión de técnicas de reproducción, sino del reconocimiento de diversos recursos gráficos, todos válidos. El resultado de la combinación de todos éstos es -en lo formal- una nueva "belleza", diferente al concepto de lo bello de los antiguos estetas, que no atiende al contenido o al significado de las formas representadas, sino a la fascinación de las formas presentadas, fascinación por la imagen. La capacidad del artista ya no se mide con relación a cualidades técnicas, artesanales, sino a la capacidad de crear imágenes, si son hechas por él de forma directa -como el dibujo- o si son "suyas" a través de la apropiación -la transferencia- no importa, lo importante es el resultado, la IMAGEN.

Anterior a la era de la imagen, nuestra memoria visual era alimentada por la historia del arte, de ahí que los vestigios del arte del pasado aparezcan como recuerdos. No es de sorprender que la publicidad tome de ella "préstamos", en busca del prestigio del que aquella gozaba y ansiosa por obtener el grado de verdad que aquella sustentaba, lo interesante es el "contra ataque" que el arte emprende al tomar préstamos de la publicidad. Creo que el pretendido riesgo de desaparición del arte, de un "autosabotaje" es justamente lo contrario: la afirmación de la autonomía de algo a lo que llamamos arte.



De lo trivial tomo el futbol como personaje formal, deporte-espectáculo que dada la trascendencia sobre la que descansa en la cultura mexicana se ha convertido en clave esencial para la expansión del imperio de la imagen, siendo Objeto (¿sujeto?) inagotable al que recurre la publicidad. Ejemplo máximo de la transformación en imagen de la realidad, de la proliferación de imágenes como información visual, de la calidad de mercancía de las imágenes y como posible objeto de apropiación por parte del arte, abierto a todo juego de asociaciones.





34

ITÁCORA
DE LA INSOLENCIA
DEL FUTBOL...

bitácora : cuaderno de apuntes,
bitácora : cuaderno de apuntes,
de apreciaciones del artista...

Abolida la supuesta "indignidad" de arte menor, el grabado se posiciona en lugar privilegiado. Dado que vivimos en la era de la imagen, creo que el arte bidimensional, y en particular el grabado no sólo encuentra "todavía" razón de ser, sino que se presenta como medio idóneo para un arte que en nuestra época no pertenece al mundo de verdades últimas, sino al campo abierto del ensayo, la experimentación y la posibilidad. El grabado puede ser descrito como "genuina técnica en la que comulgan los dos momentos claves del arte contemporáneo: creación y reproducción."⁴⁰

El grabado extenderá su territorio, lo que generará la necesidad de un nuevo término con el cual denominar las producciones artísticas engendradas por la combinación del grabado tradicional con otros medios de reproducción, y es en este término en el que sitúo mi trabajo : OBRA GRÁFICA. Se trata no sólo de la valoración del grabado, sobre todo de la recuperación de valores propios del lenguaje gráfico.

Nos encontramos en una época de reproducción, no de creación, y dicha reproducción no es de la realidad como sucedía en épocas anteriores, ahora consiste en la REPRODUCCIÓN DE LA IMAGEN. Si bien, otrora la creencia de verdades absolutas conlleva a una cierta noción de realidad, dicha noción en nuestra era massmediática queda obsoleta, no sólo por ser fácilmente cuestionada sino por que incluso se vuelve imposible de experimentar dado que la experiencia es llevada a cabo a través de imágenes.

⁴⁰ MARTÍNEZ Moro, Juan. Un ensayo sobre grabado. (A finales del siglo XX) España. Creática. 1998.

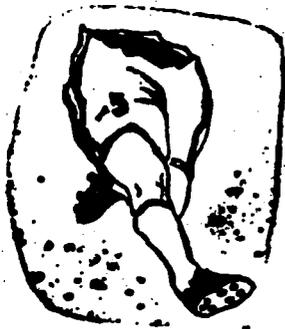


El FÚTBOL en su calidad de imagen, me parece campo proveedor de caracteres (signos escritos), propicios para la creación de un sistema de signos a partir del principio de APROPIACIÓN, posible medio de creación al cual recurre el arte. La superposición icónica, la fragmentación, la repetición, son mecanismos por medio de los cuales lo real no es lo significado sino lo significante.

Si bien hemos abandonado la estima del Cuerpo en su condición de contenedor de algo trascendental como un espíritu, tampoco nos identificamos con el desprecio que hacia el cuerpo sentían los gnósticos, por el contrario la estima de antaño se magnifica pero por un cuerpo desprovisto de su materialidad, valorizado, idealizado en su calidad de IMAGEN. La fragmentación massmediática, es la que regula los parámetros de valoración, el cuerpo pierde su integridad, ya no es factor de individualización o reconocimiento de un sujeto como afirmaba el psicoanálisis, el canibalismo de los ojos lo mutila, le desprende de partes superfluas para acentuar sus verdaderos contenidos. Partiendo de lo anterior, tomo al FUTBOLISTA como ejemplo de sujeto reducido a su imagen, massmediática por supuesto, cuya valoración se hace a partir de su mutilación, individuo acéfalo y manco que enfatiza su verdadera condición, quien hace su aparición en la convivencia de diferentes medios de reproducción donde la xilografía, el dibujo, la fotocopia y la impresión de sellos acentúan un mundo de simulacros. Convivencia de tradición e innovación, de las imágenes publicitarias y las artísticas, estética híbrida donde radica el encanto de la impresión de la obra gráfica, misma que con frecuencia ante la incapacidad de ser descifrada obtiene la idolatría, es decir, la adoración de la imagen.



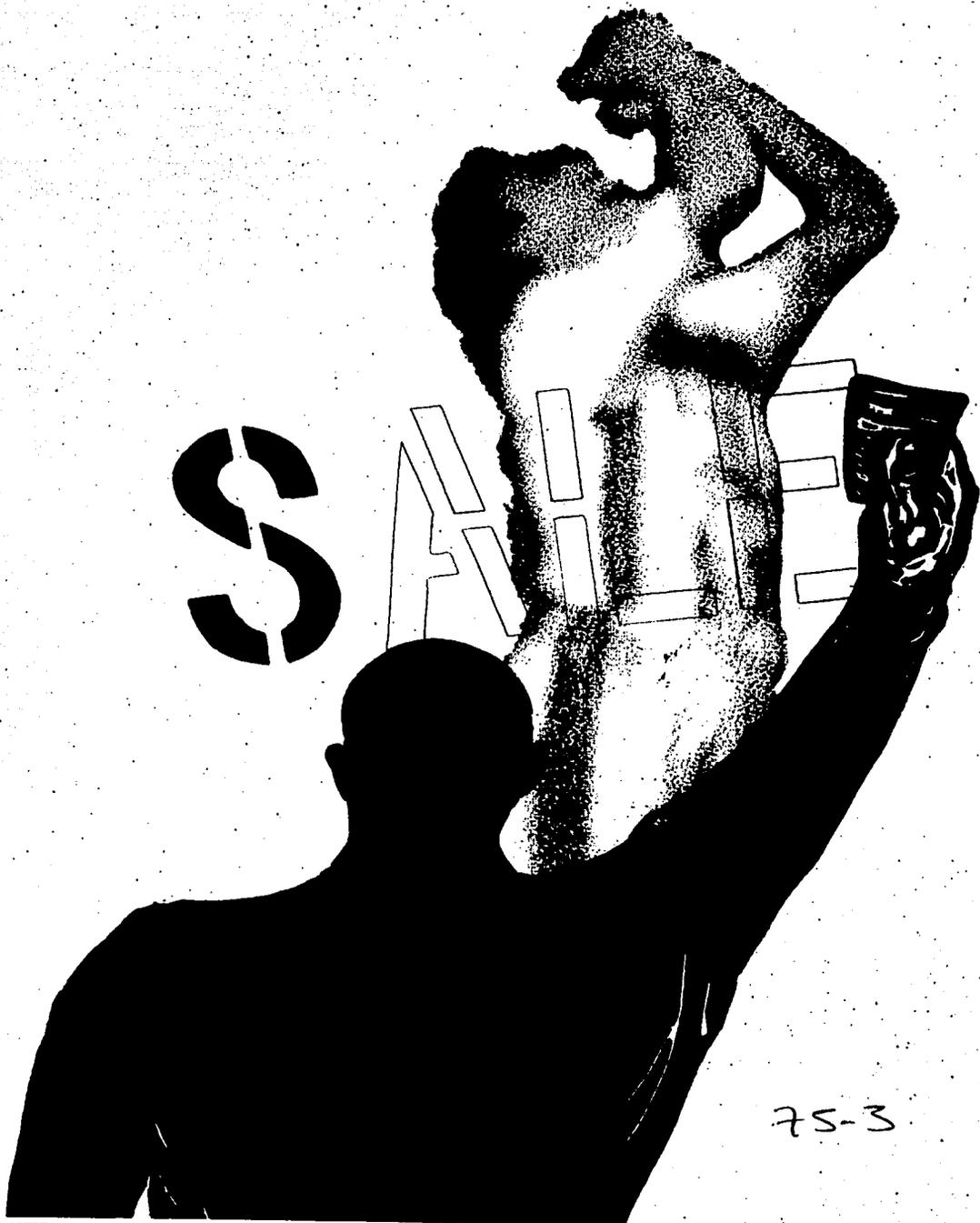
in **I** c i o



751



75-2



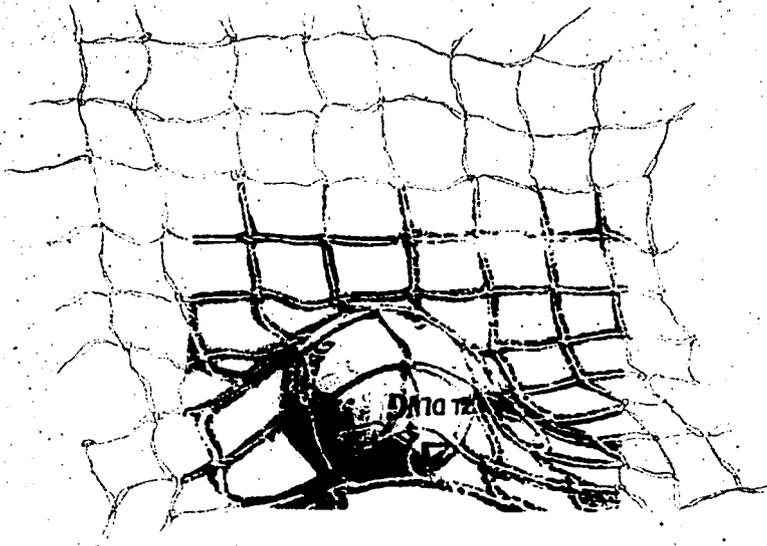
75-3

G O I

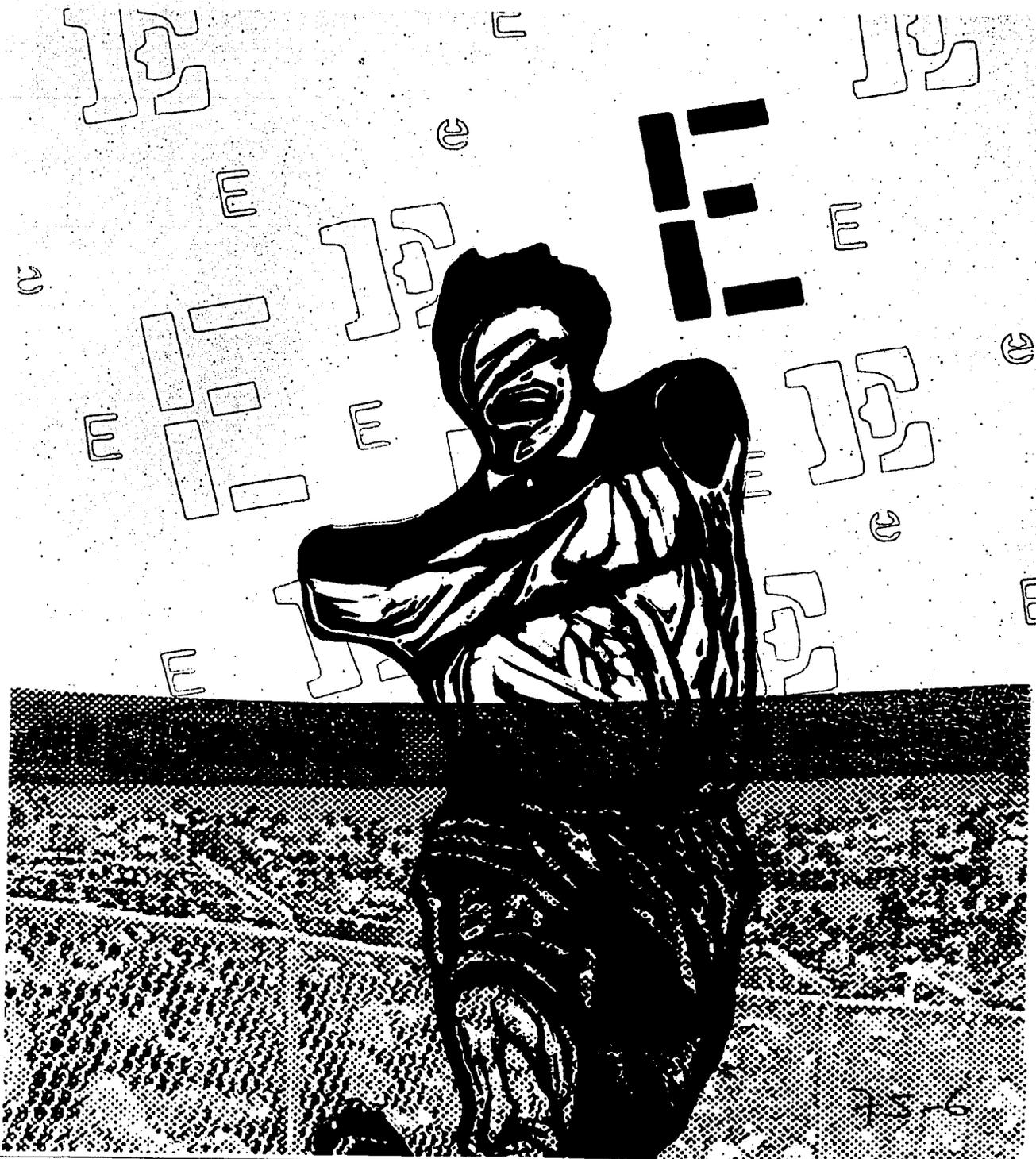


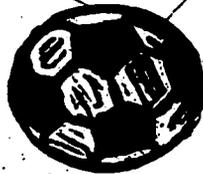
75-4

GOAL!



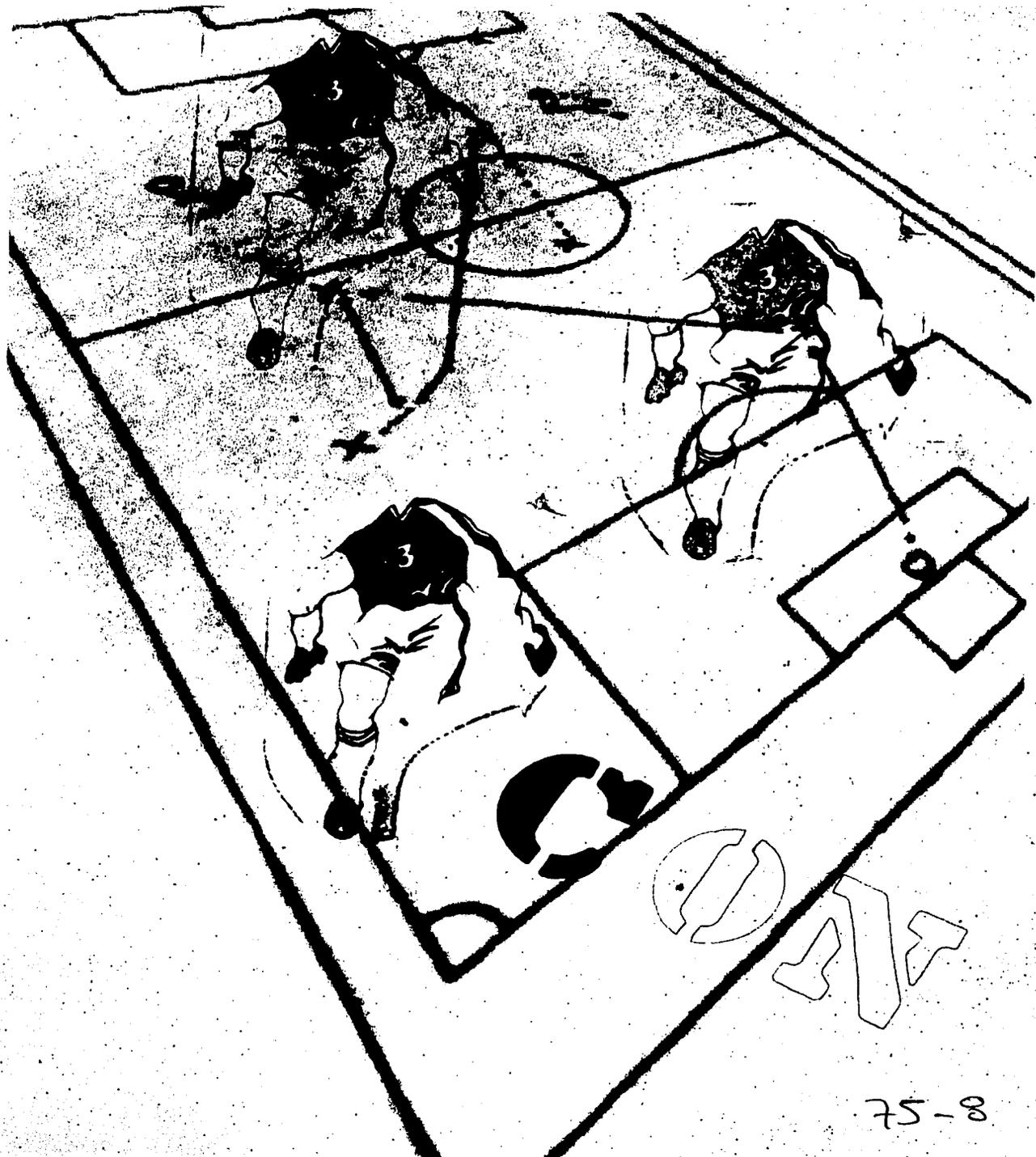
75-5





CO
INT
TINUAR...

75-7



75-8



75-9

A DIENT



75-10

DE LA INSOLENCIA DEL FUTBOL...
Sonia Sánchez Avelar.

La presente bitácora consta de diez estampas realizadas en Neografía con las técnicas de xilografía, sellos, digital, fotocopia y dibujo, impresas sobre papel de 21,5 x 28 cm, de 90grs. numeradas de la 1/22 a la 22/22 y firmadas por el autor.

No. 20 / 22.

Sonia Sánchez Avelar.



SEÑALES

El futbol me parece ejemplo clarificador de la época actual, en la que la participación se reduce al *mirar*, prescindiendo de una verdadera acción. La asistencia del espectador consiste en el auto-olvido, este *abandono en un "otro"*, implica en el futbol en efecto una fuga, donde el sujeto pierde incluso esa precaria condición. Sin embargo en el arte se trata de un individuo que es precisamente en esta entrega, donde paradójicamente encuentra la posible expansión de su ser.

En el reinado de los mass media, la realidad se ha desvanecido en su re-presentación y la diferencia entre la realidad y su imagen ha desaparecido. La apreciación de las imágenes no es dirigida por un interés en su contenido sino en busca de lo espectacular que surge del juego de los signos desinteresados por contener cualquier verdad. En palabras de Baudrillard: "los signos pierden su sentido y se agotan en su fascinación"⁴¹. La imagen ya no es reflejo de ninguna realidad, ni inmediata y menos aún de alguna "profunda", se convierte en disfraz de la ausencia de una realidad, concepto que cada vez presenta mayor dificultad para ser precisado, definido. Situados en una época en la que la realidad es producida y dada su frágil esencia, su capacidad de oferta se "limita" a la abundancia de posibilidades, ajenas a un compromiso de solidez o de estabilidad posibles.

⁴¹ BAUDRILLARD, Jean. *La precession de simulacres, l'effet Beaubourg à l'ombre des majorités silencieuses* tr. Antoni Vicens. Barcelona. Kairos. 5a. 1998.

La horizontalidad posmoderna provoca en el arte la producción de imágenes, de sistemas de signos, los cuales se nos presentan en espacios dentro de los cuales las relaciones se dan por contacto de superficies. Estos signos - imágenes se encuentran desprovistos de toda "objetualidad", el cuerpo mismo no es convertido en objeto, en "cosa", sino en imagen, resultado de la pérdida de una ideología humanista en el arte.

Lejos de aforar los principios del arte de otro tiempo, la situación del arte actual nos obliga a recordar que el arte encuentra su ser en la condición de espacio en cuyo interior continuar experimentando lo posible se presenta como forma de conocimiento. Lo anterior implica la atribución de una esencia propia del arte, autónoma, misma que dio origen a su comparación con el juego como "entidades autónomas".

Respecto a la actividad del artista, es preciso no caer en la actitud del *artor*⁴², quien vincula el juego como medio para la creación o apreciación de la obra, lo que implicaría una concepción demasiado banal del juego y del arte mismo.

El repertorio de posibilidades referente al discurso artístico no significa ambigüedad, sino imposibilidad de guardar una posición determinada, generalizada, frente a la mutabilidad constante de la "realidad", imposibilidad de limitar los parámetros de algo que encuentra justamente su razón de ser en lo ilimitado como lo es eso a lo que nombramos ARTE.

⁴² artor: aquel para quien el sentido mismo de la actividad artística ha sufrido una mutación tan compleja que ya no se le puede considerar como artista en los términos convencionales. LAMBERT, Jean-Clavence. "Los artores o el rebasamiento del arte" ARTE TOTAL. Revista OPUS. México. 1974.



NEXO DE TERMINOS EMPLEADOS.

APARICIÓN. Acción de aparecer. Fig. y fam. Llegada súbita e imprevista de una persona.

BITÁCORA. Cuaderno de bitácora: libro en que se apunta el rumbo, la velocidad, maniobras y demás accidentes de la navegación.

CRÓNICA. Historia general escrita en la Edad Media en cuyos primeros capítulos se dá noticia de obras anteriores y cuya última parte trata del periodo coetáneo o próximo al autor.

DESNUDO. La figura humana, sin vestiduras, tratada como forma artística, es un género característico de la antigüedad clásica y del Renacimiento, cuando se utiliza para encarnar nobles ideas, quizás ambas épocas tuvieron preferencia por el desnudo masculino. Miguel Angel halló en el torso del hombre la forma perfecta para expresar sus conceptos y cuando trató el desnudo femenino dió invariablemente al torso una cuadratura masculina. El desnudo femenino, desprovisto de significación filosófica y creado simplemente para deleite sensual, nació en la *Venus* de Botticelli y con las figuras echadas de Giorgione y Tiziano. Su historia continua a través del arte de Boucher, Ingres, Manet, hasta nuestros días.

DIBUJO. El dibujo puede ser descrito como un medio de definir las formas de los objetos, de representar ideas o de expresar estados emocionales del ánimo por medio de líneas o tonos aplicados a una superficie generalmente plana. Aunque se aplica específicamente al uso del lápiz, el carbon, la tiza o la pluma, no cabe duda de que todas las maneras de pintar no son más que formas extendidas y amplificadas de dibujo. Ingres apunta a esto cuando dice que una cosa bien dibujada está suficientemente bien pintada. La exactitud o la corrección en la interpretación natural no son esenciales para el buen dibujo. Las exageraciones incluso hasta la distorsión, el énfasis selectivo, las eliminaciones pueden de hecho dar una idea más viva de la realidad, siendo así más verdadera que la representación minuciosa y detallada de cada pormenor en sus proporciones justas. Mas aún, una calidad de línea y tono que surge de la pasión creadora del artista puede estar cargada de un profundo significado emotivo, independientemente de lo que representa. Hay muchas maneras de dibujar. Algunas definen la estructura de los objetos por medio de la línea, ya sea continua o quebrada, variada en su intensidad, fluyendo dentro y fuera de sus formas, sugiriendo su sección mientras define su contorno. Puede enriquecerse por medio de sombras, ya sea desde el borde hacia adentro, desde el punto donde se funden luz y oscuridad, o bien desde la parte más cercana al espectador. Se pueden construir dibujos con manchas de color sin usar la línea. El tono se puede expresar por una serie de líneas paralelas que se cruzan o por gradaciones continuas de sombra.

Se dibuja por placer personal, por registrar información y ayudar a la memoria, como medio para entender una estructura o una acción, o como base para una pintura más acabada.

Los diversos medios para dibujar son lápices de varias clases, carbon, pastel, sanguina, pluma y pinal, este último es el método tradicional en los artistas del Extremo Oriente.

La práctica de dibujo es básica para el ejercicio de toda actividad; está considerada como la gramática indispensable para expresarse en cualquier arte u oficio.

En las escuelas de bellas artes se llama *dibujo del natural* al que se realiza frente a modelo vivo, y *dibujo del antiguo* al que copia obras clásicas, generalmente vaciados en yeso de esculturas.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

ESTAMPA. Hoja de papel que lleva impreso un grabado.

FUTURISMO. El movimiento artístico llamado futurismo tuvo origen en París con el manifiesto de la poesía futurista publicado en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) en el que ensalzó la belleza de la velocidad y el movimiento violento. Se le unieron unos cuantos pintores italianos que en 1910 editaron un llamamiento a los artistas más jóvenes de Italia para que se sublevaran contra el arte de las academias y los museos (el "pasatismo" como decía Marinetti). Fué firmado por Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Carlo Carrá, Luigi Russolo y Gino Severini. Acción dinámica es la consigna del futurismo. Las figuras no eran más largas para ser mostradas quietas en su acción, sino para tener la condición del dinamismo universal. Multiplicando el número de miembros, el artista intentaba introducir el elemento tiempo a la par del espacio, mostrando todas las fases del movimiento simultáneamente. El futurismo pertenecía esencialmente al espíritu del siglo, como arte de las máquinas, del ruido, un arte agresivo de acuerdo con la moderna industria y con la guerra moderna. Tomó muchas cosas del cubismo. Mientras la fase más interesante del futurismo tiene lugar antes de la primera guerra mundial, el movimiento continuó hasta los años treinta en que llegó a identificarse con el fascismo.

GRABADO. Arte de trazar un dibujo sobre una plancha de madera o metal mediante incisiones, de tal modo que entintándola se pueda estampar con ella el dibujo sobre papel u otra superficie en múltiples ejemplares. Son varias las técnicas de grabado, unas estrictamente manuales y otras con la ayuda de ácidos que atacan la plancha.

GRÁFICO. Todo lo representado en imágenes, signos o letras.

INICIAL. Letra mayúscula con la que comienza un texto o un nombre propio. En códices y libros, la inicial destaca por su mayor tamaño y su ornamentación.

INSOLENCIA. Cualidad de insolente. Acción desusada y temeraria. Atrevimiento, descaro. Dicho o hecho ofensivo e insultante.
INSOLENTAR : Hacer a uno insolente o atrevido.

INSTINTO. Patrón de conducta innato en un animal y común a todos los miembros de una especie. // Impulso o móvil atribuido a un acto, sentimiento, etc. que realiza o siente de manera no reflexiva, sin percatarse de ello.

JUEGO. Acción de jugar. Actividad recreativa sometida a determinadas reglas.

NEOCLASICISMO. Resurgimiento del arte clásico en el siglo XVIII. Nació como reacción contra los excesos del rococo, además de los descubrimientos de Pompeya y Herculano, dados a conocer a los artistas por numerosas publicaciones. Los arquitectos y escultores se sintieron muy influidos por este estilo, siendo sus principales figuras Flaxman, reputado en toda Europa, Thorwaldsen y Canova. Entre los pintores, Barry, West, Mengs, Vien y David se entregaron a este estilo utilizando las lecciones aprendidas de la antigüedad. El teórico del neoclasicismo fue Johann Joachim Winckelmann (1717-1768).

NEOGRÁFICA. Todo aquello que se engloba dentro de los impresos artísticos y que usan exclusiva o indistintamente herramientas tecnológicas, sellos, reclutamiento de la imagen o cualquier otro recurso no ortodoxo.

POP-ART. Término con que se designa una corriente pictórica que surgió hacia 1962 como reacción contra el anquilosamiento de la pintura abstracta. Se caracteriza por prestar particular atención y dar máximo relieve a los objetos cotidianos, en un intento de alcanzar lo popular a través de lo más inmediato. Las primeras muestras de pop-art tuvieron lugar en Estados Unidos, donde también aparecieron los más destacados representantes de esta corriente artística: Andy Warhol, Jasper Johns, Roy Lichtenstein y Robert Rauschenberg.

PRESENCIA. Hecho de tener delante cierta persona o cosa, o de que ocurra en aquel momento. Hecho de estar alguien o algo en un lugar determinado; en aquel del que se habla en el que está la persona que habla.

PROFANO. Que no es sagrado, ni sirve a usos sagrados. Contrario al respeto debido a las cosas sagradas. Fig. Que carece de conocimientos o de autoridad en una materia.

RELIEVE. Impresión en relieve. Como impresión en relieve se denominan todos aquellos procedimientos de las artes gráficas en los cuales la impresión se realiza desde la placa, trabajada de tal manera que las partes realizadas se entintan y se imprimen en papel a manera de sello, mientras que las zonas hundidas no alcanzadas por la tinta no dejan marcas en el papel.

SAGRADO. Que según rito está dedicado a Dios y al culto divino. Que por alguna relación con lo divino es venerable. Que por su destino o uso es digno de veneración y respeto. Cualquier cosa que ofrece seguridad contra un peligro o dificultad.

SELLO. Instrumento que se emplea para estampar adornos en telas y codices en cerámica. Existen cilíndricos y planos.

TEMA. Se llama tema de una obra artística al asunto o argumento que el autor se ha propuesto representar.

TORSO. Figura humana, con cabeza o sin ella, con los miembros cortados por debajo de los hombros y en lo alto de los muslos; más frecuentemente estatua de estas características. //Se califica así a cualquier elemento retorcido o trenzado como fuste de una columna, una moldura o motivo ornamental que adopte esta forma.

TÓTEM. Animal -y menos frecuentemente vegetal o fenómeno de la naturaleza- protector de una tribu, que lo venera en una relación mágico-religiosa. Como emblema tribal, se representa su efigie y se le levantan monumentos, de los que se destacan los postes totémicos, tallados y pintados, en América.

TRANSICIÓN. Acción y efecto de pasar de un modo de ser o estar a otro distinto.

XILOGRAFÍA. Arte de grabado en madera. Parece ser el más antiguo de los procedimientos conocidos, pues aparece en China en el siglo VI y se pueden situar los primeros ejemplares europeos por el siglo XII. Se tallan planchas de madera dura y fibra fina, sobre todo de boj, dejando en relieve las partes que forman el dibujo y han de ser entintadas para su estampación.



I B L O G R A F Í A

BAUDRILLARD, Jean. *“La precession de simulacres, l’effet Beaubourg à l’ombre des majorités silencieuses”* tr. Antoni Vicens. Barcelona. Kairos. 5a. 1998.

BERGER, John. *Modos de ver.* España, Barcelona. Gustavi Gill. 6a.edición. 2001.

BREA, José Luis. *Un ruido secreto. El arte en la era póstuma de la cultura.* España. Mestizo.1996.

CORTÉS, José Miguel. *El cuerpo mutilado. (La Angustia de Muerte en el Arte).* España. Generalitat Valenciana. 1996.

DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego.* México. F.C.E. Breviarios 328. 1982. 159p.

FOSTER, Hall. *La Posmodernidad.* México. Ed. Kairós. 1988.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y Método I.* Salamanca. Ediciones Sígueme. 7a. 1997.

Gráfica Actual. México. UAM. Unidad Iztapalapa. 2000.

LUNA, Arroyo A. Zárraga. México. 2ª edición. Salvat. 1993.

LIPOVETSKY, Gilles. *L'empire de l'éphémère.* France. Gallimard Folio essais. 1987.

MARÍN, Manuel. *Intenciones del ver.* México. CONACULTA. FONCA. 2000.

MARTÍNEZ Moro, Juan. *Un ensayo sobre grabado. (A finales del siglo XX).* España. Creática. 1998. 155p.

PÄCHT, Otto. *La miniatura medieval.* Madrid. Alianza Editorial. 1987.

PASTOR, Jesús, Alcalá, José. *Procedimientos de Transferencia en la creación artística.* España. Diputación Provincial de Pontevedra. 1997.

RODRÍGUEZ, Cristina, Rodríguez, Mónica, Sarmiento, Magali, Becerra, Gonzalo. *El Grabado,*

historia y trascendencia. México.
UAM. Xochimilco. 1985.

SCHEFFLER, Lillian. Reynoso,
Regina. Inzúa, C. Víctor. *El juego de
pelota prehispánico y sus
supervivencias actuales.* México.
Ed. Coyoacán. 1998.

TIBOL, Raquel. *Gráficas y
Neográficas en México.* SEP/UNAM.
1987.

VATTIMO, Gianni. *El fin de la
modernidad. Nihilismo y
hermenéutica en la cultura
posmoderna.* México. Gedisa. 1986.

HEMEROGRAFÍA.

Crónica del futbol mexicano.
México. Clfo. 1998.

El futbol como espacio imaginativo.
Tierra Adentro. Núm.115. México.
abril-mayo 2002.

FRANCBLIN, Catherine. "La jeune
génération mise sur le jeu". *Beaux
Arts.* (France: août. 2000). #195.

PÉREZ Soler, Eduardo. "Juegos
posmodernos". *LÁPIZ.* (España:
octubre. 1999). #156.

STERCKX, Pierre. "Les enjeux de
l'art". *Beaux Arts.* (France: août.
2000). #195.