



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.

“GRÁFICA LÚDICA”

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN ARTES VISUALES.

PRESENTA:

SUSANA BAUTISTA RAMIRO.

DIRECTOR DE TESIS: JOSÉ ABELARDO LOYA CASTRO.

MÉXICO, D.F. 2007



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.

Índice

Introducción

Capítulo I El Juego

Introducción al capítulo

1.1. Definiciones.

1.1.1. El juego

1.1.2. El Juguete

1.1.3. Lo Lúdico

1.2. Funciones y fines de la actividad Lúdica.

1.3. Breve historia del juguete.

1.4. El Juego y el Juguete en México

Referencias de imágenes

Capítulo II Las Corrientes y las técnicas

Introducción del Capítulo

2.1. Corrientes y estilos

2.1.1. Dadaísmo

2.1.2. Ready made (objetos fabricados)

2.1.3. Cinetismo:

2.1.4. Happening

2.1.5. Pop Art

2.2. El Grabado

2.2.1. Técnicas

2.2.1.1. Xilografía.

2.2.1.2. Grabado en metal

2.2.1.3. Collagrafía

2.3. El Referente Temático “El Ser Híbrido”

2.3.1. El origen

2.3.2. Primeros indicios de animales mixtos.

2.3.3. Función del ser mixto

Capítulo III Propuesta y Aplicaciones

Introducción al capítulo

3.1. Justificación ¿Por qué mezclar el juego en la obra plástica?

3.2. Temática de la Obra

3.3. Materiales y Procedimientos para la elaboración de las obras.

3.4. Elaboración de juguetes.

3.5. Aplicación “Sentimientos compartidos” Propuesta Gráfica

3.6. Catalogo de juguetes

Conclusiones

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

La apreciación del arte por parte del espectador, al asistir a exposiciones de obra plástica, es limitada en el proceso de evaluarla por reglas que establecen los recintos culturales, las cuales en general tienden a evitar que el espectador toque a dicho objeto artístico. Esta medida tiene el propósito de preservar la obra, pues generalmente los materiales en que se elaboran son frágiles o están concebidos para ser primordialmente apreciados por la vista. Esto marca un límite entre el espectador y el objeto artístico que no permite llegar a una comprensión íntima o total de la obra.

Sin embargo, es explicable la necesidad de tener contacto con los objetos para sentir, con el tacto, las cualidades de textura de las obras presentadas. Es a partir de este planteamiento que el presente trabajo de tesis pretende introducir una mecánica distinta, en la cual se logre un contacto más íntimo con la obra, a partir de la utilización de materiales que resistan ese proceso de manipulación, o bien, que tengan un carácter efímero y puedan ser reemplazables por otro objeto de iguales características. Todo esto apoyado en la multiplicidad de reproducción de la estampa.

Resulta interesante vivir experimentalmente el proceso del arte desde sus diferentes posturas: ser el creador y ser el espectador; esta duplicidad vivenciada en primera persona nos permite visualizar posibles formas de actualizar y enriquecer al proceso mismo, al acercar a artistas y público a través de las obras, esto puede ser visto como una manera de darle perfil humano a una relación que durante siglos ha diferenciado a aquellos que son poseedores de la virtud creativa y aquellos que no.

Sin embargo, se sabe hoy que el caudal creativo es un carácter propio del ser humano y que es una faceta del quehacer humano que nos permite contemplar y construirnos como humanos valiosos y validos. La experiencia lúdica nos distancia de nuestro perfil salvaje y nos permite verlo como un misterio, esta dualidad del hombre-animal que nos seduce, espanta y enamora. Es importante que sea propiedad vivida por todos para poder, entonces sí, evolucionar y superar nuestros propios límites. Experiencia que el niño experimenta en el juego y que le permite reconocer sus potencialidades y, asimismo, admirarse de la vida a través de sus propios actos de creación.

En ocasiones, al situarme frente a una obra de arte gráfica, es el caso de una pintura o una estampa, por mencionar alguna de las disciplinas artísticas -desde quien mira como espectador- conocedor de las técnicas y estilos, llaman la atención los efectos visuales que se llegan a crear por medio de las texturas, ya sea al tallar la pieza o por la manera de aplicar el color; mezcla que invita a acercarse y tocar, sin embargo, el límite a esta experiencia sensorial la limita el hecho de que las piezas fueron concebidas para ser observadas. Esta experiencia restrictiva impone la necesidad de replantear las formas como los creadores miran su trabajo plástico y reflexionan sobre su finalidad.

En el espacio personal, esta reflexión siembra el impulso por querer salir de esta forma de elaborar un objeto artístico: crear algo distinto. Para lo cual, uno de los planteamientos es el tipo de relación que deseo establecer entre el espectador y el trabajo plástico. Quien sustenta esta tesis parte de la premisa: ***“que no deseaba que la interacción entre ambos sólo se llevará a cabo por medio de la vista, lo que da la oportunidad para desarrollar otra inquietud, que va unida a esta idea, que es prescindir del marco y del vidrio del cual se hace uso para mostrar propuestas gráficas y buscar otras alternativas para exhibirlas”***

A partir del método experimental, se inició la búsqueda para cumplir con estas expectativas, se optó por utilizar un objeto que, por el simple hecho de verlo, la gente lo reconozca como un artículo utilitario: el juguete.

Específicamente, los cubos o módulos armables, por ejemplo: el rompecabezas, como un soporte de la estampa, es una manera de involucrar al sujeto, pues tendrá que armar la pieza y, de esta manera utilizará otros sentidos, además del ojo para disfrutar la obra, como es el tacto.

De este modo se plantea que el consumo de la gráfica sea más rico, pues además de tener una lectura visual y mental, se verá complementado al tener una descripción táctil de lo que está mirando, es también una manera de satisfacer la curiosidad de tocar la obra.

Así, el presente trabajo de investigación tiene por objetivo general:

Establecer dinámicas de apropiación de la estampa, a partir de su incorporación a las dinámicas de interacción lúdica del juguete tradicional, a partir de una mecánica en torno al uso de técnicas y materiales para su actualización y enriquecimiento como obra plástica.

Partiendo de la hipótesis: *“La obra originada por medios impresos puede generar objetos que sean manipulables, con los cuales se lograría motivar al espectador del arte para establecer un contacto más estrecho y así enriquecer y actualizarla a la apropiación de la obra”.*

Se estructura el cuerpo de la investigación con tres capítulos. En el primero se manejan algunas definiciones sobre el juego y quién, además del ser humano, lo practica. Qué es la creatividad y qué tiene que ver con la actividad lúdica, la evolución del juego conforme se desarrollan los individuos y los beneficios que aporta esta acción. De igual forma, conoceremos los inicios de fabricación del juguete y cómo va evolucionando a través de la historia, y de qué manera

interviene en nuestra vida. Posteriormente, veremos el entretenimiento en México antes de la Conquista y los tipos de juego que se desarrollaban en aquella época.

El segundo capítulo se ocupa del contexto y referentes artísticos sobre los que se sustenta la investigación, menciono, brevemente, las últimas tendencias (dadaísmo, cinetismo, ready made, pop art, happening, environment), y de qué manera éstas influyen para combinar el juego con la plástica. También presento parte de la historia de los animales mixtos, su surgimiento e interpretaciones de éstos, en algunas culturas antiguas.

En el tercer capítulo, se describe el proceso de creación en el que se aplican los contenidos de los capítulos anteriores, en una propuesta gráfica denominada: "Sentimientos Compartidos", materiales óptimos para la elaboración de los objetos lúdicos, con el proceso que llevó cada uno a cabo y su resultado final con las imágenes gráficas.

Como objetivos particulares o de aplicación se plantean:

- Fusionar el juguete con la estampa.
- Romper con la forma tradicional de exposición de la estampa.
- Dar al espectador la oportunidad de interactuar con la obra plástica.
- Provocar un acercamiento íntimo entre la obra y el espectador.

La obra a desarrollar en este proyecto serán estampas en técnicas de grabado en madera (xilografía y collagrafía), y metal (aguafuerte y aguatinta) y se mostrarán las posibilidades que ofrece cada una. Las imágenes propuestas para conformar estos objetos abordarán como temática a los animales fabulosos y a los seres mitológicos.

En cuanto a la temática a desarrollar, se basa en los seres mixtos, como el animal humano. El usar este género, es también una manera de interesar a la gente en los objetos lúdicos (juguetes), pues generan curiosidad, ya que son

personajes que no se encuentran en la naturaleza, esto da pie para investigar más sobre el tema y cómo es que llega el ser humano a crear estos seres. A través de estas imágenes se busca captar la atención del espectador, y con ello, particularmente, el que se sienta impulsado a manipular los objetos, logrando de esta manera, un contacto íntimo con la obra al tener la oportunidad de crear su propio orden en la imagen y no verse limitado tan sólo a la simple contemplación de ésta.

Al recorrer la obra y sus texturas, le proporcionarán una descripción táctil de la misma. Para los no versados en las técnicas del grabado, significaría una forma divertida de acercarse a ellas, mientras que para los conocedores les brindaría una manera distinta de enfrentarse a la gráfica. En lo general la idea es retomar el concepto del museo Papalote, donde todo está diseñado para ser tocado.

Capítulo 1

El juego

Introducción al capítulo

1.1. Definiciones.

1.1.1 El Juego

1.1.2. El juguete

1.1.3. Lo lúdico

1.2. Funciones y fines de la actividad Lúdica.

1.3. Breve historia del juguete.

1.4. El Juego y el Juguete en México

Introducción al Capítulo

El juego es una actividad que está presente en todas las culturas del mundo, desde las avanzadas hasta las más primitivas, por lo tanto es una acción conocida por todos los individuos, es una práctica incluyente por que no importa la edad que se tenga, el género, la complexión o a la clase a la cual se pertenezca es suficiente con tener ganas de participar, sin embargo uno de los cuestionamientos que surgen con respecto a este tema, dentro de la historia, a partir de cuando se hacen presente los beneficios que aporta y quién, además del ser humano, es capaz de practicarlo.

Jugar es un fenómeno que no es palpable, pero se sabe de su existencia ya que se origina en la mente de los individuos, por consiguiente históricamente se puede decir que aparece con el nacimiento del de los seres vivos denominados animados, es decir, aquellos que se caracterizan por tener alma misma que los hace moverse por voluntad propia es el caso de los animales y aquí el hombre.

1.1. Definiciones

1.1.1 El Juego

Algunos autores definen al juego como el concepto que engloba varias acciones u ocupaciones que parecen distintas entre sí, ya que éstas requieren de esfuerzo físico, destreza y agilidad mental. Sin embargo, tienen una misma finalidad, que es la de entretener y ser practicado por todo tipo de gente sin importar la edad. Así lo afirma Inés Moreno en su libro El juego y Los Juegos "... juego designa variadas actividades y situaciones que tienen a su vez un estatus

cultural diferente. La ruleta, la escondida o el tenis tienen en común el juego aunque apelen a conductas humanas diferentes.”¹

El Diccionario Enciclopédico Usual Larousse define el juego como:

“Cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse, generalmente siguiendo determinadas reglas.”²

Qué es el juego: “El fenómeno del juego, así como el impulso de jugar son cuestiones que están íntimamente relacionadas con los más diversos actos y problemas de la vida humana y, por consiguiente pertenecen fundamentalmente al ámbito de la psicología social.”³

También se le considera al juego como un acto liberador de energía.

El Juego es una acción que surge espontáneamente y, no es necesario aprender a practicarlo para poder realizarlo. Es un fenómeno que se origina en la mente, por lo que se considera un acto ficticio, pues físicamente no se ve, pero sabemos que existe, lo convertimos en realidad ante los ojos de los demás, cuando jugamos.

El hecho de sentir ganas por desarrollar una actividad que nos aporte sensaciones gratas como la alegría, sitúa al juego como una necesidad, porque se considera que es indispensable en la vida de los seres humanos, como es comer o beber. Los animales y el hombre son los únicos individuos que juegan, esto es parte importante en el desarrollo y comportamiento de ambos, veamos como actúan cada uno en la diversión.

¹ Moreno, Inés. “**El juego y los juegos**”. Editorial Lumen. Buenos Aires 1995. p. 26.

² Tugas, Josep. “**Diccionario enciclopédico usual**”. Ediciones Larousse. México 2004. p.404

³ Fingerman, Gregorio. “**El juego y sus proyecciones sociales**”. Editorial Ateneo. Argentina 1970. p. 1

1.1.2. El juguete

El Diccionario Enciclopédico Usual Larousse define el Juguete como:
m.n. Objeto que sirve para que jueguen los niños. “Néstor Daniel Sánchez Londoño en su artículo Los Juegos y Los juguetes se refiere al juguete como un objeto in animado, adquirido por el ser humano en los mercados o bien es construido por el mismo, la finalidad de este es servir para jugar pero para cumplir su fin requiere del jugador”.⁴

1.1.3. Lo lúdico

El Diccionario Enciclopédico Usual Larousse lo define como:

Lúdico, A o ludicro, A adj.(lat. Ludicrum).⁵

Relativo al juego: actividad lúdica.

En el documento Aproximación A Los Conceptos De Lúdica y Ludopatía de Carlos Bolívar Bonilla B. se refiere a la lúdica como : “ La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, de expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento.”⁶

Para efectos del presente proyecto se retoman los conceptos anteriores, conceptualmente en el trabajo se plantea que el juego forma parte de la naturaleza humana, está implícito en su información genética, las personas lo pueden ejercer pues no requiere de un conocimiento previo sólo es algo que brota del ser mismo como un deseo de hacer algo que le proporcione satisfacción y alegría. El juego no es exclusiva de una edad, sólo varía la práctica, tal vez por la forma en que surge pueda parecer simple y sin importancia. Sin embargo, son muchos los beneficios que proporciona a quien

⁴ Sánchez Londoño, Néstor Daniel artículo **Los Juegos y Los juguetes**.
www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp.

⁵ Tugas, Josep. **Larousse. Diccionario Enciclopédico Usual**. Ediciones Larousse. México 2004 p.p.434

⁶ Bolívar Bonilla B, Carlos . **Aproximación A Los Conceptos De Lúdica y Ludopatía**,1998
www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm - 110k -.

juega, pues es el detonante para la evolución de las cualidades humanas como es el desarrollo del lenguaje, del pensamiento, la creatividad que desemboca en conocimiento.

Su práctica involucra más de un sentido: la vista, el oído y el tacto a nivel social le enseña a relacionarse con los demás individuos que le rodean pero, sobre todo, cuando se está inmerso en esta actividad el ser humano entra en un estado de naturalidad ya que se olvida de todo aquello que le preocupa, de los prejuicios que puede establecer la sociedad en que se desenvuelve, se entrega por completo a disfrutar, de igual forma expresa realmente lo que piensa y siente. Este aspecto del juego me interesó, para tomar el juego, como el medio de acercamiento del espectador con la obra.

1.2. Funciones y fines de la actividad lúdica

El animal siendo un cachorro, al retozar ve lo que es bueno o peligroso para él, con esta actividad se comienza a evidenciar al débil del fuerte, marcándose así, desde temprana edad, las jerarquías. De este mismo modo aprenden las técnicas de caza y defensa para proveerse de alimento, así como para defenderse de sus depredadores. Se observa que el entretenimiento sólo se enfoca a desarrollar sus habilidades y destrezas para sobrevivir en el medio donde habita.



fig 1

* Fig. 1 Gil Robles, Patricio. El llamado de las montañas. El burro, el Carmen y Chisos, Gobierno del edo. de Coahuila. P.225

El humano se distingue por ejercer la diversión de manera consiente e independiente. Esta actividad es inherente en cada individuo, es un elemento que además influye en la formación de cada persona ya que, al practicarla, fomenta las habilidades naturales e impulsa a descubrir nuevas destrezas. Estas facultades están sujetas a cambios dependiendo del medio en que se desarrolle y del tipo de vida que lleve. En el juego es el participante quien pone las reglas, y si ya existen se somete a ellas voluntariamente, el tiempo que le dedica es determinado por cada individuo, se piensa que jugar es una forma de sacar toda la energía contenida, y cuando se está inmerso en dicha actividad, se está libre de preocupaciones. Por medio de la lúdica aprendemos a relacionarnos con el entorno, con los objetos y con las personas que nos rodean. Aprendemos a coordinar nuestros movimientos que es un proceso que libera el yo interno, pero en el mundo imaginario que el infante construye, no existen limitantes, pues los personajes con los que juega adoptan características fuera de lo común ya que les da movimiento, vida y voz a objetos no animados, a través de ellos manifiesta sus sentimientos, libre de toda presión que pudiese ejercer el adulto; de esta manera, el niño expresa lo que piensa de las situaciones que se llegan a suscitar en su entorno familiar.

El entretenimiento es una práctica donde no hay cabida para el aburrimiento. En caso de que suceda, el ser humano es capaz de generar nuevas maneras de seguir divirtiéndose haciendo uso del proceso creativo. Esta es otra función que nos sitúa adelante del animal como lo menciona Mauro Rodríguez Estrada en su libro *Manual de Creatividad* que dice: “Los animales producen cosas a veces admirables, pero no crean; los nidos de las golondrinas, los panales de las abejas, los diques de los castores se han venido repitiendo iguales desde la época de los faraones y de los césares”⁷

⁷ Estrada Rodríguez, Mauro. “**Manual de creatividad**”. Los procesos psíquicos y el desarrollo. Editorial Trillas. México 1985.p. 31



fig 2*

Ésta es una información que traen en su genética, por lo tanto trabajan más por instinto. Mientras que en el humano, la lúdica o juego, es un medio para continuar su evolución, pues al divertirse las dificultades que surgen durante la práctica, estimula la razón al pensar en una solución, descubriendo así en el individuo nuevas habilidades que va acumulando para resolver retos futuros.

Sabemos que la creatividad ubicada como actos de creación es una cualidad específica del hombre, históricamente se hace presente desde la época de las cavernas, ya que por medio de ésta fue creando instrumentos o utensilios para la supervivencia, hasta llegar al punto de construir más de un sistema de comunicación, hablado y escrito. Además, es capaz de hacer presente lo ausente, esto es, que puede evocar mentalmente una persona u objeto que no se encuentran en el mismo sitio haciendo uso de la imaginación, lleva a cabo varias operaciones o funciones al mismo tiempo.

La capacidad creativa en sus inicios no recibía este nombre, anteriormente quien hacía uso de este atributo era llamado: Talentoso, genio o sabio, esto nos da a entender que quien la utiliza era una persona que producía cosas no vistas antes, originales, novedosas que pueden ser para el beneficio o perjuicio

* Fig. 2 Varios autores. Gran diccionario enciclopédico visual. Ediciones lerner Ltda. Colombia 1992.p.853

de los demás. Dicha cualidad se pensaba que tenía que ver con lo mágico o lo divino, que llegaba por inspiración de los dioses y por lo mismo se consideraba que no todos la poseían, que era privilegio de unos cuantos. Con el paso del tiempo dichas teorías no convencen y, es entonces, que se busca una respuesta lógica para explicar este hecho y la encuentran en “La ciencia del siglo xx, sobre todo, a partir de Freud, que ha desmitificado la creatividad al demostrar que no es la inspiración de las musas, sino el salto del inconsciente a la conciencia, lo que causa la vivencia de iluminación.”⁸ Dicha característica hace posible la evolución del ser humano, colocándolo por encima de las demás especies.

La creatividad o la capacidad de producir cosas nuevas, así como soluciones, es una cualidad que se presenta desde la infancia, se utiliza en todo momento, en los primeros años de vida se usa para crear juegos que entretengan, posteriormente, cuando el niño madura, la utiliza para cubrir sus deseos de aprender, reuniendo toda la información posible, valora e incorpora todas las ideas u objetos, y con estos cada individuo procesa la información de manera distinta, dependiendo del medio en que se desarrolle y de cómo percibe el problema, así crea su propio punto de vista, sobre lo que es correcto para él. Los objetos de uso cotidiano siguieron un proceso de elaboración, así como en la naturaleza las plantas que nos rodean siguen un ciclo de florecimiento, en el ser humano la creatividad también se divide en etapas para llegar a resolver las preguntas que surgen. Esta actividad no sólo se destina a transmitir o comunicar conocimiento, sino que también sentimientos y emotividad, por lo que se considera una conducta expresiva. Por lo tanto, todas las personas son capaces de crear, unas en mayor o menor grado, de ahí que se clasifique en tres niveles: La elemental, la media y la superior.

⁸ Estrada Rodríguez, Mauro. Op. Cit. P. 32

-El primer nivel, el elemental: se da a nivel personal o familiar, esto es que un individuo puede tener la idea de darle un nuevo uso a un objeto viejo o destruido. Este proceso se puede dar por iniciativa propia al ser alentado por la familia, aún cuando este suceso para muchos no sea visto como algo innovador, a nivel individual sí lo es, porque encontró la manera de resolver el problema de renovar lo inservible.

-El nivel medio: se desarrolla a nivel laboral y profesional, este sugiere que el individuo haga transformaciones ingeniosas que lleven al éxito su trabajo, y por consiguiente a la misma empresa, como puede ser al elaborar un nuevo método de mercado que reporte altas ventas.

En estos 2 niveles todas las personas tienen la capacidad de hacer aportaciones, para el tercer nivel requiere de una mayor exigencia en cuanto a conocimiento y entrenamiento de las personas, ya que su contribución es de trascendencia, porque tiene influencia a nivel mundial como puede ser un descubrimiento científico, una innovación en los estilos del arte o métodos para enriquecer las aplicaciones de las ciencias sociales.

Ahora bien, el desarrollo de la creatividad logra ser o verse diferenciado a partir de las formas como individualmente se procesa la información y los momentos para llegar a la creación. El manual de creatividad nos menciona que el “Proceso Creativo” implica, casi siempre:

Una estructuración de la realidad.

Una desestructuración de la misma y

Una reestructuración en términos nuevos.”⁹

A través de los cuales permite ver las etapas en las que se divide este proceso.

⁹ Estrada Rodríguez, Mauro. Op. Cit. p. 40

1) El cuestionamiento, es el que da origen al proceso creativo por medio de la contemplación, al considerar un suceso simple como un problema, y tener la necesidad de encontrar una respuesta, por ejemplo, al observar la naturaleza querer descifrar el porqué se caen las hojas de los árboles. Esto significa ir más allá del problema, como por ejemplo, “James Watt observa los movimientos de la tapadera del agua hirviendo en la cocina, e inventa la máquina de vapor”.¹⁰, es increíble cómo de algo tan simple, surge una idea más sofisticada.

2) Ya sembrada la inquietud, el acopio de datos ayuda al individuo a resolver el problema, con la información que ya tiene, valora hasta dónde quiere llegar, y qué tiene que hacer para cumplir su objetivo.

3 y 4) La incubación e iluminación. Estos 2 periodos se relacionan entre sí y se refiere al tiempo que tardamos en sacar las ideas de lo intangible (de la mente) al mundo real, este momento se considera como una pérdida de tiempo, mas no es así, ya que la mente se encuentra trabajando para encontrar la solución. Cuando se logra una respuesta se tiene la sensación de iluminación o que se ha caído la venda que nos impedía ver la solución, como en un juego de ajedrez, donde aparentemente resulta difícil cómo mover las piezas para ganar, hasta que llega el momento en el que encuentras la solución a lo que parecía imposible.

Ya vimos que jugar está íntimamente ligada a la creatividad, pero este fenómeno ha despertado el interés de estudiosos de las más diversas disciplinas, pues les interesaba conocer cómo nace este proceso, en qué momento aparece en la historia, quiénes la ejercen, qué beneficios proporciona. Por ejemplo, la psicología nos permite conocer la personalidad de los jugadores, cómo va evolucionando esta actividad conforme se va valorando y los beneficios que trae en el ámbito espiritual, ya que evidencia si se es una

¹⁰ Ibid. P. 41

persona cooperativa o si es una persona que le gusta imponerse ante los demás.

La sociología clarifica cómo funciona el juego dentro de un grupo de individuos y las irregularidades que se pueden presentar al practicarlo, como es el espacio disponible para esta actividad que depende si se vive en una casa, un departamento o vecindad, o cómo cada persona decide usar su tiempo libre para distraerse. Es el caso de un niño que vive en el campo, que juega a trepar a los árboles, carreras o a las escondidas, comparándolo con uno que vive en la ciudad, que se divierte jugando con un videojuego, a pesar de practicar la misma actividad, ésta varía dependiendo del sitio donde se practique.

La antropología nos describe la forma en que se desarrollan las actividades dedicadas a la recreación en cada una de las culturas y las coincidencias que pueden existir a pesar de estar en distintos continentes, demostrando que no es exclusiva de un lugar, por lo que se considera un hecho social que se encuentra ligado a distintas actividades de la vida humana.

Conozcamos ahora de qué manera evoluciona la actividad lúdica, conforme crece el individuo. A temprana edad, el espacio se limita al corral o la cuna porque no se tiene pleno dominio del cuerpo, aquí el juego le sirve para conocer su entorno, familiarizándose con las personas y los objetos que le rodean. En las etapas siguientes, al lograr mantenerse erguido, la actividad es más independiente de los padres, el juego deja de ser individual para convertirse en grupal, el lugar en donde se desarrolla el ejercicio recreativo no tiene tanta importancia en cuanto a si es reducido o amplio, a campo abierto o no, si persiste el deseo de divertirse, pues somos capaces de adaptarnos al sitio o bien adaptarlo a nuestras propias necesidades. En este período el tema de entretenimiento puede ser una imitación de la vida adulta como es jugar a la casita, en la que representamos a nuestros padres y las situaciones cotidianas como el ir a trabajar, es probable que también se lleven a cabo acciones que requieran de esfuerzo físico como las carreras o las escondidas; en la

adolescencia el juego es más complejo ya que requiere de concentración mental como en el ajedrez o las damas chinas, o se enfoca más hacia el deporte como el fútbol.

En la etapa adulta la intensidad del juego disminuye, lo emocional se transforma a una actitud racional, no es que se pierda el interés por la diversión, sólo cambia la forma de divertirse, ya que abandona los juegos enérgicos para interesarse por actividades más relajadas variando según las circunstancias como la edad, el sexo o la cultura. Se puede jugar sólo por distraerse o movido por un interés más allá de la diversión, por ejemplo: el desear ganar dinero al apostar y como una forma de querer dominar el azar.

El libro de El Juego y sus Proyecciones Sociales de Gregorio Fingerman* engloba actividades como el teatro, danza, fiesta, concierto o los concursos dentro de la lúdica por que su finalidad es que la gente se divierta.

A nivel personal ¿qué obtenemos del juego?

De niños nos familiarizamos con nuestro entorno, a controlar nuestros movimientos así como a comportarnos dentro de la sociedad.

- 1.-Fomenta el desarrollo del lenguaje y el pensamiento adquiriendo así conocimiento.
- 2.-Desarrolla nuestra personalidad.
- 3.-Nos educa a seguir las normas que se establecen en un grupo.
- 4.-Nos brinda la audacia, el valor y la inteligencia para resolver los problemas que nos van surgiendo en la vida.
- 5.-El juego es un medio para transmitir ideas, costumbres, mitos, leyendas o canciones de una generación a otra por lo que la lúdica es parte importante del folklore de cada cultura.

* Fingerman, Gregorio. **El juego y sus proyecciones sociales**. Editorial Ateneo. Argentina 1970.

6.-También forma parte esencial del hombre por ser un medio de satisfacción además de que se ejercita el cuerpo.

7.-Nos ayuda a equilibrar nuestras tensiones y liberarlas, que en muchas ocasiones se originan por un fuerte ritmo de trabajo.

8.-Estimula nuestro recuerdo pues cuando se es adulto y se observa jugar a los niños existe la posibilidad de que recuerde lo que él jugaba cuando era pequeño o una anécdota que le haya sucedido durante el juego.

9.-Instinto.

10.-Competencia.

1.3. Breve Historia del Juguete

La mayor parte de la sociedad ha visto tanto al juego como al juguete carente de importancia, ya que en apariencia no retribuye nada material, se tiene la idea de que su única finalidad es para encontrar gozo en él o para ocupar el tiempo disponible. Sin embargo, para la psicología, la sociología u otras disciplinas, encuentran que el juego como el juguete tiene un papel importante en el desenvolvimiento del ser humano ya que es un elemento que ha sido asociado al hombre desde tiempos remotos. Se dice que el trabajo antecede al entretenimiento, debido a que primero tuvieron que cubrir sus necesidades más elementales como alimentarse o cubrirse de las inclemencias climáticas, ya cubiertas estas exigencias dedicó un tiempo para el esparcimiento. A pesar de investigaciones hechas, aún no se tiene conocimiento de que se hayan encontrado indicios de objetos recreativos en la época de la prehistoria, probablemente porque fueron construidos con materiales perecederos como las plantas y debido al transitar del tiempo se perdieron, sus primeros constructores fueron los adultos que buscaban una manera de entretener a sus pequeños.

Posteriormente, pasó a ser labor del artesano como lo relata José Luis Días Vega en su libro El Juego y El Juguete en el Desarrollo del Niño. Para la gente

el material con que se producían estos objetos lúdicos no tenía importancia, sin embargo, el juguete creaba una relación íntima con el individuo, tanto que se podía transferir de una generación a otra, suministrando a la pieza una carga extra de anécdotas que de ser entregado a alguien más, podría ser enriquecido con nuevas vivencias, convirtiéndose así en algo entrañable. En otras ocasiones, el juguete podría acompañar a su última morada a su dueño, como sucedía en el antiguo Egipto “En esta cultura, como en otras, se acostumbraba a dejar en las tumbas de los adultos y niños ofrendas u objetos que acompañaran a sus antiguos dueños. Solían dejarles pequeñas muñecas planas y sin pies, para evitar que huyeran”¹¹

Los materiales con los que se construyen los artículos dedicados al entretenimiento se han diversificado al correr del tiempo, desde los más sencillos como huesos de animales, madera, trapo, barro y papel a los más costosos como son los producidos a base de oro, piedras preciosas y telas finas, estos más que para ser usados era para ser apreciados visualmente.

Veamos que fenómenos han influido para que evolucione el juguete:

- 1) Crecimiento de los pueblos.
- 2) El desarrollo.
- 3) El surgimiento de la industria.

La perspectiva progresista provoca que se modifique el comportamiento de las personas dentro del grupo del que son parte, ya que comienzan a marcar las diferencias entre individuos mediante el establecimiento de clases. Estos cambios no sólo tuvieron repercusión en lo social, lo económico y político, sino que también afectó el ramo del entretenimiento, pues la evolución tecnológica es producto de la revolución industrial, que introduce la mecanización, favoreciendo la producción en grandes cantidades en menor tiempo. Este adelanto perjudicó, en gran medida, al artesano al no contar con la

¹¹ Díaz Vega, José Luis. **El juego y el juguete en el desarrollo del niño**. Editorial Trillas. México 1997. p. 18

infraestructura adecuada, no puede competir con las fábricas. Además de que éstas usan nuevos materiales de construcción como metal, el hierro fundido y con mecanismos variados que sólo podían ser anexados al objeto mediante las máquinas, agregándole cualidades extras, como pueden ser el movimiento o sonido, quedando los productos artesanales como obsoletos y aburridos.

La industrialización y el deseo por entrar al ramo del comercio provocan un efecto negativo por querer vender en grandes cantidades, rompe el vínculo afectivo que podía haber existido entre el juguete y el individuo. “La imaginación del niño y sus interacciones motrices con el juguete artesanal quedaron en el baúl de las cosas viejas y apareció por primera vez ante los ojos del infante el juguete, envuelto en cajas de cartón. Abierto este multicolor estuche, salía ayudado por un poco de cuerda un tren, una máquina o un payaso moviéndose, generando una postura pasiva en el niño, quien se convertía en un mero espectador del mecanismo”.¹² Por consiguiente, no crea un lazo cercano con el objeto lúdico (juguete) ya que la finalidad del fabricante es que se consuma, para lograr despertar el interés por el objeto de juego, apoyándose en el uso colores llamativos, en su estructura o forma, en las cualidades que le introduce al juego como es el movimiento y sonido o utilizando materiales como el vinil o peluche, que hagan al artículo más atractivo, por consiguiente se vale de todos los medios de comunicación para llenar de información al niño para que consuma el artículo de moda, que disfruta poco tiempo al salir una nueva campaña el objeto que ya tenía lo vea ahora como aburrido.

¹² Díaz Vega, José Luis. Op. Cit. p. 41



El objeto lúdico, además de divertir, interviene de distintas maneras en la vida del ser humano. Funciona como un medio para que aparezca el juego y como una pieza histórica. Con el paso del tiempo conocemos de qué materiales se disponía para su elaboración, cómo vestían distintas culturas en diferentes épocas, los adornos que utilizaban, de sus costumbres cotidianas y religiosas.



fig 3* figurillas de terracota que representan a unas mujeres romanas jugando.

Es un elemento esencial para preparar al infante hacia la vida de adulto. Cómo lo hacían en la Roma imperial "...las niñas eran educadas para el cumplimiento de las futuras labores del hogar. Los juguetes que les obsequiaban eran vajillas

* Fig 3. Reyes, Juan José . **Cuestion de suerte**. Editorial clío. México 1997. p.p 22

de té, muñecas, silbatos, etc...”,¹³ de esta manera rodeaban al individuo de objetos de uso cotidiano en tamaño pequeño para que el infante se familiarizara con ellos, y es curioso como a pesar del tiempo se sigue utilizando como una forma de enseñarnos los roles de género.

Mediante la Lúdica se introducen estereotipos sexuales, belleza e ideología. Yo recuerdo que la aceptación de una muñeca se debía a cualidades como: caminar, comer u orinar, ahora la muñeca Barbie goza de gran popularidad, las proporciones de su cuerpo son ilógicas, de existir una mujer así, tendría pies de niño, y uno senos enormes en relación a su cuerpo, casi no se observan figuras de tez morena, imponiendo en las niñas la idea de que deben de ser blancas, rubias y de ojo azul. Conforme pasa el tiempo éstas también presentan cambios ya que en una nueva campaña lanzaron una imagen extremadamente delgada, propiciando que las niñas la imiten, contribuyendo al problema de la anorexia. Por las cualidades de que la ha dotado la mercadotecnia, así se vuelve un icono de lo que debe ser la mujer contemporánea.

Como objeto mágico: El juguete, además de divertir, también llega a tomar tintes rituales, una forma de atraer un beneficio al propietario. Sucede con las niñas chukchis del extremo norte soviético. Las muñecas eran de fabricación casera, representaban hombres y mujeres pero, sobre todo, bebés. Éstos pasan de una generación a otra y son especiales desde su fabricación, pues en caso de que una madre tenga una sola figura y más de una hija, se la obsequia a la mayor y se da a la tarea de hacer más para que cada una tenga su propio juguete. En la infancia la usa para entretenerse, pero al llegar a la edad reproductiva le sirve para proteger su fertilidad. Al casarse la joven se lleva su muñeca y la guarda en un lugar cercano a su cabecera para lograr quedar embarazada lo más pronto posible y que dicho embarazo llegue a buen término,

¹³ Díaz Vega, José Luis. Op. Cit. p.p 23

es un objeto personal que no se puede regalar, de hacerlo estaría regalando su fecundidad, sólo la puede regalar a su hija..

1.4. El Juguete en México

Antes de la Conquista, comenzaremos diciendo que no había una palabra en específico para definir la actividad lúdica, se usaban distintas palabras para nombrarla, y ésta era una descripción de la dinámica del juego “...se encuentra como constante un verbo particular que indica la acción que se realiza sobre el instrumento de juego: topehua, empujar o rechazar; momotla, proyectar un objeto; mimiloa, hacer rodar...”¹⁴

El entretenimiento se dividía en dos clases la mágico-religiosa y la profana, veamos de que trata cada una.

a) El juego mágico religioso se da porque la sociedad prehispánica tenía la creencia de que en la naturaleza existían poderes ocultos, los cuales pretendían poner de su parte, haciendo tratos con la naturaleza por medio de rituales, para atraer lo bueno a su existencia. Como lo refiere Alfredo López Austin en su libro Juegos rituales aztecas: “En México se pretendía obtener de la mayoría de los juegos rituales un beneficio de muy distinta naturaleza.”¹⁵ Para evitar las sequías, el desbordamiento de ríos y obtener suficiente alimento, también buscaban estar bien con sus dioses y como una manera de agradecerles o alabarlos, llevaban a cabo juegos en su honor.

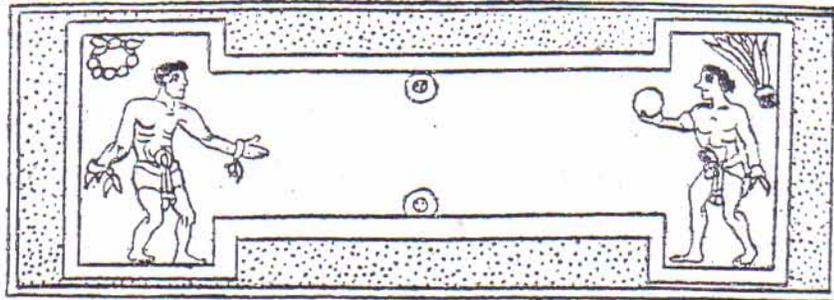
En la mayoría de sus festividades incluían sacrificios humanos. La gente a sacrificar no pertenecía a la comunidad sino que eran guerreros capturados en batallas con otras comunidades. El evento más conocido era el denominado rayamiento que hace referencia a las marcas que se dejaban en el cuerpo del

¹⁴ Austin López, Alfredo. **Juegos rituales Aztecas**. Editado por el Instituto de Investigaciones históricas. UNAM. México 1967. p. 11

¹⁵ Austin López, Alfredo. Op. Cit. p. 7

cautivo al momento de herirlo con las armas y consistía en que el guerrero cautivo se le "...ata con una cuerda que sale del centro de la piedra cilíndrica al que ha de luchar de inmediato y le ofrece las casi inofensivas armas con que ha de defenderse de sus atacantes."¹⁶ Una vez herido, se procede a sacrificarlo, arrancándole el corazón que es ofrecido al Dios Sol. Dicho festejo, está ligado a la temporada agrícola, por lo tanto, era dedicado a los dioses de la lluvia. Era una forma de salvar a la humanidad y, la muerte de unos cuantos, no tiene importancia si con ello puede liberar al mundo de la destrucción. Para el hombre, el llevar a cabo estas prácticas, es una forma de colaborar con la naturaleza... mantener el equilibrio del mundo.

Otra actividad que se le relaciona con la religión, es el juego de pelota-tlachtli, los códices la ubican dentro de los centros ceremoniales, la forma del espacio simulaba una doble T invertida y en ella se representaba el movimiento cósmico, en un extremo se representaba al sol, en el otro a la luna. En este evento se sacrificaban cuatro esclavos.



* fig 4 juego de

pelota

La pelota con la que se jugaba era de hule resistente, de tamaño grande, la cancha recibía el nombre de batei en el cual se enfrentaban dos equipos integrados por ocho o diez personas y consistía en arrojarse la pelota de un

¹⁶ Austin López, Alfredo. Op. Cit. p. 17

* Palacio Riva, Vicente. D. **Enciclopedia México a través de los siglos. Tomo 2.** Editorial Cumbre. México. p. 335

lado a otro. No estaba permitido tocar la bola con las manos, sólo la podía botar con el hombro o la cadera y se ganaba, cuando uno de los dos, ya no podía regresar la pelota. Antes de cada enfrentamiento se llevaba a cabo un ritual para ser favorecidos con la victoria.

Estas prácticas, consideradas como lúdicas, difieren bastante sobre el concepto que hemos visto hasta ahora de que el juego es un fenómeno que nos aporta gozo. Es una forma de liberar nuestras tensiones. Por lo tanto, no considero que sea divertido para quien lo juega porque la batalla no es fingida y aún cuando se triunfe no obtendrá ninguna satisfacción ya que, de cualquier forma, el cautivo será sacrificado. Tal vez sólo sea divertido para el observador y yo lo veo más dentro del plano místico.

El xócohuetzi o la pequeña fiesta de los muertos se hacía antes de que se pusiera el sol, se trataba de llegar a la cúspide de un tronco alisado, auxiliándose con cuerdas, los jóvenes se subían estorbándose unos con otros para obtener la imagen de masa que se colocaba, era una celebración hecha con gran lujo, al término la gente tiraba el tronco para destazarlo y llevarse un pedazo como una reliquia.



Símbolo de la veintena Xocohuetzi

* Fig 5

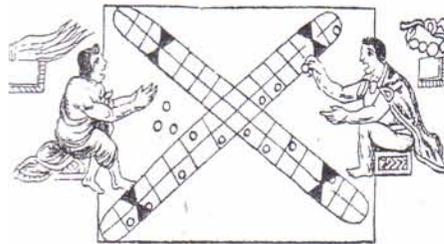
Los lechuzazos eran practicados por los jóvenes e infantes; y la dinámica trata de lo siguiente “...llenar ciertas redcillas con materiales blandos, e impulsarlas, por medio de unos cordeles a los que se ataban para golpearse primero unos otros y luego a las mujeres que se encontraban.”¹⁷ Este instrumento era como una especie de resortera.

b) Los juegos profanos sólo buscan el esparcimiento del practicante, pero sin olvidar el aspecto religioso, pues cada vez que se comenzaba una jugada, el participante le pedía ayuda a los dioses para salir triunfante del encuentro y llevarse las apuestas o, bien, si un muchacho quería participar de los juegos de apuesta, tenía que pasar por una prueba de iniciación: “Para que pudiese tomar parte en los juegos se introducía al joven un palo hasta la garganta y con esta ceremonia adquiría el derecho a jugar al patoli...” esta es una forma de demostrar que ha dejado de ser un niño y que está listo para asumir la responsabilidad de sus actos. Había otro juego llamado el patolli que tiene

*Fig. 5 Palacio Riva, Vicente. D. **Enciclopedia México a través de los siglos. Tomo 2.** Editorial Cumbre. México. p. 238

¹⁷ Austin López, Alfredo. Op. Cit. p. 57

cierta semejanza con un juego muy conocido en la actualidad: “Compararlo con los dados porque se jugaba con unos frijoles que tenían pintados unos puntos para marcar los números que se ganaban,...”¹⁸ y se trata de sumar puntos hasta llegar al número de la apuesta, el que llega primero gana, se podían pasar días enteros jugando y había gente que hacía del juego su modo de vida. Otras actividades consideradas dentro de la diversión son las carreras, la cacería y los ejercicios gimnásticos.



Juego del Patolli

* **Fig 6**

Con respecto a los juguetes, desde la etapa prehispánica son pocos los objetos que se han encontrado y no todos son considerados para el entretenimiento, sobre todo, por el sitio donde generalmente se encontraban estas piezas, pues los descubrimientos venían mayormente de los centros ceremoniales, así que se pensaba que tenían una utilidad religiosa.

Los arqueólogos Elkolm y Desire Charnay creen que algunos de los objetos que encontraron son juguetes, por las formas de animales como los perros con ruedas en las patas y una especie de carroza, lo que más asombró causó de este descubrimiento, es que estaba provisto de ruedas que les daba movimiento, pues se pensaba que estas culturas no tenían conocimiento del uso de la rueda. Es esta una de las razones por las que se duda que los objetos

¹⁸ Palacio Riva, Vicente. D. **Enciclopedia México a través de los siglos.** Loc. Cit. p. 342

* Fig. 6 Palacio Riva, Vicente. D. **Enciclopedia México a través de los siglos. Tomo 2.** Editorial Cumbre. México. p. 342

encontrados fueran para la diversión. También se descubrieron muñecos con brazos y piernas movibles, hechos de barro cocido, y pequeñas construcciones parecidas a maquetas de casas o templos. Se piensa que estas servían de modelo para saber cómo debían construirse los edificios en cuestión.

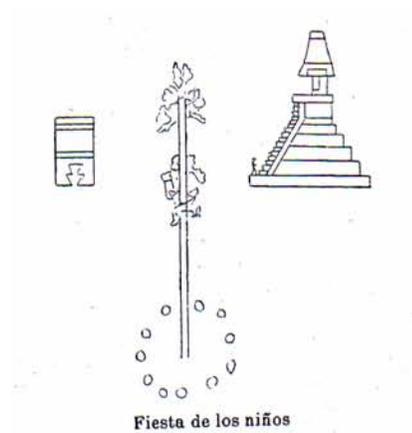
Por todo lo expuesto anteriormente, nos hace pensar que no se consideraba a los niños, pero hay celebraciones mexicas que afirman lo contrario, ya que al iniciar el año había una festividad dedicada a ellos y lo que hacían eran: “...fiesta de los niños que se hacía a los tres dioses: el del agua, de la semilla y de la caña. Se ve el teocalli un huéhuetl para acompañar la danza de sacerdotes, y en medio de la danza un madero alto lleno de juguetes que subían a coger los niños.”¹⁹ La conquista de México fue un suceso históricamente utilizaba para hacer juguetes solo les agrego el color e ingenio y creatividad para hacer los objetos de juego una reinterpretación es decir que retoma los artículos indígenas y los combina con los europeos dando paso al nacimiento del juguete mexicano tal como lo conocemos ahora una prueba de dicho mestizaje nos la da La arqueóloga María Teresa en una entrevista para radio formula On – Line “...pues ya no se hacían sólo las réplicas de los animales endémicos de mesoamérica sino que ya se hacían las replicas del caballo...”,²⁰ otro ejemplo de dicha fusión nos la da El artículo que lleva por título algunas referencias históricas del juguete en México el cual dice: “... una versión propia del juguete hecho en México bajo esas modas, por ejemplo las muñecas en cartón y cera que imitaron a las extranjeras, coloreando sus chapeadas mejillas y siendo “vestidas” con ropa pintada sobre el torso y adornadas con diamantina, en lugar de los vestidos de seda que lucían las lujosas muñecas traídas del lejano Oriente.”²¹ En muchos sitios se utilizan

¹⁹ Palacio Riva, Vicente. D. Enciclopedia **México a través de los siglos**. Op. Cit. p. 255

²⁰ María Teresa, **El juguete tradicional mexicano, 2007** www.radioformula.com.mx/radio/f104.htm

²¹ **Algunas referencias históricas del juguete en México.**
www.uv.mx/Popularte/Esp/scriptphp.php?sid=276

materiales típicos de la región donde habitan para hacer sus artículos de entretenimiento. Entre los objetos que podemos mencionar de dicha fusión están el acróbata, la cajita sorpresa, el rehilete, el balero axial como la resortera.



* Fig 7

Esto demuestra que aún cuando no se hayan encontrado muchas piezas para el entretenimiento, no significa que no se preocuparan por los niños. Después de la Conquista la mayoría de los objetos lúdicos provenían de Europa, haciendo alusión a la forma de vivir del conquistador, estos eran de diversos materiales y, al paso del tiempo, los indígenas cambian la fabricación, retomado este tipo de juguetes para crear su propio estilo. Uno de los motivos es que al no comprar un juguete de este estilo, utilizaron los materiales típicos de la zona donde habitaban, como son madera o telas y nos da como resultado esta fusión de lo que ahora conocemos como valeros, máscaras, muñecas, trompos, caballos, pirinolas y rehiletes, la época festiva en la que se podían obsequiar dichos objetos era en navidad.

* Fig. 7 Palacio Riva, Vicente. D. **Enciclopedia México a través de los siglos. Tomo 2.** Editorial Cumbre. México. p. 225



• *Fig 8

En lo que corresponde a juegos para adultos, se dirigían mayormente hacia las actividades donde intervenía el azar, por ejemplo: las cartas, los dados, y peleas de gallos, donde se daban las apuestas y podía ser demasiado el apasionamiento, se apostaban grandes cantidades de dinero, animales y propiedades. Así damos por terminado el tema del juego.



*Fig 9

• Fig 8 García Torres Adriana. Colección Privada.

* Fig. 9 Reyes, Juan José. Cuestion de suerte. Editorial clío. México 1997. p.p 35

Capítulo 2

Las Corrientes y las Técnicas

Introducción del Capítulo

2.1. Corrientes y estilos

2.1.1. Dadaísmo

2.1.2. Ready made (objetos fabricados)

2.1.3. Cinetismo:

2.1.4. Happening

2.1.5. Pop Art

2.2. El Grabado

2.2.1. Técnicas

2.2.1.1. Xilografía.

2.2.1.2. Grabado en metal

2.2.1.3. Collagrafía

2.3. El Referente Temático “El Ser Híbrido”

2.3.1. El origen

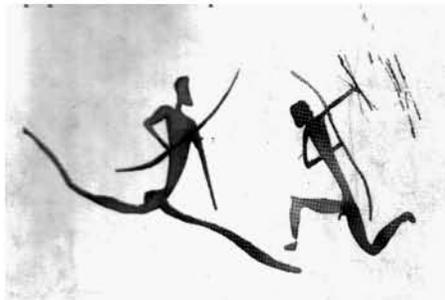
2.3.2. Primeros indicios de animales mixtos.

2.3.3. Función del ser mixto

Introducción al capítulo

En este capítulo menciono los conceptos con los que sustentó este trabajo y de qué manera los aplicamos en el mismo. Todo principio artístico tiene una transformación y un resultado, este efecto se aplica también al ser humano y a las actividades que realiza, como en la expresión artística, que inicialmente estaba ligada a los rituales mágicos, donde se buscaba cristalizar lo que el hombre representaba con sus imágenes, como: el tener una caza productiva.

Conforme se va desarrollando su sensibilidad, también evoluciona, abandonando ese pensamiento mágico, dando paso a una expresión más consciente, mostrando lo que siente y lo que piensa, creando un objeto especialmente para ser visto.



*Fig. 10

Las distintas aportaciones que se dan en el campo plástico no sólo se ven influenciadas por la necesidad del creador de trabajar en nuevas formas o utilizar distintos materiales, sino que también se nutre de los movimientos sociales y políticos, como los que se gestaron para dar paso a las últimas tendencias que son las que ahora interesa documentar. Estas propuestas nacen porque en el ambiente creativo se pensó que el arte había llegado al

* Fig10 Acha, Juan. Expresión y apreciación artística: artes plásticas. Editorial Trillas. México. 1993. p.24

límite, agotando el lenguaje artístico, hasta que el consumismo invadió el arte, pues las creaciones no se producían sólo para ser vistos, sino también para ser vendidos al mejor postor.

2.1. Corrientes y estilos

Un aspecto importante en la mutación con respecto a la concepción del producto artístico, son los cambios en la percepción social impactada por los efectos de la segunda guerra mundial. Los creadores sintieron la necesidad de responder a dichos acontecimientos lo que desencadenó el surgimiento y desarrollo del dadaísmo en Zurich. El cual, en el ámbito internacional, sirvió de refugio durante la guerra a los artistas, literatos y políticos, esta combinación de disciplinas favoreció al movimiento. No existe una definición exacta sobre el término: dada, para algunos es resultado del azar, es una afirmación del idioma rumano da (si) que al repetirlo dos veces resulta dada.

2.1.1. Dadaísmo

Propuesta que se opone a todo lo que ya está establecido, pretendiendo dejar todo atrás y partir de cero agrupando a todos los que no desean ser encasillados en un estilo, a los que desaprueban el uso de la forma, a los que huyen de los objetos de arte comercial y por lo tanto se niegan a construir piezas que perduren. El creativo se percata que forma parte de un círculo vicioso, provocando la necesidad de salir de esta dinámica y, para lograrlo, corta con todo lo establecido y se sugiere abatir y cuestionar el concepto conservador de la verdadera esencia del arte, produciéndose una serie de cambios que influyen en los materiales para la construcción de proyectos artísticos así, como la forma de presentarlos ante el público.

Entre las propuestas dadaístas se encuentra el deseo de suprimir las fronteras entre las artes nobles y las aplicadas, proponiendo que no sólo un individuo puede abarcar diferentes ramas de la creación como la pintura, la escultura,

poesía y diseño, sino que además la forma de trabajar intelectualmente y emocionalmente, permitiendo brincar las barreras del ¿por qué? y ¿Para qué? que impone la lógica o la conciencia, deja que el azar ayude a componer o crear.

El dada socialmente no pretende introducir una nueva relación entre el arte y la sociedad, sino todo lo contrario, intenta demostrar la imposibilidad de cualquier relación entre ambos, en su desprecio por la sociedad. Lo que hacían para demostrarlo era burlarse de ellos, realizaban exposiciones como la de “1917, alquilan las salas de la galería Corray en Bahnhofstrasse 19 e inician sus exposiciones con una muestra dedicada, al grupo Der °Sturm, a la que siguen las de Kandinsky y Klee, la de Chirico y otras; estas exposiciones contribuyen a dar un tono de seriedad a la empresa y son muy concurridas, pese al precio de las entradas y a los insultos que reciben los visitantes”²². Es una especie de reto hacia la gente para que demuestren hasta que punto están dispuestos a soportar por consumir arte y en este juego los propios autores de los trabajos juegan incluso con sus propios nombres utilizando para firmar seudónimos como: Tzara (Mr. Antipyrine) Duchamp (R. Mutt)

2.1.2. Ready made (objetos fabricados)

Al iniciador de este movimiento es Marcel Duchamp y se utilizan preferentemente elementos y objetos provenientes de la industria (productos hechos en serie) objetos que son de uso cotidiano, los manipulan a tal grado que los hacen perder su uso original y los transforman en algo para ser admirado. Las cosas son escogidas sin ninguna intención de estética, sólo se convierten en objeto de arte por el simple hecho de haber sido seleccionado por el artista y también porque es firmado por él. Es una forma de manifestar su

²² Junquera, José Juan. **Enciclopedia Arte del Siglo XX. Tomo 10.** Editorial Espasa Calpe. España 1996. p. 134

rechazo a la estética. El propio Duchamp “pintó bigotes a una reproducción exacta de la Gioconda de Leonardo De Vinci, no para destruir esa obra maestra sino para ridiculizar la veneración...”²³ De esta forma cambia el valor artístico dotándolo de uno más elevado del que tenía.

2.1.3. Cinetismo:

Término que hace referencia al movimiento físico o real, como medio para presentar nuevos conceptos creativos, “...la tecnología, hizo del movimiento el eje de la nueva plástica, superando así antiguas fórmulas centradas en el protagonismo del espacio.”²⁴ Los primeros en usar este principio fueron Duchamp con sus roto relieves (discos ópticos) y los móviles de Calder, que eran objetos plásticos tridimensionales, transformables.

Las obras del Cinetismo nos muestra infinidad de caminos para elaborar un objeto, que van desde los que son accionados por medio de un motor hasta los que suprimen el uso del mismo, tal es el caso de los móviles que funcionan con las fuerzas naturales como la escultura transformable. Las ideas del cinetismo favorecen la participación activa del espectador, se destaca la obra de Ligia Clark “...que, dentro de una estética del juego y de una priorización de las categorías lúdicas, invita al espectador no solo a ejercer sus cinco sentidos, sino a modificar su propio funcionamiento, pasando incluso por el disfraz del propio cuerpo.”²⁵ Shôffer elaboró proyectos que contemplaban al visitante para integrarlo a su discurso, creó una pieza que requería de tecnología cibernética en cuanto a sonido e iluminación para proyectar formas y color “...una síntesis

²³ Manuel, Salvat. **Arte Abstracto y Arte Figurativo**. Editores Salvat. España 1973. p. 93

²⁴ Junquera, José Juan. **Enciclopedia Arte del siglo XX. Tomo 11**. Editorial Espasa Calpe.España 1996. p.89

²⁵ Junquera, José Juan. Op. Cit. p. 95

de luz, música electrónica, baile y movimiento, que en todo momento requería la presencia activa del espectador...”²⁶

Hay quienes al trabajar usan materiales no palpables, como es el movimiento o la luz, manejando el espacio, el tiempo e iluminación y es Le Parc quien introduce las proyecciones luminosas en el espacio.

El arte óptico hace alusión a un movimiento virtual que se basa principalmente en la percepción.

2.1.4. Happening.

Arte que puede integrar diversas actividades creativas en una obra como puede ser pintura, escultura, danza, música, cine, radio; nos presenta una nueva manera de experimentar sensorialmente el arte, moviendo al artista a trabajar bajo las siguientes premisas: Evita los límites que le impone la razón, rompe con el aspecto comercial, sustituye la forma tradicional de presentar la obra o el sitio donde se presenta, proporciona libertad temática, permitiendo tratar temas poco tradicionales, en ocasiones considerados tabúes como es la sexualidad, la política y la magia, integra al objeto y al sujeto; estos planteamientos enfrentan aspectos estéticos, lúdicos y políticos, es un medio que permite romper ligaduras ocasionadas por el sistema.

2.1.5. Pop Art

Unido a la cultura de masas se basa en lo popular y cotidiano, plantea una temática hasta ahora no contemplada por el arte, como es la publicidad, las ilustraciones de revistas, cómics y artículos de consumo, su intención es que la gente se interese estéticamente en lo cotidiano de la vida, nos hace ver lo hecho en serie como una propuesta plástica.

²⁶ Ibid. p. 92

2.2. El Grabado y sus técnicas

En el libro, las técnicas del grabado de Ales Krejca habla acerca del origen de la palabra grabado y al respecto comenta: "...se deriva del griego graphein que significa escribir o dibujar ..."²⁷ John Dawson define al grabado como: "Cualquiera de las técnicas que implica tallar una imagen en planchas metálicas o bloques de madera."²⁸

El termino grabado suele crear cierta confusión entre los consumidores de arte pues cuando se menciona esta palabra hay personas tienden a relacionarla con el producto que se obtiene de un grabado en este caso con la estampa por lo que es bueno decir que el grabado es la imagen tallada en un soporte ya sea de madera o en metal y la reproducción que se obtiene de esta mediante la impresión ya sea manual o mecánica se le llama estampa, por lo tanto históricamente el grabado antecede a la impresión del mismo ya que desde tiempos remotos el hombre de las cavernas ya usaba esta técnica para decorar huesos y piedras valiéndose de cualquier elemento que encontrase en la naturaleza, que le permitiera tallar, al paso del tiempo y de la evolución del hombre.

Posteriormente va perfeccionando esta disciplina, pues ahora además de grabar también desea reproducir lo que talla, es el caso de las civilizaciones egipcia y babilónica y se da a manera de sellos que servían para señalar las pertenencias de las clases privilegiadas, sin embargo es en china con la dinastía T'ang donde el grabado en piedra tiene un gran auge y de igual manera la impresión, pues esta cultura es la creadora del papel, y es aquí donde aparecen las primeras pruebas xilográficas. Posteriormente la piedra es sustituida por la madera como material de talla ya que es un material fácil de

²⁷ Krejca, Ales. **Técnicas del Grabado**, Editorial Libsa, Madrid 1990.p.p.11

²⁸ Dawson, John. **Guía completa de Grabado e Impresión**. Técnicas y materiales, tr. Ibeas, Juan Manuel, Ediciones H Blume. España 1982p.p.183

conseguir y de manejar pues es más blando para tallar. Hasta ahora el grabado solo evoluciona en cuanto al material que se usa para trabajar ya que a la gráfica solo se le considera un medio de reproducción textos, de obras ya hechas o bien para ilustrar libros.

El grabado carecía de valor artístico, sin embargo hay quien vio en él posibilidades plásticas “ fue un discípulo de Wolgenut. Alberto Durero (1471-1528) quien revoluciono el concepto de grabado en madera. Publicando en doce años varias series de magníficos diseños”²⁹. Durero aplica a sus grabados los planteamientos del renacimiento como es la representación fiel de la realidad e incorporó la perspectiva lineal, se valió de la limitación de color para lograr acentuar el contenido dramático de alguna de sus obras,

Este artista en base a los conocimientos que tenía de esta técnica se dio la tarea crear diseños originales elevando a partir de ese momento al grabado al nivel de expresión artística.

2.2.1. Técnicas

2.2.1.1. Xilografía.

A China y Japón se les atribuye el desarrollo de esta técnica, sobre todo a los chinos, pues son los inventores y fabricantes del papel, es posible que a ellos les haya surgido la intención de reproducir grabados que obtenían de las inscripciones talladas en piedra, este material antecede al uso de la madera como soporte para grabar. . “A principios del siglo VII de nuestra era (dinastía

²⁹ Dawson, John. **Guía completa de Grabado e Impresión.** Técnicas y materiales, tr. Ibeas, Juan Manuel, Ediciones H Blume. España 1982 p.p.7

T'ang) el grabado en piedra experimentó un gran desarrollo en China.”³⁰ había gran cantidad de xilografías de una sola hoja, eran principalmente textos. En ésta época el proceso de impresión se caracterizaba porque el papel para imprimir primero era humedecido con una solución de agar-agar, es una sustancia vegetal que se obtiene de ciertas algas japonesas, su consistencia gelatinosa aumentaba la flexibilidad del papel permitiendo que éste penetrara levemente en los huecos, al secarse la estampa las partes que correspondían a los huecos quedaban en color blanco sobre un fondo negro; actualmente artistas como Hajdu utilizan éste proceso. “En la actualidad el grabado en piedra es todavía la manifestación del arte popular de unos pocos grupos étnicos tales como los esquimales para quienes los deás materiales son difícilmente accesibles. posteriormente la piedra se ve sustituida por la madera pues es un material mas fácil de manejar”.³¹

Los intentos más antiguos del uso de clichés de madera grabados para la impresión viene de Corea, posteriormente se diseminó a China luego llega a Europa y por último a América. Ya no solo se trataba de reproducir motivos sino también textos acompañados de imágenes en una misma placa, dando origen a los primeros libros bloque, esta disciplina inicialmente se utilizaba como un medio para reproducir la pintura, es decir como una especie de fotocopiadora o bien para ilustrar textos, gracias a algunos creativos que observaron las posibilidades que poseía para la expresión, es que llegó a formar parte de las disciplinas artísticas. En la actualidad se puede utilizar materiales como la madera o linóleo, la impresión en relieve es el sistema que se emplea para obtener la estampa de una xilografía, ésta técnica fue usada por pintores expresionistas y fauvistas, como el noruego Eduard Munich (1863-1944), el suizo Félix Vallotón (1889-1972), dentro de los no figurativos se puede mencionar a Jean Arp (1887-1966).

³⁰ Kejca, Ales. **Técnicas del Grabado**, Editorial Libsa, Madrid 1990.p. p.23

³¹ Idem

2.2.1.2. Grabado en metal

Es una técnica de grabado con la que se pueden obtener resultados parecidos al buril Krejca Ales en su libro "técnicas de grabado" La técnica fue utilizada por primera vez en 1820 por el inglés Charles Heath³² quien deseaba sacar el mayor provecho de éste material, pues el acero poseía resistencia, por lo tanto soportaría un gran número de impresiones, lo que trajo como consecuencia que en el siglo XIX se empleara el grabado en acero para ilustrar libros. Posteriormente se utilizó esta técnica para la impresión de billetes, así como para sellos. El aguafuerte, es una manera de trabajar el metal, es un proceso húmedo, pues se introduce la plancha en el ácido cubierta por un barniz, sobre el cual se elaboró la imagen, el cual muerde la placa obteniendo así un trabajo lineal. Se ignora el nombre del primer grabador que utilizó éste procedimiento. El aguafuerte tuvo un gran número de seguidores en el siglo XVI, como Albrecht Altdorfer (1480-1538), Francesco Mazzola, llamado el pamesano (1503-1540), o bien Rembrandt Van Rijn (1606-1669), quien llevó ésta disciplina hacia la cima de la perfección.

El aguatinta, es un nombre de origen italiano (aquatinta), "la invención , hacia mediados del siglo XVIII, de esta interesante técnica de evidentes cualidades pictóricas se debe al francés Jean Baptiste Leprince"³³, que se obtienen manchas o efectos muy parecidos que fué inventada hacia mediados del siglo XVIII por el francés Jean Baptiste Leprince, pero quien llevó esa disciplina a la cima fue Francisco José de Goya y Lucientes (1746-1828). Es una técnica en la que se obtienen manchas o efectos muy parecidos al trabajar con la tinta china aguada, se utilizan soportes de cobre, zinc o fierro.

³²Kejca, Ales. **Técnicas del Grabado**, Editorial Libsa, Madrid 1990.p. p.74

³³ ibidem. p. p.112

2.2.1.3. Collagrafía

Se desconoce tanto su origen como su creador, el grabado también se ve influenciado por esa necesidad del artista por salir del arte tradicional, tanto en la técnica como en la temática, a partir del movimiento dadaísta se empieza a gestar la transformación de la gráfica, una de las propuestas es el suprimir las fronteras entre las artes nobles y las aplicadas, es decir que al elaborar una obra plástica ésta pueda incluir más de una disciplina artística (pintura, escultura y poesía). En el siglo XIX hay evidencias del uso de planchas de cobre y zinc con elementos adheridos, ésta forma de trabajar se le denominaba Gypsograph bicolor, que fue hecha por que fue hecha por “PierreRoche”Algues Marines”publicado en Paris por L´estampe originale, en 1893.”³⁴. Los principios de la collagrafía se encuentran en el metal print (1932), es una innovación del grabador alemán Rolf Nesch, nacionalizado noruego fue el primero en utilizar los conceptos de collage y ensamblaje en su acercamiento al grabado, su trabajo gráfico abrió nuevas rutas en la forma de trabajar una plancha, a pesar de ser quien influyó en las innovaciones que se hicieron en USA hacia la mitad de los años 50 la aparición de los adhesivos acrilicos con base de agua abrió nuevas posibilidades, que permitieron adherir materiales con rapidez, uniendolos permanentemente a la plancha, permitiendo estampaciones prolongadas”³⁵. Michael Ponce de León, fue un creativo poco reconocido en Europa, es quien aporta a ésta disciplina el collage-intaglio (collage-en hueco), sin embargo es en USA donde aparece la collagrafía tal como la conocemos ahora, gracias al surgimiento de los adhesivos acrílicos con base de agua, pues permitió adherir materiales con rapidez y de manera permanente al soporte, los materiales podían ser de distinta naturaleza como es el cartón, la tela, papel, metal, plástico, etc.

31 Ramos Guadix, Juan Carlos. Técnicas aditivas en el Grabado Contemporaneo,editado por la universidad de Granada, España 1992.p.p.38

³⁵ Ibidem .p.p.40

Esta técnica es rica en recursos ya que puede ser entintada y estampada tanto en relieve como en hueco, ofreciendo economía de tiempo en su construcción y por que acepta gran variedad de materiales que pueden dejar registro en la estampa.

Entre los pioneros de ésta técnica se encuentra Edmund Casarella a sus experimentos los nombraba paper-cuts (grabados sobre papel), consistía en adherir a la plancha capas de papel y cartón con cola concentrada consiguiendo distintos niveles, la placa se entintaba en relieve y era estampada a mano. Rolan Giusel para sus trabajos usaba soportes de cartón, los cuales eran tallados para obtener diferentes niveles, la cual era tratada con goma laca antes del secado, posteriormente se entintaba en hueco, en ocasiones llegaba a utilizar planchas múltiples.

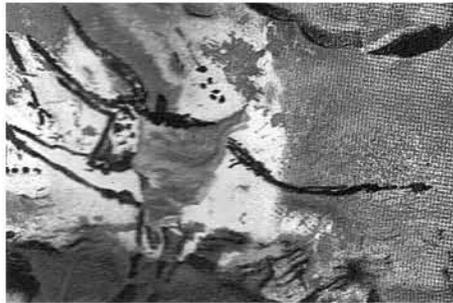
2.3. El referente temático “El Ser Híbrido”

2.3.1. El origen

Los seres mixtos están presentes en la mayoría de las expresiones artísticas, ya sea en relatos, pinturas o esculturas, una de las preguntas que surgen al respecto, es cómo nace ésta temática por lo cual proporcionaré alguna de las causas que motivaron al hombre a crear estos personajes. Desde el origen del mundo éste fue poblado por seres vivos, como los vegetales, animales y el ser humano, entre estos dos últimos se estableció un vínculo debido a la necesidad del hombre por comprender y aprender de todo aquello que existe y pasa en su entorno, provocó que el hombre se fijara en el animal por sus características, por su estructura física, pues algunos solían ser de gran tamaño, por sus habilidades de caza, así como de las herramientas que poseía para esta actividad, como son, las garras, colmillos o su velocidad.

Otro aspecto que los acerca es que ambos comparten ciertas actitudes, como es la ira, la alegría, el dolor y el hambre, estos sucesos Juan Acha los divide en

“Los sentimientos vitales aparecen cuando por alguna enfermedad sentimos dolores de estómago o de espalda. Los psíquicos, denominados también anímicos y afectivos, son los de alegría o tristeza, agrado o desagrado.”³⁶ Se les denomina como vitales porque no requieren de aprendizaje previo, están implícitos desde el nacimiento, sin embargo al comparar sus **cualidades** el ser humano se ve a si mismo disminuido, por consiguiente al encontrar más atributos en el ser irracional así como la convivencia diaria despertó la admiración por estos, prueba de ello son las pinturas rupestres.



* Fig.11

El hecho de que el individuo se sienta maravillado favorece para que relacione a estos seres con lo sobrenatural, “Los animales han servido de símbolos desde las primeras culturas occidentales y no hay sociedad, por sencilla que sea, que no establezca ciertas significaciones especiales con los animales, mediante ritos, tabúes o ceremonias, que tratan de propiciar o alentar las fuerzas ocultas o poderes del animal y de los que el hombre carece.”³⁷ Por ejemplo, la gallina negra en México se utiliza en limpiezas para retirar la mala suerte o bien para algún ritual relacionado con lo demoníaco. Los guerreros y gobernantes de algunas culturas basados en este criterio podían adornar sus vestimentas ya sea con plumas de aves, restos de animales, como son las garras, colmillos o la

³⁶ Acha, Juan. **Introducción a la Creatividad Artística**. Editorial Trillas. México 1992. p. 88

*Fig 11 Acha, Juan. **Expresión y apreciación artística: artes plásticas**. Editorial Trillas. México. 1993. p. 24

³⁷ Cabral Pérez, Ignacio. **Los símbolos cristianos**. Editorial Trillas. México 1995. p.89

misma piel de éstos y adquirir sus habilidades, como puede ser su agilidad o fiereza. Con respecto a este último punto, el individuo busca a través del maquillaje imitar los rasgos del animal, para dar a entender a su contrario que se enfrenta a alguien de cuidado o a manera de dar a entender que dentro de su clan tiene cierto estatus, prueba de ello es el oriental antiguo, ya que quien ejercía el poder absoluto, podía portar una corona con cuernos a manera de adorno para la cabeza o bien sentarse en un trono decorado con leones.

Al incluir distintos elementos en su indumentaria ya empieza a manifestar el ser mixto hasta que llega un punto donde abandona esta forma fragmentada de usarlos y se da a la tarea de crear imágenes que a la vista no se perciben las uniones pero se puede uno dar cuenta de la combinación pues hay partes reconocibles que puede uno ubicar a que animal pertenecen. Estos animales son nombrados como fantástico o monstruo ya que para su construcción no hay una regla establecida proporcionando plena libertad al hombre para asociar todo tipo de entes en un solo individuo. Existen otras teorías que plantean que a partir de la zoofilia, es decir del trato carnal entre dos individuos de raza o especie distinta como es el hombre y la bestia, se tiene como resultado un híbrido, por lo que a éste suceso se le considera como error de la naturaleza. Otros dicen que son producto del inconsciente ya que por medio del sueño se pueden producir. La Biblia menciona que por medio de la sangre menstrual, como es considerada como algo impuro una mujer que se encuentra en su periodo es capaz de crear un ser abominable o bien surgir por voluntad de algún ser divino.



Boceto previo de Lucha Interna, Susana Bautista.

Por el impacto que causan a la vista como a la sensibilidad se sitúa a este ser híbrido dentro de lo monstruoso, pues su estructura escapa a toda lógica, Santiesteban dice, “Los animales fabulosos y por tanto monstruos pueden ser considerados como la negación o la burla de la razón y del orden.”³⁸ Esta expresión se utilizó básicamente para nombrar a estas creaciones, posteriormente la sociedad adoptó esta expresión para referirse a una persona o a un objeto de manera despectiva así como para demostrar que algo le desagradaba. Otra forma para designar a estos personajes proviene del castellano antiguo el cual refiere “...se designaba lo feo y lo monstruoso incluso, entre otras maneras, como desemejanca”. Lo que no se asemeja, lo que no se parece a.”³⁹ Este término también abarcaba aspectos que no tenían que ver

³⁸ Santiesteban Oliva, Héctor. **Tratado de Monstruos. Ontología teratológica.** Editorial Plaza y Valdés. México 2003. p. 41

• Desemejanca, es un término que antecede al uso de la palabra monstruo. Esta hace referencia a cualquier diferencia además de la fealdad

³⁹ Santiesteban Oliva, Héctor. Op. Cit. p. 49

con lo horrible ya que se podía tratar de distintos tonos de piel, de estatura o complexión, así como los defectos físicos, pues se les consideraba como una falta de armonía y también se da porque a todo le buscamos su contraparte, si algo es dulce su contrario es lo amargo.



***fig.12** Lucha entre centauros y Lapitas.

Partenón. Acrópolis. Atenas. S. V

Es interesante como al transitar del tiempo este concepto no pierde su significado inicial, al contrario, se anexan nuevas formas de utilizarlo.

Hasta este momento se ha hablado un poco del ser mixto, así como los distintos nombres que se emplean para citarlo, al crear estos personajes el hombre tiende a agruparlos por sus características, para lo cual Heinz Mode en su libro animales fabulosos y demonios nos propone las siguientes clasificaciones más o menos completas, son:

* Fig 1Mode Heinz, Adolf. **Animales Fabulosos y Demonios**. Fondo de Cultura Económica. México 1980. p.88

En las dos primeras, la combinación se da a partir del hombre y un ser irracional.

1. En este punto, el ser anormal se constituye a partir de un cuerpo humano o de una bestia. En cualquiera de estos casos basta que este último adopte una actitud humana para ser nombrado hombre-animal. Éste agrupa a demonios con o sin alas, es el caso de los ángeles y sátiros.
2. Las imágenes son más caprichosas, se basan en el cuerpo de un ser irracional en combinación con una cabeza o busto de un ser humano. Éstos se denominan animal-hombre, porque predomina la forma animal, sin embargo, se conserva un comportamiento racional, es el caso de la sirena, mitad humana y mitad pez, la esfinge y el centauro.
3. Se compone de una mezcla puramente animal, en las asociaciones puede intervenir más de una especie, esta categoría agrupa a gran parte de los personajes como el dragón, el león con cuello de serpiente, un toro elefante o el grifo que está compuesto por fragmentos de ave y león.



* **fig 13** Dragón en lucha con un león. Grabado en cobre de Zoan Andrea.

* Fig 13 y 14 Mode Heinz, Adolf. **Animales Fabulosos y Demonios**. Fondo de Cultura Económica. México 1980. p.p 137, 54

4. Este grupo es reducido, no interviene la forma animal, sólo se une al ser humano con algún elemento climático, ya sea combinarlo con el agua, el viento o alguna forma natural como el hombre montaña. Ésta es una forma de expresión que se da más en la cultura oriental, como es la china o la japonesa.



fig 14 Sátiro y mujer.

Grabado de Gerhard Rühlmann, Halle.

Otro campo en el que incursiona el ser fabuloso es en relatos, que se originaron de la tradición oral y, posteriormente, fueron escritos como cuentos de hadas o bien, en descripciones mitológicas que nos ofrecen una explicación del origen del mito y, a su vez, intentan explicar el origen del mundo. Los encontramos en escritos religiosos, como la Biblia, donde actúan o representan a la maldad y a los pecados. Su comportamiento puede ser independiente o impulsado por una entidad superior, carecer de voluntad, o permanecer pasivo o neutro, solo sirve para señalar algún acontecimiento.

2.3.2. Primeros indicios de animales mixtos.

Las representaciones fantásticas se originan en las civilizaciones que se denominan orientales antiguas. Es un tema que ha perdurado al paso del tiempo, los testimonios que se han encontrado se remontan a 3000 años antes de nuestra era, como nos lo señala Mode. “Los documentos figurativos más antiguos de seres mixtos los encontramos en la época indicada, en Egipto y Mesopotamia y un poco más adelante en la India.”⁴⁰ En cuanto a la cultura egipcia y en especial el periodo prehistórico como en la mayoría de los pueblos, reverencian los fenómenos naturales así como las cualidades animales (temor-admiración), ellos se diferencian del resto de las culturas, ya que estas imágenes no las encasillaron dentro de lo maligno o lo monstruoso, sino que los elevaron a un rango superior pues los transformaron en dioses y era tanto su respeto hacia ellos que llegaron a construir sitios especiales para que los habitaran los animales naturales que se identificaban con los dioses, es decir, el animal en que estaba basado el Dios, “...los templos mantuvieron con verdadero lujo, animales vivos identificados con los dios. En la alberca del templo crocodilópolis había un cocodrilo que representaba un dios sol, la tierra y el agua; el ibis de thoth estaba en ermópolis; en un templo de bast vivía un gato.”⁴¹ El buen trato a estos animales se extendía hasta su muerte, ya que se le trataba como un ser humano, por lo tanto sus restos eran momificados, conforme evoluciona esta cultura varía la forma de concebir a un dios, abandona la forma animal y ahora se concibe la divinidad a imagen y semejanza del hombre. Sin embargo, como esta muy arraigada la tradición o costumbre de relacionar lo superior con la bestia, algunos dioses conservan un rasgo que nos remite al animal, “...Hathor, diosa del amor y el parto; se le atribuían cuerpo y cabezas humanos, pero conserva un elemento de su manifestación animal; un par de cuernos de vaca.”⁴²

⁴⁰ Santiesteban Oliva, Héctor. Op. Cit. p. 81

⁴¹ Mode Heinz, Adolf. **Animales Fabulosos y Demonios**. Id. p. 12

⁴² Casson, Lionel. **Egipto Antiguo**. Ediciones Culturales Internacionales. 1983. p. 70

Mesopotamia es otra de las regiones que desde tiempos pasados se encontraron señales de animales fantásticos en sellos, con infinidad de variantes que a continuación haré mención, "... toros en postura erecta humana, cuya faz casi humana, aunque coronada con cuernos, mira al observador, y también cuerpos humanos con cabeza de toro sobrepuesta; finalmente, también toros de forma puramente animal, pero en actitud humana, esto es, erguida."⁴³ También se encontraron representaciones en relieves y esculturas en redondo. Como podemos ver la mezcla de lo humano y lo animal no solo se da físicamente, pues también se da a través de la actitud, ya sea que el animal adopte una postura corporal humana o que se comporte como el hombre, o bien que el individuo tome actitudes del ser irracional.

En el pasado algunas comunidades al no tener una residencia fija, permiten difundir la temática animal, países como India e Irán contribuyeron en este proceso, propagando este tema tanto hacia el suroeste asiático como al lejano oriente (China), posteriormente hacia occidente. La creación de seres mixtos vivió un verdadero florecimiento en la antigüedad clásica, en Grecia, en la antigua Italia y en un grado menor en la época romana, en la mitología grecorromana, las figuras mixtas solo aparecían en forma episódica, solo un fragmento de la historia, pero la escenificación de éstas no alcanzan la magnificencia de lo fantástico, de la leyenda, no obstante en su periodo arcaico, fue el más afortunado ya que sus artistas lo demuestran en sus magníficas construcciones, se ve lo temible e impresionante de sus trabajos.

En nuestro milenio esta expresión aparece en el arte románico y gótico de Francia, Alemania e Italia, así como en España e Inglaterra.

La mitología japonesa basa sus personajes en elementos que pertenecen a la naturaleza y a partir de ellos comienza todo. Sus deidades generadoras de vida se relacionan con elementos como la tierra o el agua que hablando

⁴³ Casson, Lionel. Op. Cit. p. 71

biológicamente son elementos importantes para la generación de vida natural, como es el crecimiento de plantas y árboles, los cuales son transformados en deidades de fuerzas germinadoras. Nos podemos dar cuenta que son pocos los animales fantásticos y poca la información descriptiva en cuanto a la personalidad de éstos dioses, la mayor parte de esa clase de ficción parece haber derivado de fuentes chinas e indias que probablemente fueron transmitidas por medio de la literatura budista. Uno de los personajes fabulosos que podemos mencionar es un hada vistiendo un traje hecho de plumas.

2.3.3. Función del ser mixto

1. Resguarda, principalmente, templos de algún mal por medio de los efectos que causa a la vista, como es el horror. Es el caso de: "...las cabezas de la Gorgona y los monstruos anguipedos, es decir, con formas de serpiente que poblaban los frontones de los templos para protegerlos por medio del terror que inspiraban (frontón del templo de Artemisa, en Corfú, primer cuarto de S. IV)..."⁴⁴
2. Como objeto de descargo, es decir, que a través de la muerte de este personaje se libera al hombre o a la sociedad de las faltas que hayan cometido.
3. A manera de contra veneno, donde su sangre o un componente de su cuerpo sirve de cura de un mal provocado por la hechicería. "Se creyó durante mucho tiempo que el unicornio volvía inócua el agua envenenada y con los años, se le atribuyó al cuerno del animal propiedades medicinales."⁴⁵
4. Transportador de almas, se refiere a que se lleva el alma de las personas que pecan, en esta categoría se encuentran los demonios.

⁴⁴ Cabanne, Pierre. **Diccionario Universal del Arte. Tomo 2.** Editorial Argos Vergara. España 1979. p. 507

⁴⁵ Santiesteban Oliva, Héctor. Op. Cit. p. 105

5. Es un medio de transporte, en la cultura grecorromana nos menciona: “El carro de Ceres aparece a veces tirado por dragones.”⁴⁶
6. Se construyen armas a partir de fragmentos de su cuerpo.
7. Es un ingrediente importante para elaborar encantamientos o curas dentro del campo de la magia, se pueden utilizar la sangre, las alas o sus pelos.



* **Fig 15** Demonio.Friedrich pacer Jesucristo en el Limbo



16 Esfinge de Persépolis.

Grabado de Gerhard Rühlmann, Halle.

⁴⁶ Cooper, J. C. **Diccionario de Símbolos**. Ediciones Gili. México 2000. p. 70

* Fig 15 y 16 . Mode Heinz, Adolf. **Animales Fabulosos y Demonios**. Fondo de Cultura Económica. México 1980. p.p 48, 89

Los sitios donde suelen habitar no son gratos, su morada puede ser una cueva, una caverna o fuera de una población, como puede ser un bosque o un lugar más lejos. Los factores que favorecieron la divulgación de esta temática fue la migración, conforme se desplazaban las tribus nómadas y al entrar en contacto con otras personas e intercambiar objetos por alimento u otras cosas que pudiese necesitar al estar decorados con temáticas fabulosas es probable que cada uno tomara de los objetos algún diseño y lo modificara a su gusto, como los Hititas, Sirios, Iraníes y la Cretomicénica.

La religión participa de manera importante en la propagación y, sobre todo, en las culturas que basan su origen y modo de vida en ella, por ejemplo: el budismo en Asia, el cristianismo que invadió inicialmente Europa, y parte de la cultura musulmana se convirtió en un vínculo importante entre estos dos continentes y África. La religión toma a estos entes como una especie de manipulador donde si no se acatan las reglas en cuanto al modo de vida o forma de comportarse, puede desencadenar efectos negativos en nuestro existir, “El monstruo puede ser el efecto de causas pasadas: el hecho de que los progenitores o la familia o el pueblo, o la humanidad hayan cometido algún desaguisado, algún pecado grave; en el monstruo se demuestra el resultado de esa acción pasada.”⁴⁷ Sin embargo, no todo tiene que ser negativo, en algunas ocasiones puede atraer un beneficio.

⁴⁷ Mode Heinz, Adolf. **Animales Fabulosos y Demonios**. Fondo de Cultura Económica. México 1980. p. 12

Capítulo 3

Propuesta y Aplicaciones

Introducción al Capítulo

3.1. Justificación

¿Por que mezclar el juego en la obra plástica?

3.2. Temática de la Obra

3.3. Materiales y Procedimientos para la
elaboración , las obras.

3.4. Elaboración de juguetes.

3.5. Aplicación

“Sentimientos compartidos”

Propuesta Gráfica

3.6. Catalogo de Juguetes

Introducción al Capítulo

En este proyecto se está experimentando con otros soportes para la estampa más allá de la lógica del marco, el juguete, de igual forma se desea aplicar la experimentación a otros aspectos del trabajo plástico como es el uso de el color apoyado en los inicios de la gráfica donde se desarrollaba un arte monocromo, se plantea esto como una manera de ver otras posibilidades (a las utilizadas por el sustentante) que ofrecen formas de enriquecimiento del trabajo plástico axial, como una opción para salir de esa cotidianidad. El presente trabajo de tesis al tener como propuesta la producción de obra palpable, que nos haga usar otros sentidos aparte de la vista para disfrutar de ella, en este caso a través del sentido del tacto, se retoman las técnicas del grabado descritas en el capítulo anterior para que el espectador pueda ver y sentir las cualidades de textura que proporciona cada una de estas técnicas sin que tenga que ir de una obra a otra. Se considera esta propuesta como un cambio interesante, en el proceso personal de quien la presenta, dado que anteriormente únicamente utilizaba una técnica para la elaboración de las propuestas plásticas y el presente trabajo impulsó el interés por combinar estas técnicas y aumentar las posibilidades artísticas y generar la satisfacción y gratificación personal..

3.1. Justificación ¿Por qué mezclar el juego en la obra plástica?

La idea de combinar el juego con la obra plástica surge de la observación del público asistente y de la propia experiencia al asistir a recintos culturales. Al estar frente a una pintura, o cualquier manifestación artística, sobre todo la bidimensional, nuestra intervención en el proceso de evaluar lo que está frente a nosotros se ve limitado por reglas que éstas instancias establecen, las cuales en general tienden a evitar que el espectador palpe a dicha obra. Esta medida, por obvias razones, tiene el propósito de preservar la obra, pues generalmente los materiales con que se elabora son frágiles o están concebidos para ser primordialmente apreciados por la vista, el público sólo debe observar. Dado que el ojo está capacitado para valorar superficies, volúmenes y apreciar la creación sólo a través de la vista, es un comportamiento que al paso del tiempo se convirtió en un hábito derivando en una veneración excesiva hacia el objeto. Por consiguiente, la conducta del público se torna pasiva y un poco conformista, marca un límite entre el espectador y el objeto artístico. Al asistir a exhibiciones, cuantas veces nos quedamos con las ganas de sentir con el tacto las cualidades de textura de los objetos presentados. Por ello, mi trabajo de tesis pretende introducir una mecánica distinta en la cual se logre un contacto más íntimo con la obra, trasladando la estampa a un objeto tridimensional como es el juguete que invite a la manipulación.

Los aspectos sobre los que se sustenta mi propuesta es en los pensamientos que se desarrollan en las últimas tendencias, como en el dadaísmo. Retomo parte de esta corriente y utilizo una técnica como la gráfica que solo es producida para ser vista y la transformo en un objeto artístico que puede ser tocado para quitarle el concepto de solemnidad hacia una obra que no debe de ser tocada, con plena conciencia de que esta será perecedera.

El grabado será primordialmente un medio para revestir objetos tridimensionales. Las manos al recorrer las texturas de la obra, percibirán una

descripción táctil de la misma. Para los no versados en las técnicas del grabado, ésta significaría una forma no tan usual de enfrentarse y conocer la gráfica, mientras que para los conocedores les brindaría una manera divertida de establecer un diálogo con la obra. En lo general, mi idea es retomar el concepto de museos interactivos, como el “Papalote”, donde el juego es la manera de involucrar a los niños con la ciencia o la tecnología y contribuir así con su desarrollo intelectual y emocional por lo que todo está diseñado para ser tocado, la intención es introducir esta dinámica al campo artístico.

Pienso que son interesantes las reflexiones que hicieron artistas del dada y del cinetismo respecto al papel que ha desempeñado el arte plástico dentro de la sociedad, ya que casi desde su nacimiento se ha considerado como un objeto de tráfico, si bien, en la época de las cavernas la interpretación y uso de las representaciones pictóricas tenían la función de asegurar el éxito de la cacería, al paso de los años y con el crecimiento económico y social comienza a buscarse un ideal de belleza, pero también adquiere un valor monetario, ocasionando que la gente perciba en la obra, no sólo su valor estético, sino también el comercial, surgiendo así, corredores de arte, coleccionistas y un gran interés por la conservación del arte en general, elevando aún más su valor. Son esos elementos interesantes que al incluirlos en mi trabajo, le proporcionarán un carácter que le distinguirá de otras propuestas, pues como gente creativa, al trabajar se busca que el resultado sea lo más genuino, por lo tanto, los conceptos que utilizaré para este proyecto son: diversificar el orden ante la obra y la interacción.

Para este fin, realicé una búsqueda entre las cosas que utilizamos cotidianamente, la que reuniera las cualidades ideales para mi trabajo. Me interesaba que por su forma natural atrajera la atención y al relacionarlo como un artículo común, el espectador se acerque y posteriormente lo toque. El artículo que cubría todas las características era el juguete, pues la mayoría de las personas han tenido un objeto lúdico o han practicado el juego en algún momento de su vida, por lo tanto, al adoptar esta forma tiene como fin remitir al participante a esos momentos agradables, producidos por el entretenimiento.

De igual forma, a ese comportamiento franco al divertirse, para que al leer el discurso lo haga de una manera relajada, libre de prejuicios. Es también una manera, en este caso, de quitarle lo ceremonioso.

A nivel personal el proponerme a elaborar piezas que sean abiertas a la manipulación, no es en desprecio a producir obra perdurable, considero que es un acto de despego a la obra y que en mi propia experiencia es una parte importante para mi proceso creativo. Con base a todas las inquietudes que me surgieron, como el querer abordar esta propuesta de una manera más allá de la simple observación, es cubrir esa parte creativa y propositiva entre el objeto y el sujeto, también porque dentro de las visitas a cualquier exhibición, se escuchan comentarios como: si yo fuese el artista lo habría hecho de tal o cual forma para mejorar el trabajo.

También retomo el espacio para crear una idea, con la propuesta que recibe el nombre de ambiente (enviroments) se considera que esta forma de trabajar, es el punto más alto del arte objetual, nos propone que “los límites del objeto, y el espacio circundante se integra en la obra como parte esencial: se pierde el sentido de marco, la obra se extiende y se puede penetrar, se convierte en algo transitable dentro del espacio real, al tiempo que se supone la activa y real implicación del espectador.”⁴⁸

Ahora el individuo no sólo es cautivado visualmente, sino que deja de estar solo frente a la pieza; su participación no sólo es mental o espiritual, finalmente pierde la barrera del marco para invitar a las personas a situarse a integrarse con ella. Recorriéndola, se abre al espectador para que éste pueda manipularla, convirtiéndose en co-creador para lo cual el artista traslada lo que representaba en sus cuadros al campo de la realidad valiéndose de distintos materiales, como el auditivo o visual, este concepto es utilizado por el cinetismo y el pop art.

⁴⁸ Ibid. p. 219

Esta forma de trabajar concuerda con mi idea de hacer un objeto abierto al observador al permitirle acercarse, para modificar la imagen inicial según sea su criterio. Son piezas que se componen de una serie de imágenes que al intervenir la suerte, en el caso de los dados, nos proporcionará una propuesta diferente, la construiré con materiales que resistan ese proceso de manipulación, o bien, que tengan un carácter efímero o puedan ser reemplazables por otro objeto de iguales características, todo esto apoyado en la multiplicidad de reproducción de la estampa.

La estampa por naturaleza es bidimensional, la intención de transferirla a un objeto tridimensional y el que la imagen esté seccionada es para que el espectador intervenga en ella.

Ahora, la cuestión era escoger entre los artículos de esparcimiento, los que se ajustaban a mi objetivo. Sabiendo que hay dos categorías de juego y juguetes, clasificamos el primer nivel, denominado: básico, porque se da de manera empírica y, el segundo, que se define como: educativo, pues su finalidad es más específica que la sola diversión. Apoyándose en la ciencia de la educación (pedagogía), es un sistema que busca conducir al practicante a que desarrolle habilidades y destrezas intelectuales y psicomotoras de una manera más controlada y dirigida. Es así como elegí los cubos de madera y los rompecabezas, convertidas en estructuras modulares, apoyándome en sus características es el medio ideal para eliminar las barreras entre el espectador y la creación, al no entregarle la información completa por estar la imagen seccionada pretendo mover la curiosidad del lector para armar la pieza y así poder observarla en todo su esplendor.

3.2. Temática de la obra.

Las imágenes propuestas para conformar los objetos lúdicos abordan la temática de animales mixtos, es un tema universal, por lo tanto es familiar para

la mayoría de los espectadores, en algunos de nosotros despierta interés o curiosidad pues es algo que no se encuentra en la naturaleza, ya que son producto de la imaginación del ser humano. Es una combinación de distintos animales en un solo ser, su apariencia nos puede provocar sensaciones de agrado u horror. Se les relaciona básicamente con fenómenos sobrenaturales, donde se oponen dos fuerzas como el bien y el mal. Es un mundo de ángeles y demonios, donde el ser negativo (monstruo) tiene la consigna de alejar del buen camino a todo aquel que le sea posible. Con base a esto, construí mis propios personajes utilizando la combinación animal-humano, es una combinación sencilla porque sólo intervienen dos elementos que son seres irracionales de la vida silvestre, así como algunos que están ligados a la vida del hombre que, a simple vista, podemos relacionar con lo bueno o lo malo.

Explicaré un poco sobre la visión de algunas culturas sobre los animales que son objeto de mi trabajo.

Las aves: Por naturaleza vuelan, esto provoca que se les relacione con el cielo y la tierra, más específicamente como espíritu del aire, si el ser es pequeño se dice que es el alma de una persona, si es migratorio se refiere a que es un espíritu que va de cuerpo en cuerpo. Para los griegos, son mensajeros del cielo. En el taoísmo se dice que los inmortales adoptan esta forma como una manera de demostrar la ligereza, es decir que se ha liberado de lo terrenal y el ave volando simboliza la esencia que escapa del cuerpo, simboliza los estados espirituales como son los ángeles. Se dice que un chamán tiene la habilidad de transformarse en un pájaro y al convertirse en espíritu es capaz de volar hacia el árbol del mundo para sacar de allí las almas. Se utiliza también como un método adivinatorio, como sucede con la ornitomanía árabe y se basa en la dirección que toma al volar y de sus gritos. Hay aves que por ser nocturnas se asimilan con los aparecidos, el alma de los muertos, que van a gemir por la noche, cerca de donde habitaron, el buitre que por sus hábitos carroñeros se le relaciona con lo negativo, sin embargo en Egipto se le considera como la madre, ya que al rondar la necrópolis donde se alimentaba de los cuerpos que

quedaban al descubierto en la arena. Este hecho se interpretó como que acudía para llevárselos al más allá.

Caracol: como se alimenta del lodo y por su lentitud, se le liga con lo negativo. En el cristianismo es símbolo de flojera, sin embargo, también se le considera como un símbolo lunar e indica regeneración por su cualidad de aparecer y desaparecer.

El cerdo: en casi todas las culturas se le considera impuro por su conducta poco higiénica, ya que se revuelca en la mugre y se alimenta de inmundicias, razón por la cual se le considera un foco de infección. También en nuestra vida diaria, en ocasiones al observar a otro individuo actitudes que nos molestan, sobre todo si es sucio y desalineado, decimos que es un cerdo. En el catolicismo representa la gula, la lujuria y pereza. En las leyendas griegas Circe la maga, transforma en cerdo a todo aquel que la molesta al manifestarle su amor. En Egipto Seth se convirtió en un cerdo negro par enfrentarse a Horus, al cual deja sin un ojo, por tal motivo el cerdo es despreciado, y servía como ofrenda a los dioses como una ofrenda a los dioses como una forma de acabar con el mal.

El Ciervo: por su aspecto agradable y su hábito en el bosque al ser prudente se le asocia con la soledad y la pureza, por la forma y lo alto de su cornamenta simboliza el árbol de la vida. En la cultura grecorromana es un animal consagrado a Diana (Artemisa), e igual pueden tirar del carro de esta diosa.

El lobo: Por su fiereza se le liga con la maldad y la noche, prueba de ello es que en el mundo de la magia son montura de la bruja o el hechicero. En el cristianismo es el demonio que corrompe al rebaño, es también el emblema de San Francisco de Asís, quien lo domesticó. Para los egipcios era el atributo de Upuaut, dios funerario al cual se representaba en amuletos para proteger al difunto.

La mosca: es un insecto con una actitud poco grata, pues al revolotear a nuestro alrededor nos molesta y el hecho de que surja de la suciedad, la convierte en portadora de infecciones, por lo que se asocia con la corrupción, representa el poder sobrenatural. En el catolicismo es el pecado y enfermedad. En Fenicia es Belcebú, que tiene el poder de la destrucción y putrefacción. Para los griegos, es un animal sagrado al cual se refieren ciertos nombres de Zeus y Apolo. En Egipto reconocieron en este insecto cualidades de persistencia y valentía, pues se usó como condecoración militar, sus cualidades encajaban con las que debía tener un guerrero.

La rana: Dentro del catolicismo, por vivir en charcos y lodo se le consideraba como un ser negativo, además aparece como una de las siete plagas que cae sobre Egipto, sin embargo, al ser tan prolífico y por su transformación de renacuajo a rana, los egipcios le asignaron un simbolismo de renacimiento, así como con la creación y la fertilidad. A las futuras madres se colocaban una rana en el vientre para tener un buen parto. En la cultura indú, es la gran rana quien sostiene al universo. En la China antigua y ahora todavía en Camboya, estado de Indochina, se dibujan ranas sobre los tambores de bronce, que al tocar ese instrumento, tiene la función de propiciar la lluvia.

La rata: Por sus hábitos poco higiénicos han provocado que se le considere como un ente oscuro y se le relacione con la decadencia y lo subterráneo, pero en Asia se le considera un animal de buena suerte, pues acompaña al dios de la riqueza, Daikoku. La serpiente: Al trasladarse de un lugar a otro reptando, por vivir bajo tierra y por su peligrosidad, se asocia con la muerte y destrucción, sin embargo, el hecho de mudar de piel simboliza regeneración. En la iconografía cristiana, el demonio adopta esta forma y hace que Eva y Adán pequen. En algunas culturas antiguas de Centroamérica y México, la asociaban con la humedad y el agua y en sus formas más elevadas siempre está ligada al cielo.

En Tebas se creía que los reyes y reinas a su muerte se transformaban en serpientes.

“Sentimientos compartidos”

Es una serie gráfica que retoma la temática fabulosa, en este caso retomo los animales mixtos y así creo mis propios personajes combinando al ser humano con el animal. Considero que los animales y los humanos compartimos semejanzas, comenzando porque ambos habitamos un mismo hogar. La tierra. Por ella transitamos, somos seres vivos (animados), dotados de alma, es decir, aquella esencia que nos distingue de las plantas, misma que nos hace mover y reaccionar de una manera emotiva ante determinadas circunstancias, como por ejemplo, ante el peligro.

El reconocer los aspectos que nos acercan a los animales así como la convivencia, la admiración o el horror que nos provocan, es porque de alguna manera, nos apropiamos de ellos, integrándolos en nuestra vida cotidiana, desde los inicios del tiempo y conforme se desarrolla la humanidad también cambia la manera de percibir a los seres irracionales, sin embargo, al tomar el hombre la delantera en la evolución por ser capaz de razonar, le provoca un sentimiento de superioridad, que nos hace utilizar al animal como acompañante durante nuestra vida, es el caso del perro, el gato, los peces o las aves. Son el vehículo para reflejar nuestras virtudes, por la apariencia grata a nuestros ojos o para evidenciar nuestros defectos, basándose en su actitud hostil, o de igual forma para mofarse de alguna persona o circunstancia social con la que no estamos de acuerdo. Esto da pie para desarrollar el presente trabajo plástico que describe emociones como la ira, el miedo, la tristeza o el deseo sexual, ya que son sensaciones que están inherentes en ambos individuos y son considerados estos actos anímicos como irracionales, por ejemplo, cuando nos

molestamos con alguien por haber hecho algo en nuestra contra, perdemos el juicio o la capacidad de analizar los sucesos y actuar con madurez, por lo cual nuestra primer reacción es tratar de lastimar u ofender a la persona, de una manera despectiva, al usar la expresión: eres un animal, o bien, cuando tenemos miedo, decimos que nos sentimos como un ratón asustado o para sembrar temor en los niños y lograr que obedezcan lo que se les manda, son amenazados con el lobo, mismas expresiones que yo he utilizado al ser invadida por estos sentimientos.

“Sentimientos compartidos”.- Muestra de 22 estampas que abarcan distintas técnicas de grabado. En el caso de la madera se emplea la collagrafía y xilografía. En lo que se refiere al metal, se utiliza el aguafuerte, así como el aguatinta. Estas técnicas están mezcladas, sin embargo se respeta la disciplina a la cual pertenece cada una de ellas, aprovechando las posibilidades que brinda cada una en su propia disciplina.

3.3. Materiales y Procedimientos idóneos para la elaboración las obras.

La intención del proyecto es producir obra palpable, inspirada en los juguetes, adoptando la forma del rompecabezas, los dados o cubos, sólo por mencionar alguno de los objetos que compone este trabajo de tesis, por lo cual para la construcción de estos hubo que considerar las características que debía tener el material, por ejemplo, la dureza, por la manipulación constante a la cual será expuesto y la ligereza, para facilitar el manejo de las piezas. Inicialmente pensé en construir cubos de papel como soporte para sostener las impresiones del grabado, sin embargo, éste resultó ser demasiado flexible y, por lo tanto, no resistiría el manejo al cual se expondrían las piezas. Posteriormente elegí el papel foam board, es un material liviano que posee cierta rigidez, pero si se dobla por accidente se le crean estrías, provocando que se pierda la firmeza y las marcas producidas se transfieren a la estampa, estropeándola. Este material

me pareció adecuado para armar el rompecabezas porque es fácil de cortar y como estos cortes son lineales, al momento de armar la imagen no implica roces bruscos que plieguen la estructura ni la estampa. Por último, considero que la madera (macocel), resultó ser adecuada para los cubos, los dados y la persiana, ya que al tiempo que es liviana, es también muy resistente al uso constante.

En cuanto al pegamento, no fue conveniente utilizar goma de artista, ésta no tuvo buena adherencia, porque al someter cada pieza al juego se desprendía la estampa, así que al hacer pruebas con otros adhesivos, con el que mejor resultados obtuve fue con pegamento blanco. Para la aplicación de éste, es necesario poner una capa uniforme sobre el “foam board” o la madera y otra en la parte posterior de la estampa, al colocar ésta última sobre el soporte es necesario repasar la impresión en un rasero de plástico para eliminar burbujas de aire y el exceso de pegamento y así obtener un mejor resultado.

El trabajo de terminado para el foam board no es el mismo que se empleó para la madera, ya que esta por su textura al hacer cortes en ella, se producen astillas que pueden lastimar la obra y al que se anime a participar en la actividad del juego, por lo que fue necesario lijar y alisar todas las superficies de los objetos lúdicos

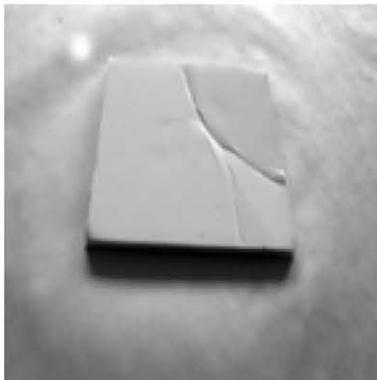


imagen 1



imagen 2

En la primera imagen muestra que si se dobla por accidente o un mal manejo del material, existe la posibilidad de que la estría producida se transfiera a la imagen adherida.

La segunda imagen muestra un cubo de prueba con el foam board para verificar su resistencia a la manipulación de las piezas del rompecabezas modular.

3.3.1. Materiales y Procedimiento de Impresión

3.3.1.1. Collagrafía.

Materiales

- Boceto.
- Soporte de madera.
- Plumón permanente.
- Papel carbón.
- Lápiz.
- Cartón caple al tamaño de la madera.
- Pegamento blanco.
- Polvo de mármol.
- Carbonato de calcio.
- Pincel de cerdas sintética.
- brocha chica de cerdas naturales.

Procedimiento.

Se transfiere con ayuda del papel carbón el boceto a la madera y al cartón caple, en ambos se repasa el dibujo con el plumón permanente.

Se recorta la imagen que utilizaremos del cartón caple.

Se aplica el pegamento blanco en toda la placa y se pegan a ésta los fragmentos de cartón previamente seleccionados, que al momento de la impresión crearán las zonas grises y blancas.

Posteriormente, se espolvorea por toda la placa el polvo de mármol, para que se adhiera en las zonas libres de cartón, creando así, las zonas oscuras o negras.

Se deja secar el pegamento con el polvo, 15 ó 20 minutos, aproximadamente, y se retira el exceso del polvo de mármol con la brocha. Esto nos permitirá ver el diseño a través del polvo adherido. Así podremos aplicar con un pincel pegamento blanco en algunas zonas, modelando las formas del boceto para crear la gama de negros, grises y blancos.

Si se desea crear texturas que nos generen otros planos, se puede hacer una pasta, combinando carbonato de calcio y pegamento blanco, se aplica sobre la plancha previamente enmascarillada con cinta adhesiva, misma que se retira después de la aplicación.

3.3.1.2. Xilografía.

Materiales.

- Boceto.
- Plancha de madera.
- Papel carbón.
- Gubias o cuchillas.

Procedimiento.

Se transfiere el boceto a la madera invirtiendo la imagen.

Con las gubias, se realizan incisiones sobre la madera en las áreas donde nuestro boceto indica gamas de gris o blanco, mientras más talla se haga en las áreas seleccionadas lograremos los blancos totales. Esta técnica se entinta en relieve con rodillos.

3.3.1.3. Aguafuerte y Aguatinta.

Materiales.

- Boceto.
- Plancha de lámina negra.
- Lija para metal del 600 y 400.
- Agua.
- Papel carbón blanco.
- Lápiz.
- Barniz de aguafuerte.
- Goma laca para el agua tinta
- Laca automotiva en aerosol.
- Alcohol.
- Aguarrás.
- Estopa.
- Brochas de cerda suave.
- Pincel.
- Butil.
- Ácido nítrico industrial al 60%, diluido en una proporción de una medida de ácido por tres de agua.
- Una charola de plástico.

Procedimiento.

La plancha, con un poco de agua, se pule con las lijas usando primero la de 400 para eliminar cualquier imperfección como ralladuras o residuos de óxido,

posteriormente se utiliza la lija del 600 para pulirla. Este procedimiento se hace en ambas caras. La cara con mayor imperfecciones, se bloquea con la laca automotiva para evitar la corrosión del metal al momento de ser sometida al ácido. Después de que se ha secado, a la otra cara se le aplica barniz de aguafuerte con la brocha y se deja secar aproximadamente una hora. Posteriormente se transfiere el dibujo y con el buril se retira el barniz siguiendo el diseño y se mete al ácido unos segundos, se retira y se enjuaga la plancha bajo un chorro de agua, retiramos el exceso de la misma. Esta operación de retirar el barniz y sumergir la placa en el ácido se repite las veces que sea necesario hasta lograr los resultados deseados.

Para aplicar la técnica del aguatinta sobre la misma plancha, se rocía la plancha con el aerosol, creando un punteado uniforme, se bloquea la placa con gomalaca con un pincel, cubriendo primero las zonas blancas del dibujo y se mete al ácido por unos segundos, se enjuaga. Repetimos la misma operación hasta cubrir toda la plancha, esto nos dará un efecto parecido a la acuarela.

Técnicas como la collagrafía, aguatinta y aguafuerte son entintadas al hueco.



Ya terminada la collagrafía se prepara tinta, acondicionándola con un poco de vaselina para hacerla más fluida, y ésta pueda tener una buena penetración en los relieves de la plancha.



Con un rasero de plástico se reparte la tinta, presionando.



Se quita el exceso de tinta con hojas delgadas para limpiar las superficies y crear zonas claras.



Después de haber sumergido el papel de algodón en agua durante unos minutos, se seca el exceso.



Ya listo el papel se pone sobre el registro, que está en el tórculo con la presión correcta.



La placa entintada se coloca dentro del registro de madera, se baja el papel a imprimir. Se le ponen fieltros arriba y se procede a imprimir.



Imprimiendo en el tórculo.



Se retira el papel impreso de la placa.



Por último se deja secar la impresión

3.4. Elaboración de juguetes.

La idea principal de esta propuesta es: eliminar de mi trabajo plástico el marco como una manera de presentarlo al público. Considero que este elemento genera cierta pasividad en el espectador, pues lo limita a valorar la obra gráfica (la estampa), sólo a través de la vista y el pensamiento. Dicho proceso permite situarnos frente a ella, movernos hacia los costados de la misma. Este suceso sembró en mi la inquietud de crear una dinámica distinta entre mi obra y el observador, que ésta fuera más cercana, por lo que me inspiré en los juguetes como el rompecabezas bidimensional y modular, en los dados y en las persianas, donde la imagen seccionada tiene que ser construida para observarla completa.

Es la manera de invitar a la cercanía y a utilizar otros sentidos además de la vista, es el caso del tacto, obteniendo así también una descripción táctil. Por lo tanto, el tipo de estampa necesaria para este propósito es aquella que sea rica en texturas, una de las técnicas adecuadas para éste fin es la collagrafía, donde al soporte se le pueden adherir los materiales más disímolos como el cartón, polvo de mármol, papel tapiz o encajes, con los que al unirlos se pueden hacer imágenes nuevas, o bien, la xilografía, que al tallar la madera con los distintos tipos de cuchillas se pueden crear infinidad de texturas que dejan huella en el papel al momento de la impresión.

Rompecabezas.



Ya impresa la estampa se pegó al foam board posteriormente se trazó el diseño de las piezas y se cortaron.

El rompecabezas, es un juego donde la gente tiene que armar la imagen seccionada y en el instructivo se muestra la imagen que se tiene que dar como resultado.

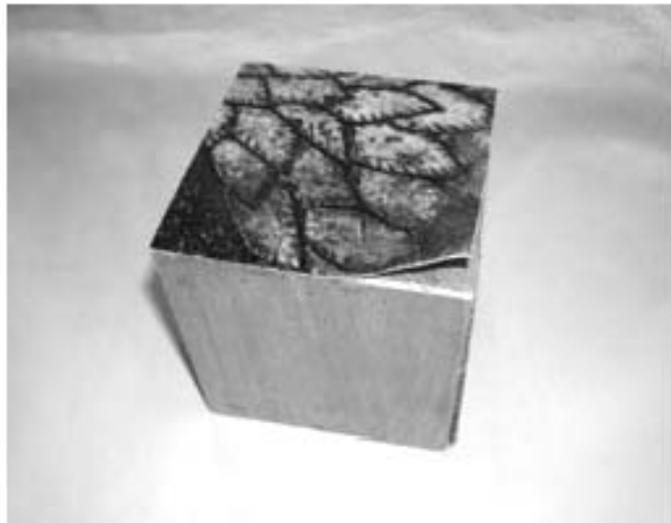
Cubos



Se lijaron los cubos y se cortó la imagen. Posteriormente, se pegó la imagen a la pieza de madera.

El cubo es un tipo de rompecabezas, con un formato de 78 X 59 cm., contiene un total de 12 piezas de 19 X 19 cm. con 6 estampas, cada una de las caras contiene una imagen.

El juego “sentimientos al cubo” consta de un instructivo donde se muestran las imágenes completas para que el jugador pueda armar estas imágenes.



Sentimientos al azar



Los dados son 2 cubos de madera de 22x22cm., contiene 12 grabados en metal, cada una de las caras muestra una estampa, en este juego interviene el azar, el jugador tiene que lanzar los dados, para que la suerte le proporcione las imágenes a observar.

Persianas



Las persianas son una especie de rompecabezas, la idea surge al ver anuncios espectaculares que se encuentran en algunas azoteas. Estas estructuras giran en su soporte seccionado para forman otras imágenes. Por lo anterior, elaboré tres estampas que narran una secuencia de imágenes.

Este juego es una caja que contiene 4 poliedros y en cada cara hay una imagen que el espectador tiene que mover. El instructivo muestra la imagen de las piezas para armarlas correctamente.

3.5. Obra

“Sentimientos Compartidos”

Propuesta Gráfica



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: TENTACION

Técnica: Collagrafía

Medidas 78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: MIEDO

Técnica: Xilografía y Collagrafía

Medidas 78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: SI?

Técnica: Collagrafía

Medidas:78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: LA REVUELTA

Técnica: Collagrafía

Medidas: 78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: VOCIFERANDO

Técnica: Xilografía y Collagrafía

Medidas: 78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: TODOS CONTRA ÉL

Técnica: Collagrafía

Medidas: 78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: HACIA EL HORIZONTE

Técnica: Collagrafia

Medidas: 78 x 59.5cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: RESISTIENDO

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm.

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: CONFABULACION

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: ESCUPE MARRANO

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: LUCHA INTERNA

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: HACIA LA OSCURIDAD

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: TENTACION 2

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: INVADIDA

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: SIN SOSPECHA

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: CANSADO

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: INSURRECCION

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: DEVORADOR DE DEMONIOS

Técnica: Aguafuerte y aguatinta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006



Autora: Susana Bautista Ramiro

Título: VENCIDA

Técnica: Aguafuerte y aguainta

Medidas: 22x22cm

Año: 2006

3.6. Catalogo de juguetes

Rompecabezas



Cubos



Sentimientos al azar





Persianas



Conclusiones

Siendo el motor principal de esta tesis la necesidad de transformar mi trabajo plástico, este proyecto representa una gran satisfacción por sus resultados. El inicio fue un poco difícil, sobre todo, para encontrar las respuestas a mis inquietudes, pues eran tantas las ideas que venían a mi mente que llegó el momento de tener que cuestionarme cómo quería que se comportara la gente ante mi trabajo y fue este planteamiento el que me llevó a determinar mi objeto de estudio, en virtud de buscar una forma particular de apropiación de mi obra.

Conforme realizaba mi investigación y recolección de datos, fui encontrando el camino que debía seguir al prestar más atención hacia los artículos cotidianos o reconocibles. Es el caso de los juguetes, un objeto que se relaciona con una actividad como el esparcimiento y que la mayoría de las personas han practicado en algún momento de su vida. Por lo tanto, se convirtió en el vínculo ideal para lograr acortar la distancia e invitar a tocar la obra.

El investigar sobre el juego, me hizo ver que algunos de mis conceptos acerca del tema eran equivocados, pues al igual que para algunas personas, la actividad lúdica era algo sin importancia. Sin embargo, descubrí a lo largo de este trabajo que es un acto tan antiguo como el hombre, un elemento importante en el crecimiento del ser humano que estimula al desarrollo del lenguaje, el pensamiento y la personalidad. Además, al estar íntimamente ligada con la creatividad, es la combinación perfecta que nos invita a evolucionar en el descubrimiento de la necesidad humana por conocer. Por ejemplo: en la apropiación del juguete observé cómo, con el paso del tiempo, éste cambia al descubrirse como un elemento que además de aportar alegría, también nos da conocimiento del hacer y el sentir.

Durante el desarrollo del rompecabezas modular, la intención era, que a partir de las imágenes ya creadas, se diera la posibilidad de crear más, dependiendo de la imaginación de cada participante.

Así pues, se cierra el planteamiento determinando que en virtud de la hipótesis que marca *“La obra originada por medios impresos puede generar objetos que sean manipulables, con los cuales se lograría motivar al espectador del arte para establecer un contacto más estrecho y así enriquecer y actualizar a la apropiación de la obra”...* esta se verifica en tanto que se encuentra en los juguetes, como el rompecabezas o los dados, el soporte ideal para que resida la estampa, estos artículos han estado al alrededor de el hombre y por lo mismo este se ha relacionado con el objeto en algún momento de su vida, razón por la cual se le reconoce como algo que sirve para entretenerse.

En el mismo tenor, el objetivo general de investigación el cual buscaba “establecer dinámicas de apropiación de la estampa, a partir de su incorporación a las formas de interacción lúdica del juguete tradicional en una mecánica en torno al uso de técnicas y materiales para su actualización y enriquecimiento como obra plástica” este se cumple en virtud de que al tomar al rompecabezas y armar la imagen seccionada, esta acción implica que el espectador, para ver la obra en todo su esplendor, tiene que hacer, aparte del uso de la vista y las manos, una lectura visual y mental de lo cual se obtiene una descripción táctil,.

Así, el que la obra sea reconocida como objeto de juego favorece el acercamiento del espectador a la obra, en tanto que el establecer dinámicas de apropiación de la estampa, a partir de su incorporación a las dinámicas de interacción lúdica del juguete tradicional y de una mecánica en torno al uso de técnicas y materiales para su lectura como obra plástica, la enriquece y actualiza las formas de apropiación, de la obra, por parte del público.

Desde la visualización de esta investigación, siempre estuvo presente la idea de aplicar la estampa adherida a las piezas lúdicas, pero con el desarrollo de ésta, considerando que uno de los planteamientos era causar mayores sensaciones, comprendí que la manera de lograrlo era a través de utilizar técnicas graficas como la xilografía (grabado en madera) ya que las huellas que se producen al tallar la madera se registran en la impresión y se encontró que se requería el utilizar otras disciplinas gráficas, como la collagrafía y xilografía, de igual forma se mezcló en una sola imagen el aguafuerte y el aguainta en cuanto al grabado en metal. Ubicando que al combinarlas en una sola imagen el espectador podría ver las calidades y cualidades de las técnicas al aplicarlas a la imagen plástica, por lo que se decide construir, a partir del grabado mismo, los juguetes.

Este proyecto deja en mí el deseo de seguir experimentando con la obra objetual, sirviendo de pauta para planteamientos posteriores en torno a :

- 1) Recuperar la posibilidad de la vivencia sensorial real e inmediata al recuperar la apropiación táctil de la obra por parte del público de la obra plástica.
- 2) Incluir a sectores de la población, excluidos por los usos y costumbres de los espacios propios para el arte, en esta recuperación para promover la vivencia sensorial, por ejemplo comunidad de invidentes, personas con diversas discapacidades, etc.
- 3) Una invitación a la comunidad artística para replantear el consumo de sus propuestas plásticas.

Bibliografía.

- Acha, Juan. **Introducción a la creatividad artística.**
Editorial Trillas
México 1992
p.p. 253
- Anesaki. M. **Mitología Japonesa**
Traducción. Giménez Selles, Miguel
Editorial Comunicación S. A.
España. 1996
p.p. 189
- Cabanne, Pierre. **Diccionario Universal del Arte tomo 2**
Editorial Argos Vergara
España. 1979
p.p. 712
- Cabral Pérez, Ignacio **Los símbolos cristianos.**
Editorial Trillas
México. 1995
p.p. 332
- Cartel Ronda, Elisa. **Egipto. Signos y Símbolos de lo Sagrado.**
Ediciones Alderabán
España. 1999
p.p.437

- Casson, Lionel
Egipto Antiguo
Traducción Castaño Alfonso
Ediciones Culturales Internacionales
España 1983
p.p. 192
- Chevalier, Jean.
Versión castellana. Silvar,
Manuel y Rodríguez,
Arturo.
Diccionario de los Símbolos.
Editorial Herder
España. 1986
p.p. 1092
- Cooper, J. C.
Diccionario de símbolos
Traducción Góngora Padilla Enrique
Editorial G. Gili
México 2000
p.p.194
- Dawson, John.
**Guia completa de Grabado e Impresión
Técnicas y materiales.**
Tr. Ibeas, Juan Manuel
Editorial H. Blume
España 1982
p.p. 190
- Díaz Vega, José Luis
**El juego y el juguete en el desarrollo del
niño**
Editorial Trillas
México. 1997.
p.p. 232
- Elkonin, Daniil. B
Psicología del juego
Traducción de Uribes Venancio
Editorial Gráficas Valencia
España 1980
p.p. 288

- Estrada, Rodríguez, Mauro. **Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo.**
Editorial Trillas
México. 1985
p. p. 143
- Fingermann, Gregorio **El juego y sus proyecciones sociales.**
Editorial el Ateneo
Argentina, 1970
p.p. 161
- Hernández, Francisco Javier. **El juguete popular en México.**
Ediciones Mexicanas
México 1950
p.p. 157
- Junquera, Juan José **Enciclopedia Arte del siglo XX. Tomo 10.**
Editorial Espasa Calpe
España 1996
p.p. 460
- Junquera, Juan José **Enciclopedia Arte del siglo XX. Tomo 11.**
Editorial Espasa Calpe
España 1996
p.p. 398

Krejca, Ales.

Técnicas del Grabado

Editorial Libsa
Madrid 1990
p.p.198

López, Austin, Alfredo.

Juegos rituales Aztecas.

Editado por el Instituto de Investigaciones
Históricas. UNAM.
México 1967
p. p. 91

Manuel, Salvat.

Arte Abstracto y Arte Figurativo.

Salvat Editores
España. 1973
p.p. 143

Mode Heinz, Adolf

Animales Fabulosos y Demonios.

Traducción Gerhard Carlos
Fondo de Cultura Económica
México. 1980
p.p. 268

Moreno, Inés

El juego y los juegos

Editorial Lumen. Edición
Buenos Aires. 1995.
p.p.349.

- Palacio, Riva, Vicente. D. **México a través de los siglos, Tomo 1**
Editorial Cumbre
México 1972
p.p. tom. 1. 457
- Palacio, Riva, Vicente. D. **México a través de los siglos, Tomo 2.**
Editorial Cumbre
México 1972
p.p.455
- Ramos G, Juan C. **Técnicas Aditivas en el Grabado contemporáneo.**
Editada por la Universidad de Granada
España 1992.
p.p. 181
- Santiesteban Oliva, Héctor **Tratado de monstruos. Ontología teratológica**
Editorial Plaza y Valdés
México. 2003
p.p. 329
- Tugas, Josep **Larousse. Diccionario Enciclopédico Usual.**
Ediciones Larousse
México 2004
p.p. 770

Internet

www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp -
Sánchez Londoño, Néstor Daniel artículo **Los Juegos y Los
juguetes**

www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm - 110k -.
Bolívar Bonilla B, Carlos . **Aproximación A Los Conceptos De
Lúdica y Ludopatía.**

www.radioformula.com.mx/radio/f104.htm
María Teresa **El juguete tradicional mexicano,**

www.uv.mx/Popularte/Esp/scriptphp.php?sid=276 - 21k -
Algunas referencias históricas del juguete en México