



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“EPISODIOS GRÁFICOS ANIMADOS: MUÑEQUITAS FEAS**  
Net.Art y Huecograbado sobre el juguete artesanal mexicano“

TESIS

Que para obtener el título de:

**LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

Presenta:

**MARÍA TERESA OLMEDO ZAVALA**

Director de Tesis: Lic. Alejandro Pérez Cruz

México, Distrito Federal, Marzo de 2008



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.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

## AGRADECIMIENTOS

dedico este trabajo a la utopía que todos hemos luchado por realizar

A mi padre el **Sr. Alberto Olmedo** que me mostró que puedo creer en la gente más de lo que la razón me dicte; a mi madre la **Sra. Paz Zavala** quien me enseñó que el trabajo es lo que forja a un gran ser humano, a mi hermanita **Valeria Olmedo** que con su fuerza y empeño me empujaron a seguir adelante, a mi hermanito **Arturo Olmedo** que me recuerda que en la vida nada vale más que su sonrisa y a **Camila** que aligeró todos los momentos de tensión.

A **Utopía Gráfica A.C.** por enseñarme a creer que todos los sueños son realizables si crees y luchas por ellos.

A **Alberto Madrigal** por ser mi fiel amigo y confidente de todas mis batallas, gracias por enseñarme que un camino sin corazón no vale la pena. A mi hermanita de espíritu **Maya**, sin la cual no sería ni un gramo de lo que soy, gracias por mostrarme la posibilidad de ser un mejor ser humano.

A **Emanuel Cárdenas, Cris, Andrea y Pablo** que han alegrado mi vida al mostrarme que existen formas inimaginables de ser felices en este mundo. A **Aquiles Armenta** por tu paciencia, por tu fe y por creer en mí y no dejarme sola. A **Ileana Vázquez** por brindarme la oportunidad de conocerte y dejarme abrir mi alma para que la conozcas. A **Rafael Jiménez** que en cada una de sus ensoñaciones muestra mucho de mi realidad. A **Ivonne López** por compartir su mirada y alegría con nosotros.

A **Alejandro Pérez Cruz** por creer que las utopías se pueden realizar y por luchar a nuestro lado.

A la familia **Domínguez López** por toda la confianza y cariño que han depositado en mí, a **Abril** por su sonrisa y por recordarme que todas somos princesas, a **Mario** que con su tesón me enseña más de lo que imagina.

A la familia **Madrigal Tiscareño** por ayudarnos a construir este sueño. A la familia **Cárdenas Ramírez** por ser compañeros en esta creación.

A aquellos que se han ido, pero que cambiaron y enriquecieron mi vida.

Y sobre todas las cosas al causante de todos estos sueños y junto a quien he lucha estos años por ser libre y hacer del arte nuestra vida. Por permitirme compartir mis alegrías y mis penas, por dejarme permanecer a tu lado y sobre todo por dejarme vivir en tu mirada, gracias **Antonio Domínguez**, gracias por tu fe, tu empeño y por tu amor.

A todos gracias por ser mi espejo y permitirme ser el suyo.

**MA. TERESA OLMEDO ZAVALA**



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....10

## CAPITULO I. El juguete en la historia y su papel en la sociedad

1.1 Historia del juguete .....19

1.1.1 Historia del juguete en el mundo .....21

    Juguetes en la Antigüedad .....21

    Juguetes de la Edad Media al siglo XVIII .....23

    La Revolución del juguete en los siglos XIX y XX .....26

1.1.2 Historia del juguete en México .....30

    Juguetes en el México Prehispánico .....30

    Juguetes para la Nueva España y Virreinato .....32

    El Juguete en el siglo XIX .....34

    ¿Hay juguetes artesanales en los siglos XX y XXI?.....38

1.2 Un caso especial. El juguete artesanal mexicano...43

1.2.1 La muñeca artesanal .....44

1.2.2 Juguetes de cera y dulce .....48

1.2.3 Juguetes de madera y cartón .....51

1.2.4 Juguetes de barro .....53

1.3. La simbólica del juguete.....56

1.3.1 Totalidad cultural y tecnológica .....56

1.3.2 Del juego y lo imaginario .....57

    Teorías entorno a los juguetes y los juegos .....58

1.3.3 Relación del juguete con el niño .....61

1.3.4 Juguete : objeto que crea diferencias .....64

1.4. Juguete como símbolo en el arte .....68



---

1.4.1 Juguetes en la pintura mexicana de los siglos XVIII y XIX....	69
Pintura de castas y retratos de la nobleza.....	69
1.4.2 Casos Específicos del juguete en el arte del siglo XX en América. ...	75
Remedios Varo .....	75
Gabriel Fernández Ledesma .....	76
Lola Cueto .....	78
Benito Messeguer .....	79
Rocío Maldonado .....	80
1.4.3 Indicios de juguetes en la pintura en Europa .....	81
Pieter Bruegel .....	81
James Ensor .....	82
1.4.4. El juguete en el arte del siglo XX .....	83
August Macke .....	83
Frederick Sommer .....	84
Mike Kelley .....	85

## CAPITULO II. El huecograbado como técnica en las artes visuales

### 2.1 El Grabado en Hueco ... Talla Dulce ... Calcografía.90

2.1.1 Grabado y Estampa .....	91
Relación con otras Gráficas .....	91
2.1.2 Planchas, mordientes, papeles e impresión .....	93
Planchas .....	93
Mordientes (ácidos) .....	94
Papel e impresión .....	95
2.1.3 Técnicas tradicionales del grabado en metal .....	96
Directas o en seco .....	96
Indirectas o húmedas .....	97

### 2.2 Historia del Grabado en México .....98

2.2.1 Iniciadores...de los prehispánicos a la colonia española ...	98
2.2.2 Del Despertador Americano a La Catrina .....	101
2.2.3 La gráfica de los primeros 50 años del siglo XX .....	103
2.2.4 De la gráfica de las bienales y protesta hasta las individualidades de los 70.....	107



2.3. Los últimos 25 años de gráfica en México.....115

2.3.1 Apogeo de la gráfica en medios alternativos .....117

CAPITULO III. Arte contemporáneo & cultura visual = net.art

3.1 Arte contemporáneo = modernidad / posmodernidad...128

3.1.1 ¿Fin de la modernidad?¿Posmodernidad...conclusión o inicio? .....131

3.2.1 Caso: México, arquetipo de las posmodernidades de América Latina .....134

3.2 Cultura Visual @ Era digital .....138

3.2.1 Arte & tecnología como cultura en resistencia .....141

3.2.2 Desarrollo de Internet en el contexto social .....144

3.2.3 Inserción del Arte en Internet, como medio de comunicación masiva .....147

3.3 ¿ Qué es el Net.Art ? .....152

3.3.1 Breve historia de un arte en nacimiento.....155

3.3.2 Definición cultural de los nuevos medios .....157

3.3.3 Características estéticas y particularidades del Net Art ...159

3.3.4 Páginas básicas para conocer el Net.Art .....160

Sisifo .....160

Jodi .....161

Deep Ascii .....162

Zapatista Tactical Floodnet.....163

My boyfriend came back from the war .....164

Mejor Vida . Corp (MVC) .....165

The Intruder .....166

Etoy.Share .....167

Carnivore.Pe .....168

@™ark .....169

Súper Mario Clouds .....170

Umbrella.net .....171



---

## CAPITULO IV. Episodios gráficos animados: muñequitas feas

4.1 Juguetes + siniestro + huecograbado = www.munequitasfeas.net.	176
4.1.1 Elección de juguetes .....	178
4.1.2 Estética de lo siniestro, enlace temático .....	182
4.2 Preproducción: preparativos, grabados en metal y digitalización ....	184
4.2.1 Grabado en Metal, soporte de creación .....	191
4.2.2 Digitalización de los grabados que integran el sitio Web.....	203
4.3 Producción: creación de las animaciones y efectos para el sitio web.....	204
4.3.1 Creación de cada una de las animaciones .....	205
4.4 Post-Producción: publicación de la página .....	207
4.4.1 A modo de epítome .....	215
Conclusiones .....	218
Fuentes(Bibliografía, hemerografía, sitios web, conferencias) .....	223



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

## INTRODUCCIÓN

En el contexto contemporáneo del arte, surgen proyectos capaces de conjuntar grandes riquezas de la tradición con el incontenible e innegable avance de la tecnología, bajo esta premisa es que se creó esta pieza de huecograbado y **net.art: www.munequitasfeas.net**. La pieza consiste en un portal en Internet con una serie de animaciones creadas en *Macromedia Flash*, que tiene como técnica primordial el huecograbado.

La intención de conjuntar la animación digital con el grabado en hueco es dotar a la tecnología de un rasgo más cálido y humano, pues la mayor virtud del grabado en metal es el hecho de ser un trabajo directo de la mano de la creadora en la obra visual, por otro lado la tecnología tiene la capacidad en este momento histórico de ser un medio viable y prolífico para la propagación y difusión masiva.

A lo largo de esta investigación se desarrollan dos puntos básicos: **primero**, que el uso de la tecnología, en este caso internet, como herramienta en la gráfica, es totalmente aplicable y da resultados únicos en las artes, ya que por medio de ella se logra democratizar en mayor medida el discurso artístico al llegar a un mayor número de personas que tienen la posibilidad de modificar el rumbo de una comunidad; **segundo**, por medio de estas herramientas se refleja que cada cultura tiene una identidad propia que proyecta en cada elemento que la integra, y que los juguetes son otra muestra de la grandeza o decadencia de cada país, motivo por el cual se explica el papel que tienen en la sociedad y sobre todo en la infancia, al ser los proporcionadores de identidad social y cultural. En este segundo punto se toma al juguete artesanal mexicano como portavoz de la decadencia y sometimiento social por medio de la discursividad simbólica que este elemento contiene.

Cabe destacar que los juguetes hablan de la cultura y se relaciona con la tecnología en el entorno social; esto a través de la relación emotiva que se genera entre el infante y el juguete, ya que el este último no es un objeto carente de significación social, pues es el encargado de aleccionar al niño, que será el futuro adulto, para que encaje en su hábitat inmediato, y por tanto es portador de un discurso propio que la plástica se apropia para mostrarlo. Al ser juguetes prefabricados y ajenos a la cultura que se introducen, provocan en



muchos de los casos, el olvido de la tradición y cultura local debido a que es fiel representante de la historia y costumbres de cada país.

Por ello la tesis principal de esta investigación es mostrar que al crear una pieza capaz de conjuntar la capacidad de distribución que tiene internet, por medio de la herramientas que brinda el **net.art** y basar su elaboración en las cualidades que ofrece la calcografía, teniendo como temática principal la simbólica del juguete, que refleja la pérdida de las tradiciones y la identidad nacional<sup>1</sup> por el olvido de los juguetes locales (artesanales). Entonces se obtiene que la tradición y la tecnología no están separadas y que al ser unidas se puede llegar a un mayor número de personas abriéndose también muchas posibilidades técnicas; además de ser un medio muy fecundo para la propagación de los discursos artísticos como en este caso la denuncia de la pérdida de identidad nacional por la transnacionalización y el olvido de los juguetes artesanales y con ello la amnesia de la cultura local y de las tradiciones mexicanas.

Este imperativo sienta sus bases en la realización de un sitio de **net.art** que a través de la gráfica en hueco y la animación digital, tenga como icono principal el juguete artesanal mexicano y explote su simbólica en la sociedad mexicana contemporánea, en su historia y el que estudie el lazo que lo une con los niños, ofreciendo una comparación entre el juguete industrial (transnacional) y el artesanal. Todo esto gracias al análisis de la posibilidad de conjuntar la gráfica tradicional con la animación digital con la finalidad de lograr una pieza con una mayor capacidad de ser reproducida y llegar a una gran cantidad de personas por medio de internet.

Para la realización de estos objetivos hice una recopilación sobre la historia del juguete en el mundo y en México, estudiando en ella los beneficios de éste en México contraponiéndolo al juguete transnacional, teniendo como resultado el discurso del juguete como elemento primordial de la infancia debido al impacto que tiene en los niños a nivel pedagógico y psicológico, además se estudió al juguete artesanal mexicano como portador de la tradición e identidad cultural

---

1. "El nacionalismo ha sido una de las fuerzas más propulsoras del cambio. Ha estado profusamente entrelazado con un sentido necesario de dignidad, orgullo y afirmación. Para combatir la inferioridad, los intelectuales han reconstruido el pasado, y al hacerlo han creado una mitología de las antiguas utopías... Para los pueblos sometidos, el nacionalismo puede ser una forma de supervivencia". Shifra M. Goldman, *La pintura mexicana en el decenio de la confrontación...*, p. 13-15.



---

del país, aspecto que se pudo observar en diferentes obras artísticas a través de realizar una investigación y sinopsis de artistas mexicanos y extranjeros que retomaron al juguete como símbolo su obra.

Por otro lado realice una breve historia del arte con y por computadora en el extranjero y en México, abordándolo a través de la cibercultura desde el punto de vista artístico, que llega hasta el surgimiento del **Net.Art**.

En el **Capítulo I “El juguete en la historia y su papel en la sociedad”**, observé cómo los juguetes son el ente con el cual los niños intercambian confidencias, ternuras y se convierten en sus compañeros fieles convirtiéndose en su *alter ego*<sup>2</sup>; los juguetes están sujetos a la necesidad y a la evasión, son participantes de las fantasías más encantadoras o los sueños más aterradores. El juguete por tanto es el microcosmos del mundo adulto que se introduce bajo la forma de simulación de la realidad, representan no sólo el reflejo social, evocan con estas imágenes mucho más de lo que dicen literalmente, son un pretexto para una percepción afectiva y sentimental de las cosas, buscando la reflexión, son un objeto que lamenta su pasado irrecuperable.

Por lo antes mencionado son una suerte de proyección de arquetipos y mitos que van a remitir a un mundo secreto y silencioso, poblado de objetos fatigados por el uso o marchitos por los excesos de la imaginación infantil creada por la inmensa soledad y vacío causado por el abundante flujo de juguetes extranjeros en contraposición con la situación carente en la que están colocados los juguetes artesanales.

Todo lo anterior sólo se puede entender a través del discurso simbólico que tienen los juguetes, ya que muestran la totalidad cultural y tecnológica de este momento histórico-social en México, llegan al niño a través de los juegos con su carga emotiva e imaginaria llevan a crear un lazo afectivo muy importante en el desarrollo de la mente infantil, sabiendo también que tienen la característica de provocar diferencias sociales, culturales, económicas y de género, que tienen como fin la diversidad cultural entre las diferentes civilizaciones.

En su último apartado mostraré una recopilación de piezas artísticas que abarcan diferentes épocas de la historia del arte del mundo, al finalizar este capítulo se encontrarán a algunos artistas mexicanos que han mostrado en su

---

2. Vid. *Infra*, p.64



---

obra la importancia de preservar el juguete artesanal como conservador de la identidad social y cultural de la sociedad mexicana para dejar huella y testimonio de la cosmovisión del pueblo mexicano.

En el **Capítulo II “El huecograbado como técnica en las artes visuales”**, realizo una síntesis sobre las técnicas gráficas, profundizando en el grabado en metal, debido a que esta es la disciplina en la cual se realizó la obra de esta investigación. En este inciso se encuentran las características para iniciar la preparación de una plancha para grabado, los mordientes, papeles, impresión y técnicas de dicha disciplina. Además hice una breve historia del grabado en metal tanto en el mundo como en México. Dentro de este **Capítulo II** destacué cómo de modo cíclico ha existido una separación entre la gráfica y la burguesía, ya que la primera deja de complacer a la segunda, convirtiéndose de este modo en un instrumento provocador en la historia del arte. También se encuentra un breve resumen en el cual muestro cómo la gráfica poco a poco se hizo un medio de crítica social en México o llega al punto en que el artista se ensimismó y dejó de lado estos ideales por el dominio de un estrato social, termino con un pequeño muestrario de lo que se ha venido haciendo en los últimos años en cuanto a gráfica y la forma en que se conjuga con los *mass media*.

En el **Capítulo III “Arte contemporáneo & cultura visual = net.art”** analizo a partir del arte contemporáneo, la modernidad y la posmodernidad, la forma en que el uso de la tecnología ha llegado a tomar un papel fundamental dentro de la sociedad y de todas las áreas del conocimiento humano, provocando que el arte se una al uso de estas tecnologías siendo el fiel reflejo de la actual contingencia social. Además muestro cómo estas tecnologías pueden servir para la denuncia de la pérdida de la identidad social a causa de la supuesta modernidad que, valiéndose de la globalización y la transnacionalización de los ideales sociales, hace que países en vías de “*desarrollo*” carezcan de las armas para defender su identidad. Por último realizo una investigación sobre la importancia del **Net.Art**, como un arte propositivo que centra sus bases en ser un arte libre de la burocracia del mismo arte, que en sus palabras explota “*una zona temporalmente autónoma*”, además se dan algunos ejemplos del tipo de piezas que se encuentran catalogadas bajo el término de **Net.Art**.

Por último el **Capítulo VI “Episodios gráficos animados: muñequitas feas”**



es donde se condensan las tres investigaciones anteriores con la finalidad de crear una página *web*, donde se habla de los beneficios de unir la gráfica en hueco con el **net.art**, a fin de valorar su aplicación en la creación plástica. En este capítulo se establece que para la obtención de la obra de esta tesis se realizaron una serie de grabados que sirvieron como base para la animación del juguete en la obra digital, dentro de los cuales se creó una obra en huecograbado donde los elementos de expresión, carga emotiva, simbolismo y perspectivas fueron los elementos que revelaron una tendencia a la estética de lo siniestro dentro de la obra gráfica y el **net.art**. Estos aspectos se justificaron ya que a partir de ellos es que se originaron las piezas animadas que integran la página **www.munequitasfeas.net**.

Además se establece la forma en que esta página toma como eje rector de su discurso al símbolo del juguete artesanal que ha sido una muestra cruda de la preferencia que tiene un gran sector de la población de objetos ajenos a la cultura mexicana y se olvida de los ideales que motivan a los artesanos para crear estos objetos de bellísima factura. Además de lo anterior, por medio de utilizar juguetes en la obra, se lleva al observador a remontarse al mundo infantil y recordar los juegos emotivos que en muchos de los casos en la actualidad ya no se practican.

Las imágenes utilizadas recrean escenarios de la ciudad de México por medio de composiciones irreales y hasta cierto punto fantásticas, que tienen como elemento primordial el uso del símbolo del juguete artesanal, dando con ello referencia a la infancia y a la cultura mexicana, destacando que los escenarios en que se desenvuelven estos objetos son lugares de apariencia desgastada por el tiempo, logrando configurar con esto un mundo imaginario dentro del cual los juguetes se cargan de vitalidad, tomándose dichas estructuras de la realidad para ser modificadas para estar de acuerdo con el mundo imaginario de la mente de los niños cuando juegan con ellos.

De esta forma se estructura la presente información, además cabe mencionar que toda la obra se puede apreciar en **www.munequitasfeas.net**, y que como todo **net.art** es de corta duración y se encuentra en constante mutación.

La información para la realización de esta investigación se obtuvo por medio de la recopilación de material bibliográfico y hemerográfico en la Biblioteca Central



de la Universidad Nacional Autónoma de México, también en la biblioteca de la Academia de San Carlos, así como en el Centro de Documentación Prof. José Natividad Correa Toca ubicado en la Escuela Nacional de Artes Plásticas; en cuanto a las páginas se pudieron estudiar gracias a la conexión de internet que facilitó Maya Zapata; la obra se realizó dentro de las instalaciones de Utopía Gráfica A.C. con el apoyo en el área de grabado en metal del Lic. Antonio Domínguez, el apoyo teórico y conceptual del A.V. Alberto Madrigal y la A.V. Ileana Vázquez, el asesoramiento técnico del A.V. Aquiles Armenta que prestó sus conocimientos en creación de páginas web y programación para la realización del **Capítulo VI**. Además de que esta investigación se nutrió con la basta bibliografía que fue facilitada por los talleres Utopía Gráfica y Gráfica Actual.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

# CAPÍTULO I

**El juguete en la historia, su  
papel en el arte y la sociedad**



**Toy Story**

“Mira, sí es en serio,  
en esa casa hay un niño que cree que eres lo máximo,  
y no es por que eres un guardián del espacio,  
sino por que eres un juguete.  
¡Eres su juguete!”

**Woody**



## 1.1 Historia del juguete

Los juguetes son el legado de las diferentes civilizaciones y culturas, contienen datos y circunstancias del momento histórico al cual pertenecen, son en pocas palabras la historia de la humanidad. El juego es un elemento muy importante para los juguetes, la conjunción de ambos recrea el devenir histórico, permitiendo con ello el acercamiento a las formas de organización y de sus manifestaciones culturales de las sociedades; pues al ser diseñados y elaborados por los adultos se convierten en recreaciones de la convivencia social, que se transforman por medio del juego en el microcosmos del niño, donde representara el diario vivir del momento histórico al cual pertenece.

Una de las tendencias innatas en el ser humano es el juego y la forma en que lo hace o los elementos con los que lo logra son producto indudable de cada cultura; debido a que el patrimonio lúdico era transmitido de generación en generación por tanto sus variaciones eran limitadas, en la actualidad este aspecto se ha visto absorbido por los medios masivos de comunicación colocando al niño en una posición de apatía y quitándole la capacidad de deconstruir su entorno:

Los juegos inventados son muy raros y efímeros: las más de las veces la invención se limita a modificaciones involuntarias en los pequeños y a modificaciones progresivas y muy limitadas entre los grandes de doce o más años... se puede a menudo encontrar en nuestro pasado y en las tribus primitivas, la fuente de los juegos que son practicados por nuestros niños.<sup>1</sup>

El juego de los niños en toda época y lugar, busca crear un mundo semejante al de afuera, el de adultos intentando hacerlo más real para fundirse con la vida cotidiana; a través de éste, el niño encuentra el punto de unión entre la enseñanza de los mayores, que tienen como fin el hacerlo encajar en un sistema de vida, conjuntándolo con su realidad en la que lo más importante es la imaginación.

El juego es, pues, la vida misma del niño, y el juguete, aquello que el adulto le deja poseer: una parcela mínima que para el niño acaba siendo la realidad total. No es extraño que en este ámbito del juego y el juguete, que es capaz de abrazar y dominar, el niño haya proyectado su afecto.<sup>2</sup>

Es imposible separar la historia del juguete del juego, son espejos de las épocas y reflejan su contexto social y económico; ya que los juguetes carecen de sentido si se les disocia de la imaginación y el juego.

1 . Elena Giannini Belotti, *A favor de las niñas*, p. 91.

2 . Fe Bajo y J. L. Beltrán, *Breve historia de la infancia*, p. 84.



En el mundo del juguete los dos ejemplos que trascienden cualquier tiempo y espacio, pareciendo destinados a perdurar por siempre son: la pelota, que va a ser la encargada de desarrollar la constancia en el niño por tener como elemento primordial la práctica, es un juego de destreza en todos los tiempos y a todas las edades, por si lo anterior no fuera suficiente; la pelota fomenta la creatividad ya que cada golpe, movimiento, fuerza y rebote que se le aplique crean un efecto diferente provocando sorpresa y asombro; es un juguete que existe en todos los países, tiempos y materiales que van desde la vejiga de cabra o borrego, madera, piel de venado, papel e hilo enrollado, caucho, cuerda amarrada en ovillo, cuero, tela, lana tejida, ratán, fibra tropical; pueden ser huecas o rellenas (con trapo, pelo de animales, materiales sintéticos, aire) duras o blandas, pequeñas o grandes, etc. El otro ejemplo es la muñeca, que surge debido en gran medida a la necesidad que tiene el ser humano de representar la figura humana .

El juguete es por tanto uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos, crea con ellos un microcosmos que tiene total relación con un proyecto de civilización debido al hecho de ser un artículo fabricado por los adultos con la finalidad de que jueguen los niños, convirtiéndose de este modo en una práctica social, que hablará de la forma ideológica, cultural y mental de cada sociedad.

Este contacto con los objetos, tiene su origen desde el nacimiento del niño. Se puede observar que juega con las imágenes y más tarde con las palabras, posteriormente, su más grande descubrimiento serán los juguetes:

Son la expresión temprana del espíritu que contrariamente a la condición utilitaria, satisface su instintivo sentido del conocimiento. Los juguetes son, entonces, con las imágenes y las palabras, nuestros primeros objetos de conocimiento.<sup>3</sup>

Los juguetes cumplen la labor de educar los sentidos y no podrían entenderse sin ser una expresión popular y cultural íntimamente ligada a la vida cotidiana, costumbres, celebraciones y fiestas de las civilizaciones. Es en este punto donde los juguetes van a ser una imitación de la vida cotidiana adulta, teniendo un ejemplo de esto en la creación de muñecos y juegos que tienen actividades vinculadas con el entorno inmediato de los niños como lo es el juego más ordinario y común en todas las culturas: el jugar a ser papá y mamá.

Por lo anterior es que el significado que le otorga cada niño a un juguete surge de su imaginación y cariño variando por las características de su país o momento histórico.

El juguete va a ser por tanto uno de los recursos formativos más adecuados para el

---

3. Luis González y González, *Juegos y juguetes*, p. 47



desarrollo del individuo, teniendo como definición base la idea de que juguete es todo aquello que tiene como fin primordial el entretenimiento de los niños, existiendo básicamente dos grupos: los instructivos que buscan desarrollar el intelecto y los recreativos que son un lazo de unión del párvulo con su entorno pues gracias a estos logra representar y expresar los sentimientos, intereses e inquietudes del niño.

Se puede decir que el juguete es un instrumento no rígido de concepto y debe dejarse al niño expresarse a través de él con plena libertad para reinterpretarlo, remodelarlo, desarmarlo, desmenuzarlo y reinventarlo.

## 1.1.1 Historia del juguete en el mundo

### Juguetes en la Antigüedad

El juego y los juguetes son tan antiguos como el ser humano, son viejos acompañantes de la humanidad, pues siempre se han construido juguetes ya sean toscos y primitivos o muy elaborados y de alta tecnología, lo indudable es que los primeros han desaparecido, porque eran objetos hechos con recursos naturales y por tanto perecederos como las muñecas hechas con fibras naturales o las pelotas con huesos de frutos.

Entre los juguetes más antiguos están los hallados en las ruinas de Egipto; para esta cultura el juego era un elemento que existía en su vida cotidiana, y tuvo sus repercusiones en la cultura griega y romana que adoptaron muchas de las prácticas lúdicas de esta cultura.

La creación de muñecas en el Antiguo Egipto se puede dividir en dos tipos<sup>4</sup>: las creadas para las hijas de los reyes que consistían en muñecas de marfil, plata y oro con brazos y piernas articulables, vestidas de trajes suntuosos; y las creadas para niñas pobres que se realizaban con cañas de tallo resistente de color amarillo dorado por ser fácil de encontrar pues crecía a las orillas del Río Nilo.

Junto con esta producción de muñecas existía también, silbatos, miniaturas y pelotas de cuero. Y una de sus mayores aportaciones fue la “*chatarunga*”, que era un tipo de juego militar que posteriormente adoptaron los persas llevándolo a Europa, en la Edad Media las piezas adquirieron los nombre que conservan hasta hoy: rey, reina, torres, caballos, alfil y peones.

En sus ofrendas dentro de las tumbas acostumbraban colocar pequeñas muñecas

---

4. Cfr. José Luis Díaz Vega, *El Juego y el juguete en el desarrollo del niño*.



planas sin pies para evitar que huyeran:

En el Museo Británico podemos admirar, entre muchos juguetes históricos, una muñeca que fue sepultada con su dueña hace unos 3000 años en Egipto.<sup>5</sup>

Y si quedara duda de lo anterior basta ver las pinturas del Templo de Beni Hassam localizadas en el bajo Egipto, donde se observa que la pelota era un objeto de uso recreativo desde el año 2500 a.C.

Como ya se mencionó la cultura egipcia tuvo gran influencia en muchas culturas posteriores como es el caso de la cultura griega, donde al niño se le educaba en base al juego y el juguete, para darle las condiciones ambientales adecuadas para su desarrollo. Entre los juguetes que estos niños tenían a su alcance están los sonajeros de terracota, columpios, pelotas, muñecas, aros, estatuillas.

El punto culminante en este aspecto para los griegos fueron los juegos panhelénicos donde los jóvenes buscaban llenarse de gloria; en los juegos olímpicos (juegos más importantes de los panhelénicos) que se realizaban en Olimpia, eran un punto de reunión social con fines deportivos y de cohesión. A los triunfadores de las diversas competencias se les dignificaba con una guirnalda de hojas de olivo silvestre en las sienes:

Sólo se permitía tomar parte en ellos a los griegos de raza, y servían de punto de reunión de los helénicos, esparcidos por el Mediterráneo. Los cuatro grandes juegos de la categoría panhelénica fueron: los olímpicos, píticos, meneos e ístmicos. También se celebraban juegos en que participaban exclusivamente mujeres.<sup>6</sup>

En la Grecia Antigua, prevaleció el juego como elemento de gran importancia, dando al mundo dos grandes aportaciones, la primera era un disco acanalado que subía y bajaba por medio de una cuerda, objeto que en 1920 se le llamaría yo-yo; y su otra gran aportación fueron los Juegos Olímpicos que se siguen efectuando actualmente cada cuatro años bajo la dirección del Comité Olímpico Internacional.

Con la conquista de Grecia por la Antigua Roma (ca. 150 a.c.) se obtuvo un sincretismo cultural muy importante: en Roma desde los primeros días de vida del bebé se le entretenía con sonajas, que los romanos llamaban "*crepundia*" consistían en una cuerda de la que colgaban anillos móviles; además tenían una "*crepitaculum*" que era un

5. López Murillo Alejandro, *Eduque a sus hijos a través del juego*, p. II

6. José Luis Díaz Vega, *Op.Cit.*, p.21



mango al que se adjuntaban unas piezas para producir sonidos; y como en todas las culturas no podían faltar las muñecas o animalitos de trapo. En los subsecuentes años del niño sus juegos y juguetes se iban diversificando para cubrir diferentes áreas de su vida.

Los niños de la Roma Imperial imitaban los juegos de los guerreros y deportistas como se observa en los mosaicos del siglo IV de la plaza Armenia en Sicilia, bajo la consigna de convertirse en héroes, motivo por el cual había gran interés por los juguetes bélicos:

Los jóvenes pronto imitaban los juegos y los deportes que fascinaban a sus mayores. Así como los cazadores adultos atrapaban toros... los muchachos cazaban liebres con lanzas...el furor de las carreras de carros se extendían también a los niños que corrían por los patios de las villas.<sup>7</sup>

En cuanto a la educación de las niñas, ésta se basaba en las labores del hogar y los juguetes que tenían se relacionaban con ello: vajillas de té, muñecas, silbatos, etc.

Un evento muy importante y que les agradaba de sobremanera a los romanos era asistir a las luchas de gladiadores en el circo, que consistían en ver pelear por su vida a otros, se realizaban entre gladiadores con diferentes armas, esclavos contra leones y así: “Durante los festivales, grandes muchedumbres convergían sobre el anfiteatro en los numerosos circos de Roma para asistir a un día de juegos”.<sup>8</sup>

No todos los juegos tenían que ver con lo militar y el deporte, como ejemplo entre los romanos existía el aro o círculo de madera o metal que se la hacía girar alrededor del cuerpo o se le guiaba con un palo recto, juego que perdura hasta nuestros días; también existían las canicas con huesos de nueces (heredadas de los griegos), la pelota, los dados y los columpios.

### **Juguetes de la Edad Media hasta el Siglo XVIII**

En la Edad Media la producción juguetera fue totalmente artesanal, se comercializaba gracias a los buhoneros<sup>9</sup>, que iban de feria en feria o de mercado en mercado.

Los juegos infantiles eran parte esencial de los párvulos de la Edad Media. Por medio del ajedrez se les enseñaba la estrategia militar; los deportes formaban al futuro soldado, las muñecas y accesorios de la casa aleccionaban a las futuras madres. Los

7 .Moses Hadas, *La roma Imperial*, p.45

8. *Ibidem*.

9. Buhonero: (De *butón* 1er. art)m. El que lleva o vende chucherías y baratijas de poca monta: botones, agujas, cintas, etc. que en tienda cargada a los hombros su dueño sale a vender a las calles. *Diccionario de la Lengua Española*, p. 201.



niños se divertían con pelotas, caballos de madera, zancos, cerbatanas, o bien con globos de vejiga de animales; para las niñas había muñecas de trapo o madera tallada, pues: “según Quintiliano, en el juego, el niño se educa principalmente para la sociedad”.<sup>10</sup>

En la primera infancia, los juegos eran espontáneos, más adelante en sus primeros años no se hacían diferencias entre niños y niñas ni entre clases sociales porque buscaban crear en ellos la imaginación y fantasía para obtener destreza en los juegos.

En una edad más avanzada, en las niñas y niños, las actividades lúdicas representaban la vida futura, por ello eran dirigidos a cumplir su futura función social; motivo por el cual la madre sería la principal fuente de inspiración en el caso de las niñas, y para los niños los guerreros y sus padres. Todas las niñas poseían dos juguetes muy importantes: la muñeca, que podían ser de madera con brazos y piernas articuladas, ya sea decoradas con oro y metales preciosos para las clases pudientes y menos lujosa para las clases bajas; el otro juguete era un ajuar que constaba de cocina, platos, vasos, cama, vestidos, anillos, pulseras, entre otros. En el caso de las niñas de clase alta éstas eran educadas en la costura y en el canto. En resumen, los juegos femeninos eran reducidos y muy supervisados.

En este momento histórico de la Edad Media los juguetes se redujeron a tipos elementales y formas simples, que comparados con el Renacimiento muestran cómo en este período se alcanzó un notable gusto artístico. En gran parte este gusto se debió al triunfo del absolutismo monárquico en Europa.

En Francia durante el siglo XIV surgió una muñeca llamada “*Fashion Baby*”, era elaborada con partes de cartón y ataviada con las ropas francesas de última moda; Carlos VI, rey de Francia envió algunas a la reina de Inglaterra Ana de Bohemia para mostrarle las últimas tendencias de la corte francesa. Más adelante los modistos siguieron este ejemplo y surgió la “*Petite Poupées*” que cumplía la misma misión. De este modo se abrieron nuevos mercados para la moda, las *Fashion Doll* llegaron a toda Europa para posteriormente ingresar a América, permitiendo de este modo el que se preservan durante mucho tiempo pues:

Algunos juegos y juguetes prolongaron su existencia, muy posiblemente por que no se constituyeron como diversiones o pasatiempos para los infantes, sino para los adultos de esta época, tal es el caso de los palillos, los baleros, los títeres, las bandolas, muñecas de moda y reproducciones de objetos miniaturizados.<sup>11</sup>

En el siglo XVIII, en París, existían más de dos mil fabricantes y mercaderes de

10. Fe Bajo y J.L. Beltrán, *Op.cit.*, p. 84

11. Robert Jaulin, *Juegos y Juguetes*, p.140.



muñecas, haciéndose de este modo presentes en la literatura de los siglos XVI al XVIII, de manera muy particular alrededor de 1650 a 1750, las muñecas fueron un objeto de prestigio y es para 1765 cuando se realiza la *Enciclopedia* donde se le da por primera vez a la muñeca la categoría de juego de rol social.

Como se ha podido observar los niños se adaptan a la situación político-social de su momento histórico, teniendo como muestra el caso de la guillotina, instrumento que en la realidad de la revolución francesa sirvió para decapitar a más de 20 000 personas, fue tal su popularidad que empezaron a propagar escalas de estos artefactos, las que se acompañaban de un muñeco de paja para cortarles la cabeza.

Pero no sólo en Francia se produjeron juguetes, a la par es en Alemania donde se da la más grande y hábil producción juguetera, es en este país donde surge la primer industria del juguete destinado a la venta, pues antes los juguetes eran hechos por y para las familias:

En el siglo XV en la ciudad alemana de Nuremberg, el gran centro para la fabricación de juguetes de dicha ciudad pronto adquirieron fama mundial. Los artesanos especializados vieron sus esfuerzos en la fabricación de objetos que solían ser verdaderas obras de arte. Hacían uso de materiales como oro, plata, hierro, cobre, marfil, madera, seda, piel, trapo y cartón... los gremios en Nuremberg, Ulum y Ausburgo en el siglo XVI al XVIII produjeron numerosas casas de muñecas, instrumentos musicales en miniatura, entre otros.<sup>12</sup>

Nuremberg fue y sigue siendo una ciudad clave cuando de juguetes se habla, ya que en la actualidad es considerada como la capital del juguete, en esta ciudad existe no sólo un museo dedicado al juguete sino que existen muchas colecciones particulares. La aportación más importante que hizo Alemania a este rubro fue la “*casa de muñecas*” donde una niña puede hacer todo lo relacionado con estos pequeños objetos sin vida, para crearles el lugar propicio para su animación temporal durante el juego.

Durante la primer etapa de la Edad Moderna (del siglo XVI al XVIII), se empiezan a tener referencia cultural de los juegos de los infantes como en el caso del pintor flamenco Pieter Bruegel con su cuadro *Juegos infantiles* que contiene escenas de pequeños jugando, que van desde niños con aros, con pelotas, a las piruetas, disfrazados, a las muñecas entre muchos otros juegos logrando un registro fidedigno de dichos quehaceres lúdicos.

Fue también en este período histórico que se marcaron con más ahínco las diferencias

---

12. José Luis Díaz Vega, *Op.Cit.*, p.34



sexuales y sociales de la infancia en Europa, pues las muñecas se hicieron exclusivas de las niñas y los soldados pasaron a manos de los niños de manera drástica.

En el siglo XVI otro juguete que tuvo gran éxito fue la marioneta, espectáculo en que aparecen figuras que buscan ridiculizar al mal frente a seres inocentes con los que los pequeños se identificaban. Otro juego que cautivó a los niños fueron los títeres de cartón recortable unidos por hilos, pero más innovadora fue la “*linterna mágica*” que era una caja pintada de negro en su interior, en el fondo se encontraba un espejo cóncavo que reflejaba a una lámpara emplazada en su foco y con una lente donde se dibujaban personajes realizando acciones que se proyectaban en una sábana blanca colgada en una pared; donde los espectadores disfrutaban de dicho espectáculo.

En el siglo XVIII gracias a una mejor condición de vida de los artesanos, aumentó la demanda de juguetes y es para este momento que la diferencia entre los juegos para niños ricos y pobres empieza a hacerse menos notoria salvo en casos como muñecas extraordinariamente ataviadas o ejércitos completos de soldados modelados. De este modo la ciudad de Nuremberg adquiere fama por la calidad de sus juguetes.

El juego y los juguetes desde el Renacimiento ha tenido sus grandes defensores como los humanistas Erasmo y Tomas Moro quienes consideraban que el juguete y su empleo era la actividad más importante para el niño; pero es con la llegada del siglo XVIII cuando Rousseau defiende al juego de los estragos que el Calvinismo había traído a Europa, ya que se creía en ese momento que era la causa y mejor muestra del ocio en la vida de los adultos, sin embargo no todos pensaban igual, Petrus Wittewrogwl, uno de los representantes más importantes del calvinismo holandés afirmaba que era una bendición el juego de los infantes siempre y cuando estuviera en comunión con la decencia cristiana.

### **La revolución del juguete en los siglos XIX y XX**

La llegada de la Revolución Industrial y el Capitalismo trajo al mundo una significativa transformación, cambiando no sólo la vida política y económica, sino que modificó a la sociedad entera.

En la segunda mitad del siglo XIX, los juguetes de madera fueron desplazados por el metal y cayeron en manos de la producción masiva de las nuevas industrias, desapareciendo con ello los materiales naturales con los cuales se venían haciendo para suplantarlos por pasta, metal o hierro fundido, adhiriéndoles mecanismos que accionaban sus ojos y articulaciones, colocando así al niño en una actitud pasiva de espectador del mecanismo, olvidándose de este modo de los artesanos.

Los juguetes con movimiento y sonido se lograban a través de mecanismos de liga,



---

tensión, resorte, tracción, presión, péndulo, fuerza de gravedad, manivelas, cuerda y vapor, siendo un claro ejemplo de éstas las reducciones de máquinas de vapor.

Es hasta fines del siglo XIX que los juguetes en movimiento con tensión de cuerda empiezan a generalizarse siendo los ingleses sus iniciadores como ejemplo:

En 1880, la firma inglesa W. Britain and Sons, famosa hoy por la fabricación de soldados de juguete, empieza en grande la producción de juguetes con movimiento para competir con el mercado alemán y el de otros países.<sup>13</sup>

En 1832 Stanpfer de origen austriaco inventó el estroboscopio de donde más adelante surgiría el zootropo<sup>14</sup> en 1860 gracias a Víctor Desaignes, invento que engendraría más tarde el caleidoscopio que por medio de cristales inclinados provoca miles de figuras multicolores.

Alrededor de 1850 la marca George W. Brown fabrica las primeras locomotoras infantiles que no tenían ni vagones ni vías, pero en 1870 en Estados Unidos de Norteamérica la compañía Weeden crea las primeras máquinas de vapor. Es hasta 1910 cuando llegan a su éxito con la ayuda de la electricidad este tipo de juguetes mecánicos.

Al término de la Primera Guerra Mundial, entre las décadas de los 20 y 30, el juguete toma un carácter cómico debido a la popularidad de las historietas para niños que hicieron su aparición en el siglo XX. El precio de este tipo de juguete se eleva manteniendo una calidad aceptable en el pintado de los objetos pero aún más en la originalidad de las cajas en las que se vendían. Entre los representantes de este rubro están los juguetes de hojalata operados por cuerdas como el Mickey Mouse acróbata, Popeye bailarín, Charlie Chaplin, etc. Entre las marcas más conocidas están American Circa, German Lehmann, Marx, Brass&Sheet metal, de origen estadounidense y alemán.

A la par de este juguete surge el de hierro colado que da prioridad al relieve y acabado siendo los más comunes: trenecitos, carritos de bomberos y carrozas.

Y como en todos los momentos de la historia del juguete un elemento primordial que no puede faltar en ninguna época o civilización es la muñeca, en este período comienza a porcelanizarse a gran escala. La porcelanización de la muñeca la iniciaron originalmente en China siendo, sin embargo, los japoneses quienes propiciaron su producción masiva. Es Izannah F. Walker que en la segunda mitad del siglo XIX hace su producción en serie.

---

13. Antonio Garabana, *El juguete en México durante el siglo XIX*, p. 26

14. Zootropo: tira circular de cartón con figuras pintadas de punta a punta que al girar dan la impresión de movimiento.



A mediados del siglo XIX las muñecas abandonaron su semejanza con la madre idealizada y se colocaron en la posición de muñecas – bebé; por si esto no bastara en 1890 una modelo de muñeca era capaz de beber de una botella:

A pesar de que los cambios más importantes de las muñecas que se registraron en el siglo XIX, es hasta 1926 que las maravillas comenzaron a surgir con Marcken que inventa un mecanismo gracias al cual las muñecas pudieron abrir y cerrar los ojos, y por lo tanto fueron capaces de dormir... Joan Maetzen exhibió una muñeca que, ante el asombro general, podía hablar mediante cajas de música ocultas en su cuerpo y las sorpresas seguirían.<sup>15</sup>

De este modo la muñeca junto con el resto de los juguetes en el siglo XX comienza la vida de toda una industria que inicia su apogeo hacia finales de los 20 en Norteamérica donde también nacieron empresas que buscaban unir el conocimiento sobre los niños con la fabricación de juguetes, área que antes de la industrialización era terreno de la tradición.

En 1928, Playskool-Milton Bradley aparece por la idea de Licille King, buscó fabricar y comercializar juguetes de madera que ella utilizaba en su trabajo de institutriz. Años más tarde esta empresa se ayudó de psicólogos y transformó estos juguetes en objetos de manejo simple para los niños preescolares (3 a 6 años aproximadamente).

Bajo esta misma rama, en 1930 se creó la firma Fisher-Price, empresa que actualmente es una de las más importantes en la industria juguetera.<sup>16</sup>

En este período las dos guerras mundiales, el juguete va a ser un instrumento para la formación moral y humana, pues se estudia como un elemento para el crecimiento y formación de un espíritu social en los niños; en este momento los juguetes van adquiriendo su mayor importancia porque se reconoce su influencia entre los párvulos.

Todo este avance queda paralizado durante la Segunda Guerra Mundial. Al finalizar ésta la producción alemana sufrió consecuencias graves como el hecho de que a sus juguetes se les colocara la leyenda “*Alemania ocupada*”; por su parte Japón quedó en ruinas, motivo que los obligó a aprovechar la chatarra metálica para la creación de juguetes, surgiendo piezas de cochecitos y monos que más adelante con la ayuda de fricciones o cuerdas sentaran las bases de una importante industria juguetera.

Sin embargo, alrededor de 1950 en Europa hubo una reivindicación del juguete a causa de lo sufrido por los estragos de la guerra, fomentando con esta actitud un auge de los

---

15. José Luis Díaz Vega, *Op.Cit.*, p.44  
16. Cfr. Robert Jaulin, *Op. Cit.*, p. 110-137.



juguetes educativos que crearan en la infancia europea un sentimiento de felicidad y esperanza para el futuro, “el juguete debe ser educativo y pacífico. La vida debe ser bella y los hombres deben hacer todo lo necesario para hacerla aún más hermosa”.<sup>17</sup>

Por el contrario en un país que no sufrió la destrucción de la guerra como Estados Unidos, se inició toda una empresa del juguete plástico con temas bélicos, estos objetos se apegaban cada vez más a los modelos reales, se creó una gran variedad de ellos, todos bajo la insignia estadounidense que iban desde soldados, aviones, pistolas, cañones, metralletas, tanques, etc.

Aunque la industrialización de los juguetes se inició en el siglo XIX no es hasta el siglo XX que se crea un gran mercado para el negocio por el uso generalizado del plástico, aspecto que consolidó su dominio sobre otros materiales, provocando la desaparición de la hojalata, el hierro colado y las pastas. Bajo este contexto surgen las grandes corporaciones como Mattel y Coleco, empresas que superan el billón de dólares anuales cada una en Estados Unidos; claro que para lograrlo sepultaron las habilidades de los artesanos y los remitieron a la producción casera de subsistencia, sin mayor mercado que las pequeñas comunidades donde se conservan por tradición.

En la era del plástico, el juguete ingresó a la lista de objetos de producción masiva, ya que gracias a la apertura que la sociedad dio a la televisión y a los intereses de un sistema capitalista, basado en la creación de falsas necesidades, inyectó a la población de un creciente afán de consumo de productos sin identidad y monótonos. El apoyo de los mass media<sup>18</sup> y los nuevos procedimientos de comercialización, permiten que anualmente se bombardee a los niños con más de 3000 a 4000 opciones diferentes de juguetes que corresponden a la industria de las grandes potencias mundiales, imponiéndose a los países periféricos los diseños concebidos en el seno de su estructura, introduciendo con ello imágenes, lenguajes, conceptos y valores que no tienen nada que ver con la realidad y con los proyectos de los países receptores.



Niño conduciendo un pequeño carro tirado por caballos.

<sup>17</sup>. *Ibid.*, 198 p.

<sup>18</sup>. Mass Media. Medios Masivos de Comunicación (Televisión, Radio, Periódico, Revistas, Internet, etc.)



---

## 1.1.2 Historia del juguete en México

### Juguetes del México Prehispánico

El juguete, al ser un objeto que busca entretener, educar y despertar habilidades en los niños, se convierte en un objeto inseparable de las sociedades:

Yo creo que el hombre de todos los tiempos y de todas las latitudes ha hecho siempre juguetes, ninguna sociedad por inmersa que pudiera estar en sus concepciones filosóficas o preocupada por los problemas cotidianos de sus existencia, podría ignorar a sus niños hasta el grado de no fabricar juguetes para ellos.<sup>19</sup>

En México esta no es la excepción, pues a pesar de los desacuerdos entre especialistas en la materia, se han encontrado vestigios de lo que pudieron ser juguetes de la época prehispánica, como lo menciona Carlos Espejel (especialista en juguetes mexicanos): "Por ello, estoy convencido de que en México, como en todas partes, desde tiempos más remotos, han existido juguetes".<sup>20</sup>

Lo anterior basado en la idea de que varios de los objetos prehispánicos han sido encontrados en diversos contextos no sólo en ofrendas y entierros infantiles, como es el caso de las "muñecas" teotihuacanas de cerámica, figuras que tienen cuerpo y extremidades armables y que se unían por hilos. Se han encontrado también carretas con ruedas y un eje, así mismo pequeñas figuras de animales como perritos; encontrados por primera vez por el explorador francés Désiré Charnay en 1880 en Tenenepango, situado a faldas del Popocatepetl, los describe como una carroza o carrito de juguete que reprodujo en su libro de viajes y exploraciones titulado *Les anciennes villes de Nouveau Monde. Voyages d'explorations au Mexique et dans Amerique Centrale* publicado en 1882, provocando un gran entusiasmo en su momento (que perdura hasta la actualidad debido a que el uso de la rueda en la vida cotidiana no era conocido por los antiguos pobladores del Anahúac dejando en duda el momento de la creación de estos juguetes ya fuera anterior o posterior a la conquista).<sup>21</sup>

Otro de los ejemplos se encuentra en el mural de Tepantitla en Teotihuacan conocido como el mural del "Tlalocan" donde se observan pintadas personas en actitudes de juego y diversión:

...unos nadan en un río, en tanto otros caminan tomados de las manos que pasan entre las piernas; otros más parece que corren

---

19. Luis González y González, *Juegos y Juguetes*, p.18.

20. *Ibid*, p 18.

21. Francisco Javier Hernández, *El juguete popular en México*, p.29-31



---

cargando a un individuo y no falta quien juega con una pelota que sostiene con el pie, mientras que dos personajes tienen pelotas o cuentas de barro alineadas frente a ellos.<sup>22</sup>

A pesar de no encontrarse una historiografía de los juguetes prehispánicos como tal se puede observar en algunos textos indicios de dichos juegos, como en el caso de Fray Bernardino de Sahagún, donde se le habla a las jóvenes, y se les compara con las niñas:

... vienes de parientes muy principales e ilustres, y esto te digo, hija mía, bien lo entiendes, porque ya no andas amontonando la tierra y burlando con las tejuelas y con la tierra con otras niñas, que ya entiendes y tienes discreción y usas la razón.<sup>23</sup>

En este fragmento de la Historia General de las cosas de la Nueva España, se encuentran elementos que hacen referencia a juguetes como son el uso de tejuelas o de tierra, al igual que en el Huehuetlatolli<sup>24</sup> donde un niño responde a su padre por las recomendaciones que éste le dio para madurar y crecer:

Aún soy un niño, un chiquillo, que aún remuevo la tierra, que aún estoy jugando con tiestos, que aún juego con orina, con mis heces, que todavía mis babas, mis mocos, revuelvo en mis manos. Porque todavía no mucho he crecido, aún no soy prudente.<sup>25</sup>

Cabe destacar que dentro de los fragmentos anteriores, los tiestos y tejuelas eran pedazos de barro cocido o juguetes de cerámica con los que los niños prehispánicos acostumbraban jugar.

Dentro del mundo prehispánico a los niños se les dedicaba gran cantidad de objetos y atenciones; al nacer el pequeño si era niño se le depositaban pequeños escudos, lanzas o instrumentos de trabajo; si era niña, entonces se le daban telares y trastes de cocina, todos en escala reducida, con este acto se esperaba que al crecer fueran bravos guerreros o buenas esposas y madres:

...venía primero una doncella que llevaba sobre una bandeja de madera una escoba diminuta de hojas de maguey; luego otra que llevaba sobre un husillo también diminuto; y por último, otra que traía en la mano un cestillo de labor a escala en su pequeñez con la escoba y el husillo. Eran tres símbolos de la mujer hacendosa.<sup>26</sup>

---

<sup>22.</sup> *Ibid*, p 21.

<sup>23.</sup> Fray Bernardino de Sahagún, *Historia general de las cosas de...*, p. 142.

<sup>24.</sup> *Huehuetlatolli* o "Antigua Palabra" recopilados por Fray Andrés de Olmos.

<sup>25.</sup> *Huehuetlatolli testimonios de la antigua palabra*, p. 311.

<sup>26.</sup> Salvador de Madariaga, *El corazón de Piedra Verde*, p.16.



Como Salvador de Madariaga lo describe perfectamente, todos estos juguetes en miniatura que se les entregaba al nacer muestran un hecho simbólico que busca reflejar las preocupaciones y expectativas de los padres por sus hijos en el México prehispánico. Después de esta ceremonia con el correr de los años el pequeño (sólo en caso de ser niño) era llevado al Calmecac o al Tepuchcalli, que se encontraban anexos a los templos; éstas eran escuelas de riguroso entrenamiento religioso-militar, eran educados sin juego por el teotecutli o jefe supremo de los teopixquis (sacerdotes) que basaban su enseñanza en imágenes originadas en el terror y la abyección.

En la vida cotidiana de los antiguos mexicanos existieron juegos determinados por los festejos, como las carreras o los simulacros guerreros o los voladores con los que se concluían las ceremonias que se realizaban al celebrar cada período de 52 años, que era el período de tiempo en su cuenta calendaría.

Un juego que no puede dejar de mencionarse en México prehispánico es el Tiachtli o Juego de Pelota, que surge por un carácter religioso. Las canchas ocupaban el interior de recintos sagrado-ceremoniales (templos), además de guardar cierta orientación, hecho inspirado en la creencia de que en el juego se representaba el mito del día y la noche, de Tezcatlipoca y Quetzalcoatl, trayendo como consecuencia de este juego la derrota de uno de los dos bandos que terminaban con la decapitación y su correspondiente Tzompantli (pared de cráneos). El recinto en el que se realizaba este juego era una estructura en forma de H o I, con un escenario central y dos paredes, una frente a la otra, ambas con un disco agujereado donde los primeros en meter la pelota por el disco ganaban, pero donde radicaba la verdadera dificultad de este juego es en que los jugadores sólo podían tocar la pelota con la cadera o las rodillas. Las pelotas que se utilizaban eran hechas con raíces de árboles y yerbas creando con ellas una masa negra, se cuece la pasta y la moldeaban hasta hacer una pelota.

De este modo se concluye que al igual que en la actualidad, los niños prehispánicos tenían en sus manos la reproducción de objetos en miniatura que eran similares a los que en su vida adulta utilizarían con la finalidad de adiestrarlos ya fuera para rituales, guerras o el hogar.

De estas culturas se puede observar que la tradición prehispánica tiene un gran peso en la producción juguetera posterior a este período, como se notaría en la Nueva España que poseyó un grado tremendo de sincretismo.

### **Juguetes para la Nueva España y el Virreinato**

Es hasta 1535 cuando llega a la Nueva España el primer virrey Antonio de Mendoza, con él se inicia la etapa de conformación de la Nueva España, período que dura hasta el



siglo XIX.

Para el siglo XVIII llega a la Nueva España el Barroco que se incrusta no sólo en lo artístico sino que también en la vida cotidiana, ya que debido a la necesidad de los criollos de tener una identidad propia se impulsa la apropiación de esta corriente. El barroco nace de la necesidad de reafirmar el poder de la religión católica por la Contrarreforma; bajo estos preceptos es como se amolda adecuadamente a las necesidades de un pueblo en período de formación y colonizado por país católico. Es en este momento cuando el país se llena de fiestas populares repletas de juegos y juguetes que van a ser los distractores o válvulas de escape para las tensiones acumuladas. Estos juegos estaban totalmente ligados a la evangelización, dominación política, expansión territorial y a la consolidación del estado.

Integrados de esta forma los juegos y juguetes, durante el virreinato, se logra no sólo el esparcimiento sino también la corroboración de la nueva fe, siendo estos originados en las fiestas populares determinadas por el calendario religioso.

Teniendo como claro ejemplo de esto las siguientes fiestas: el 6 de enero o Reyes Magos, donde se intercambiaban juguetes a los niños, el Jueves de *Corpus* donde se disfrazaban a los niños y se les colocaba un guacalito en la espalda lleno de frutas y decorado con juguetes, donde el aguinaldo eran mulitas hechas de hojas de maíz con su cargamento de flores y frutas; la Semana Santa, en especial el Jueves y Viernes Santo, donde el juguete que predominaba era la matraca adornada con espejitos, o los instrumentos musicales, el Sábado de Gloria cuando se realizaba la quema del “*Judas*” que eran figuras de cartón que simulaban al demonio; el 1 y 2 de noviembre o Día de Muertos donde se instaló como tal el sincretismo y el mestizaje religioso al recordar a los difuntos, donde confluía la jaculatoria<sup>27</sup> de la Contrarreforma católica mezclada con los alimentos y en juguetes-calavera, juguetes-espantos en forma de expresión de festividad por la muerte, ceremonia fuertemente arraigada en los pueblos prehispánicos, donde se destacaban juguetes como las calaveritas de azúcar adornadas con papeles multicolores o las figurillas de muertos y procesiones.

Es durante este período que estas festividades servían de pretexto para la introducción de juguetes y de juegos para niños como las miniaturas, filigranas<sup>28</sup>, alfeñiques<sup>29</sup>, muñecos de barro, papalotes.

27. Jaculatoria. (Del latín *iaculatoria*, t.f. de *-rius* jaculatorio. lanzar) f. Oración breve dirigida al cielo con vivo movimiento de corazón. *Diccionario de la Lengua Española*, p. 739.

28. Filigrana. (Del ital. *filigrana* y éste del latín *filum*, hilo y *granum*, grano) f. Obra formada de hilos de oro y plata, unidos y soldados con mucha perfección y delicadeza. *Ibid*, p.598.

29. Alfeñique (Del ár. *Alfenid* y éste del persa, *panid*) m. Pasta de azúcar cocida y estirada en barras muy delgadas y retorcidas. *Ibid*, p.58



Es hasta los fines del siglo XVIII que proliferan las muñecas de porcelana traídas de Europa, al igual que las de barro mexicanas y con ellas las casas de muñecas alemanas. Al igual que éstas, cobran auge los muñecos militares: soldados de barro o plomo y caballos de madera, fusiles de pasta o de madera ligeramente pintados de colores, carruajes y barcos en miniatura; estos van a ser los representantes del mundo novo hispano que abarcaría hasta el 27 de agosto de 1821, fecha en que el virrey Juan de O'Donojú reconoce la independencia de México en los Tratados de Córdoba.

### El juguete del siglo XIX

Para finales del siglo XVIII, la Nueva España adquirió un carácter local autóctono y es al entrar el siglo XIX, que va del final del Virreinato al exilio de Porfirio Díaz, que México estuvo inmerso en su período formativo; será para este momento que se convirtió en un país de muchas riquezas pero con un gran desequilibrio al existir excesiva pobreza.<sup>30</sup>

Todos los aspectos de la vida del México independiente adquirieron un carácter local, un acento mexicano, era un período, como ya se mencionó, de formación y de continuo renacimiento; como se observó en la arquitectura, la cocina, los juguetes, la moda o los espectáculos aunque de modelos hispanos iban cobrando identidad propia.

La Revolución Francesa y la Revolución Industrial también contribuyeron en la transformación social, política y cultural que cambiaría la visión en México. Un claro ejemplo se observa en el hecho de que los juguetes de más popularidad durante el siglo XIX fueron los “*autómatas*”, que eran muñecos mecánicos, originarios de las cortes europeas que llegaron a México con la liberación de la corona española; estos muñecos al darles cuerda sorprendían a los niños y a los adultos por sus movimientos oscilatorios. Pero a pesar de ello, en México los juguetes de cuerda o mecanismo no fueron desbancados. Se logró una combinación de ambos por medio de la actividad lúdica.

Va a ser hasta este siglo que llegaron a México los juegos de mesa como la “*ensaladilla*” que imprimía Idelfonso T. Orellana, o la “*corrida de toros o el juego del circo*”, estos juguetes lograron encontrar entre sus mejores adeptos no a niños, sino que fascinaron a los grandes.

Otro de los muñecos de gran auge fueron los soldados en todas sus modalidades debido al ambiente beligerante en que se vivía, de continua violencia entre independentistas-realistas, republicanos-monárquicos, liberales-conservadores, e imperialistas-nacionalistas, afectando no sólo a la población sino que también a la economía y la política. Lo anterior muestra cómo los soldados ya fueran de plomo,

---

30. Cfr. Daniel Cosío Villegas, *Historia mínima de México*, p.73-115.



pasta o madera son los que mejor expresaban ese momento histórico en cual los niños se desarrollan.

La Revolución Industrial también vendría a marcar la vida del México independiente al invadir el mundo de máquinas, mecanismos y técnicas cambiando con esto la forma de pensar de los hombres. A la par de estos sucesos, en México cobran gran auge las reproducciones a escala de máquinas de vapor y ferrocarriles.

Desde la segunda mitad del siglo XIX hasta finales de siglo, como menciona Luis González y González, es un período que puede dividirse en tres momentos generales: *Porfiriato* cuando llega Porfirio Díaz al poder, *Porfirismo* en el momento en que la dictadura se consolida y se ve a México en medio de una crisis donde existía mucha riqueza para unos cuantos y creciente pobreza para muchos otros y *Porfiriazco* que abarca la rebelión de Francisco I. Madero hasta la salida de Díaz del país<sup>31</sup>; período que va desde 1877 a 1911, ya que al igual que la política y la economía, los juguetes no escaparon a este proceso; de tal forma se observa que durante los primeros años de esta etapa hay un gran repunte de los juguetes bélicos, al estar recién instalado Porfirio Díaz en el poder, más adelante ya consolidado Díaz, crece el auge por las máquinas y los ferrocarriles a escala; pero con la llegada de la revuelta maderista se observa un cambio originado con la idea de “*sufragio efectivo, no reelección*”, crece en este momento un interés por el juguete artesanal, popular y local, lo que lo alejó de la industria.

Es en el Porfiriato, en que el mundo del juguete marca el despegue de la producción en masa de las firmas extranjeras, de la universalización del molde y la pérdida del detalle y la coquetería como lo menciona Walter Benjamin:

En la segunda mitad el siglo XIX, cuando empieza la definitiva decadencia de esas cosas, observamos cómo los juguetes se van degradando, cómo van perdiendo su sencillez y su delicadeza.<sup>32</sup>

Es de esta forma como la fabricación de juguetes se vuelve una industria especializada. En el caso de México tardó en llegar, pero las muñecas que eran traídas de Europa, por ser más populares, terminaron vistiéndose de colores y trajes locales, ya que eran las niñas las que se encargaban de fundir estos dos caracteres:

La rectificación más eficaz del juguete nunca está a cargo del adulto –sean ellos pedagogos, fabricantes o literatos- sino de los niños mismos, mientras juegan. Una vez descartada, despanzurrada, reparada y readoptada, hasta la muñeca más

31. *Ibidem*.

32. Walter Benjamín, *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros...*, p. 67.



---

princesca se convierte en camarada proletaria muy estimada en la comuna lúdica infantil.<sup>33</sup>

El periodo del Porfiriato estuvo lleno de influencias y es un gran período de absorción de procesos culturales, juegos y juguetes, que se fundieron en la producción local:

Paralelamente a los juguetes llegados del extranjero, que siempre las hubo y las seguirá habiendo, ha existido también una vasta producción local, inspirada a veces en piezas importadas, para satisfacer necesidades de los niños mexicanos.<sup>34</sup>

Es a finales del s XIX que los juguetes mexicanos y los extranjeros se mantienen en comunión en la vida cotidiana del niño. El juguete popular artesanal mexicano permaneció invulnerable ya que nunca se vieron afectadas sus características esenciales: forma, fuertes colores, ingenuidad, variedad de modelos y su sencillez de manejo. Un elemento característico de gran importancia en estos juguetes son los materiales con los que se hacen que van desde la pasta, cartón, tejido de hule, palma, madera, hojalata, dulce, chicle, cristal, algodón, cera, barro, etc. Entre los muñecos que se identifican en este rubro están: muñecas, changos, frutas, tambores, jaulas, papalotes, gallos, procesiones de Día de Muertos, muertes, animales, etc.

Las muñecas en este siglo logran su más grande auge al conjuntarse la destreza del artesano mexicano con el avance de la tecnología española; se logran bellísimos ejemplares de muñecas de manos y cara de madera policromada realizadas en Puebla, Oaxaca y la Ciudad de México; y va a ser en Puebla donde se encuentra una gran destreza en la ceriescultura que permitió la fabricación de bellísimas muñecas que las religiosas de esta ciudad vestirían prolíficamente; esta industria de la cera lograría su mayor prestigio con los “belenes” o nacimientos que se adquirían para la cerebración del 24 de Diciembre. Pero son las muñecas de trapo las que lograron trascender el tiempo, pues las mismas muñecas que se conocen hoy en día son las mismas de ese siglo XIX. Entre 1852 y 1876 se encuentran entre los más importantes productores de muñecas en la ciudad de Puebla y México a:

Doña Micaela Abrego, sacristía de las capuchinas No. 2; Doña Luz Mora, calle de Cholula; Doña Justa Mora, calle de Cholula, Doña Mariana Núñez, bajos del colegio de San Pantaleón...en la ciudad de México... Doña Dolores Echeverría, Calcaicera No. 22; Antonio Iriarte, 2da San Francisco No. 2; Fernando Pomar, Santa Clara No. 6; Luis Rivero, San José Real No. 14.<sup>35</sup>

---

33. *Ibid.* p. 67

34. Carlos Espejel, *Juguetes Mexicanos*, p.110.

35. Artes de México, *El juguete en México durante el siglo XIX*, p. 30.



---

Y son las muñecas de cara y manos de porcelana las que hacen su aparición en este momento junto con las para ese entonces ya afamadas casas de muñecas fabricadas en Alemania, decorándose con muebles mexicanos como los trasteritos, las camas y comedores, lamparitas, utensilios de cocina en metal, madera y hueso que en ese momento se fabricaban en el país.

Otras de las muñecas que cobran relevancia en ese siglo son las hechas con papel y cartón que se recortaban y se vestían con un gran guardarropa, en un principio de origen Europeo como las hechas en Francia por el taller de Olivier Pinot, para posteriormente nacionalizarse por medio de la habilidad de los impresores de ese momento, siendo Jalisco y Guanajuato sus mayores productores.

La “*poca política y mucha administración*” que caracterizó al Porfiriato arrojó olvidos graves y costos irreparables pues existía una pésima repartición de la riqueza ya que se encontraba concentrada en unos pocos, además de ser casi imposible acceder a una educación democrática, donde el juguete popular mexicano vislumbró el ambiente de su reivindicación como artesanía a la llegada del triunfante maderismo por el estallido de la Revolución en 1910.

Un ejemplo contundente del Porfiriato radica en la historia de los títeres o marionetas en México, ya sean movidas desde lo alto de los escenarios por medio de hilos o donde cobran vida en las manos de los que están de pie-sentados abajo detrás del escenario; fueron en el México del siglo XIX una farsa del mundo donde por medio de la creación de personajes y aventuras inspiradas en la vida misma, se convirtieron de este modo en reflejo y testigos de su tiempo.

Y esto es a lo que tradicionalmente llamamos “*Teatro Guiñol*” que se formaba de un armazón portátil hecho con madera cuadrangular, que se cubría con cortinas de tela o terciopelo, el proscenio cubría la cabeza del titiretero o titerista, donde una tabla angosta servía de vereda por donde los muñecos-actores desempeñaban sus vidas, conocido también como “*castillo*”, que llegó a las ciudades y pueblos haciendo de estos muñecos un juego y juguete popular y público.

Roberto Lago en su libro *El teatro Guiñol en México* comenta:

Dice la leyenda que tres frailes capuchinos recorrían Cataluña predicando la palabra cristiana. Uno de ellos, que era hermano lego embaucaba a un sin número de bobos por medio de chistes y dichos graciosos... cuando el hermano lego uno de tantos días encontré una silla rota y ocurriósele cercenar la perillas. Pusolé , valiéndose de un pedazo de palo puntiagudo, una nariz, y con la ayuda de una vieja navaja hizole la boca. Dos alfileres de cabeza de



---

vidrio le sirvieron para ponerle ojos y de un fleco sacó la peluca con lo cual con ojos y boca había improvisado una cabeza. Cortó dos manos de papel y éstas, con la cabeza y un traje con mangas de su propia hechura, contemplaron al primer títere. Ideó luego un retablo teniendo una sábana en la apertura de una puerta hasta la altura de la cabeza.<sup>36</sup>

En el caso de México, es en ese siglo XIX que la *Compañía de Títeres Rosette Aranda* tiene su origen en 1835 en Huamantla, Tlaxcala; cuando los fundadores iniciaron la fabricación de muñecos con telas, pasta y madera, añadiéndoles hilos para manejarlos; alrededor de 1880 esta compañía ya recorría toda la República, que duraría hasta 1958, registrando por medio de su magia los sucesos de un México en constante cambio. De este modo entre la ilusión y el simulacro, los niños y adultos sucumbían ante el encanto de ver muñecos cobrar vida en el escenario o representando episodios de la vida corriente y de la historia de un México en continua mutación.

### **¿Hay juguetes artesanales en los siglos XX y XXI?**

Es en la entrada del siglo XX donde el juguete artesanal mexicano empieza a tener un gran auge debido al contexto social que trajo la Revolución Mexicana dividida en tres momentos importantes que marcarían el rumbo del país. La “*destructora*” de 1910 a 1920 que buscaba acabar con el gobierno de Díaz dando pie a la creación en 1917 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y a la reestructuración de la sociedad devastada por la revolución; de 1921 a 1940 está la etapa “*reformista*” donde se aplicaría la reforma agraria y obrera, en 1934 se inicia el Plan sexenal de la presidencia con Lázaro Cárdenas, que bajo la idea de colocar al país en el sistema capitalista pero sin las injusticias sociales que traían logró la antipatía de los poderes económicos y la simpatía del pueblo, obreros y campesinos, dando pie al renacer de la educación y la cultura, fundándose también el Banco Nacional de Crédito Agrario y el Banco de México. En pocas palabras se instaura un gobierno con bases revolucionarias y gobiernan a México los caudillos de la reciente lucha; por último, de 1941 a 1970 llega la “*consolidación*” más adelante el desarrollo político trae la institucionalización del poder y la “*estabilidad política*” fundándose el primer partido político PNR (Partido Nacional Revolucionario); que buscaba resolver los problemas sociales sin el uso de las armas, terminando con esta etapa el movimiento estudiantil de 1968 poniendo en entredicho el modelo económico que había traído el final de la Segunda Guerra Mundial y protestando contra el gobierno autoritario de Echeverría que trajo graves problemas económicos al país y con ello la producción nacional de objetos (incluidos los juguetes) se vio seriamente afectada por la crisis monetaria que para ese momento tenía el país.”

---

36. Roberto Lago, *Teatro Guiñol Mexicano*, p.18.

37 .Cfr. Daniel Cosío Villegas, *Op.Cit*, 179p.



---

Con el paso de los años teniendo de antecedente lo arriba mencionado y auspiciado por la creciente globalización del siglo XX, los niños mexicanos dejaron de lado las tradiciones y se adaptaron a jugar con los objetos que se producen en el extranjero, siendo un claro ejemplo de esto las muñecas extranjeras con cara y manos de porcelana, cuerpo de aserrín o materiales sintéticos, cabello rubio y ojos azules que en nada encajan con la fisonomía latina.

Otro ejemplo de esta pérdida de identidad local son los juguetes de celuloide traídos de Oriente que cuentan con cuerpos y extremidades móviles, que funcionaron hasta la llegada del plástico con el cual las formas, tamaños y colores dieron origen a una gran variedad de modelos. El plástico trajo consigo dos grandes consecuencias: primero, estos juguetes se convirtieron en una amenaza para las culturas locales ya que se asimilan de manera inconsciente esto gracias a los mass media, la moda y la lucha por un mejor status social; segundo, al ser de un material tan maleable, resistente, lavable y de reducido costo, se dejó de lado lo que una muñeca artesanal podría ofrecer y se logró que los niños olvidaran los juguetes regionales y con ello la identidad nacional, única e irremplazable.

De esto se puede entender que los juguetes artesanales o hechos en casa han sido reemplazados por el juguete de elaboración masiva, llevando con ello a la despersonalización, además de tener el gran inconveniente de ser objetos diseñados para niños de otras culturas y orillando de este modo a los juguetes nacionales a ser vetados y caducos funcionalmente; por ello los juguetes sencillos, elaborados con materiales locales tienden a desaparecer y se pierde la herencia cultural de los pueblos que los crean. Esto a cambio de la globalización de los diseños de muñecos con una identidad extranjera que se imponen a las culturas periféricas.

La producción de los juguetes artesanales es el reflejo de las capacidades de sus creadores, lo que los hacen únicos e individuales, aspecto fundamental que los separa por completo de la producción industrial que no es otra cosa que la repetición de muñecos iguales sin ningún sentido de individualidad.

En la investigación realizada por Mauro Rodríguez y Martha Ketchum se puede encontrar lo arriba mencionado:

En la víspera de día de los Santos Reyes que se celebra en México el seis de enero. Visitamos a la media noche un mercado improvisado en la calle, donde tradicionalmente personas de bajos recursos adquieren sus juguetes... a pesar de tratarse de un mercado tradicional, no había juguetes artesanales o típicos; solamente pudimos observar a dos que vendían carritos y muebles hechos a mano en madera, y sin que nadie los comprara.



Abundaban las muñecas, robots, carros de policía y “monstruos”, todos de pilas...la mayoría de la gente se agolpaba frente a los puestos de juguetes mecánicos o de sonido para observar las demostraciones sobre su funcionamiento, se veían divertidos y claro, compraban el que consideraban más atractivo-para ellos-; quién sabe si para sus niños.

...los precios de esos juguetes nos parecieron exorbitantes, considerando el nivel económico de los compradores y el hecho de que estos juguetes en su mayoría, no resistían más de unas horas de uso, para luego convertirse en chatarra. De ahí, cuando encontramos el puesto de las cubetas y las escobas de juguete –lo más económico de todo y seguramente más durable- preguntamos a la única clienta cuál era el motivo por el que adquiría esos objetos. Contestó con seguridad: “Lo compré porque a mi hija le gusta barrer cuando yo lo hago”

... en una tienda de departamentos de una zona residencial con clientela de mediano a alto nivel económico... especial atención recibieron las pistolas, los rifles y las espadas... finalmente tomaban dos o tres cajas grandes, con cualquier cosa, y se dirigían a pagar. Deben tener exceso de juguetes -pensamos- y no saben qué quieren comprar.<sup>38</sup>

Lo anterior en contraposición a lo que ocurría en la primera mitad del siglo XX donde los niños de familias humildes se divertían con juegos improvisados y con juguetes fabricados por ellos mismos o sus familias, ya que estas costumbres identificaban a las regiones por ser transmitidas de generación en generación:

Las chicas se quedaban en casa ayudando desde pequeñas a barrer, sacudir y lavar trastes... Las señoras de avanzada edad que vivieron esa infancia cuentan que les gustaba ayudar porque lo tomaban como juego; hacían inventos y nadie les decía nada, con tal de que cumplieran sus tareas. Sólo a ratos se les permitía jugar con sus “guardaditos”: juegos de té de aluminio, cazuelas y jarritos de barro, braseros y cucharones de lámina, metates y molcajetes... Las más afortunadas tenían una mesita y sillas en miniatura o un trastero de madera pintado de anilina. El juego favorito era el de la “comidita”... En pocas palabras el presupuesto para la compra de juguetes era mínimo... porque se pensaba que no era necesario gastar en ellos. Los niños tenían el juego a flor de piel, ideaban cosas divertidas y casi no dependían de objetos comparados.<sup>39</sup>

---

38. Mauro Rodríguez, *Creatividad en los juegos y juguetes*, 86-88 p.

39. *Ibid*, p. 70

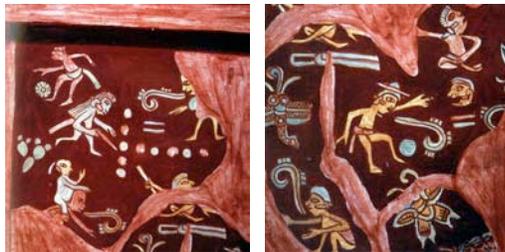


Aspectos que en la actualidad no tienen ninguna vigencia, ya que en la era del plástico auspiciado por transnacionalización de los juguetes, los niños se adaptan a personajes e ideologías que no pertenecen a su entorno inmediato, debido a que estos países industrializados atentan contra los principios que caracterizan a los países en vías de desarrollo como México; no sólo por ser ajenos a la cultura local sino por ser totalmente opuestos, ya que sus fundamentos son radicalmente antagónicos, por un lado los juguetes artesanales mexicanos se apuestan a la preservación y revalorización de las tradiciones y principios que están en decadencia, y por otra parte los juguetes transnacionales buscan únicamente el poder y el dominio del país al que llegan por cualquier vía, como en México.

Dos claros ejemplos de esta colonización (juguetera) son, en primer lugar, los juguetes que se basan en superhéroes (superman, batman, spiderman, power ranger), personajes que se crean a partir del dominio por medio de la superioridad y la violencia que surgen de una sociedad sustentada en la “razón”, imponiéndose a los “villanos” que casualmente coinciden con características de países subdesarrollados (morenos, negros, con ojos rasgados) o con sectores de la población en desventaja social. El segundo ejemplo son las muñecas basadas en estereotipos ajenos a la fisonomía de la niña mexicana, que mediante cierta apariencia crean un falso sinónimo de belleza o estatus que se crea por la moda y los lujos que rodean a estas muñecas:

Uno de los mejores ejemplos es la Barbie, de Mattel, que por varios años se ha impuesto en la preferencia de las niñas (no sólo en México, sino en todo el mundo desde 1959, año en que fue presentada por primera vez en la Feria del Juguete en New York). Actualmente ocupa el primer lugar en ventas; las niñas la idealizan al grado de querer ser como ella.<sup>40</sup>

Como se ha podido observar el juguete en México muestra el momento social, económico y político en que es creado para que a través de él los niños empiecen a ser adoctrinados bajo los cánones sociales vigentes, de allí su importancia a través de la historia y la carga que contienen por ello es de un gran impacto a la sociedad.



Detalles del Mural Tlalocan con imágenes de juegos

40. José Luis Díaz de la Vega, *El juego y el juguete en el desarrollo...*, p.51



Muñeca de piedra. Teotihuacan.



Perro con ruedas, arcilla cocida de Tres Zapotes



Muñecas de cartón. Celaya.



Muñeca con cabeza de pasta y cuerpo de tela relleno de aserrín



Títere de la Compañía Rosette Aranda.



Títeres toreros de barro y tela pintados a mano.



## 1.2 Un caso especial. El juguete artesanal mexicano

El juguete artesanal es el reflejo y la expresión de la conciencia colectiva,<sup>41</sup> el reflejo fiel de los pueblos que muestra una necesidad persistente por el quehacer estético que tiene un significado inconsciente con una fuerte carga ancestral. El juguete tiene un profundo espíritu cosmogónico que se vincula (como todas las tradiciones originadas en la época prehispánica) con la vida y la muerte, pues el ambiente indígena ha tenido siempre la misma característica desde los sacrificios humanos hasta la actualidad, todo esto se conjunta con el juguete artesanal mexicano que se obtiene por la habilidad manual del artesano que interpreta la forma a través de la ingenuidad, el ingenio, lo enérgico y expresivo con inigualable maestría desarrollan juguetes con soluciones simples e improvisadas expresiones estéticas: “lo que consideramos como juguete popular es decir, aquellos que han sido hechos a virtud de esa emotiva conciencia de lo estético que inspira toda la obra salida de manos de nuestro pueblo”.<sup>42</sup>

Por lo anterior estos objetos son la huella del quehacer indígena que combinan la expresión y el sentimiento de lo trágico, este fabricante no muestra una finalidad comercial en la creación de estos juguetes, ya que a pesar de que en muchas ocasiones es su único sustento no considera ganancias exorbitantes debido a que en la mayoría de los casos no se toma en consideración para su precio ni el tiempo ni la inventiva que se ocupan para su creación.

Estos juguetes en un principio fueron creados para celebrar determinadas festividades o acontecimientos del ritual religioso, que son envueltos en el velo del fetichismo,<sup>43</sup> pues el pueblo mexicano ve en ellos la oportunidad de dar rienda suelta a sus sentimientos y habilidades estallando en expresiones estéticamente logradas.

Por lo anterior y por todo lo que abraza a la creación de los juguetes artesanales hacen de la industria juguetera mexicana una compleja atadura de símbolos creada a partir de pretextos cotidianos que sirven para combinarlos y materializarlos en objetos plásticos, que para los extranjeros a la cultura pueden ser anacrónicos, ridículos, cómicos y estrafalarios, aunque en realidad sean verdaderas muestras de una expresiva interpretación popular impregnados de filosofía e identidad:

Toda obra artística posee lo inefable en la expresión y declara el

---

41. “El conjunto de creencias y sentimientos comunes al término medio de los miembros de una misma sociedad, forma un sistema determinado que tiene que tiene vida propia: podemos llamarlo conciencia colectiva o común... Es, pues, algo completamente distinto a las conciencias particulares aunque sólo se realice en los individuos”.

Conceptos desarrollados por Émile Durkheim en sus teorías sociológicas. En

[http://es.wikipedia.org/wiki/conciencia\\_colectiva](http://es.wikipedia.org/wiki/conciencia_colectiva).

42. Francisco Javier Hernández, *Op.Cit.*, p.13.

43. Fetichismo. M. Culto a los objetos o ídolos supersticiosos.//fig. Idolatría, veneración excesiva. *Diccionario de la Lengua Española*, p. 594



---

enigma en la plástica y ritmo. De aquí la proximidad magnífica del arte y la religión; por esto han venido desarrollándose conjuntamente, desde los albores de la cultura. En el fondo, el simbolismo es liturgia, como el poema.<sup>44</sup>

De estos conceptos se desprende la idea de que el arte popular en México es incansable como inacabables son las fiestas religiosas. Así el juguete artesanal se llena de un profundo sentimiento supersticioso, contemplativo, con una gran belleza y color denotando un recreo en la producción con un goce estético tanto para quien los hace como para el que los juega y observa, haciendo de éste juguete un elemento indispensable para la cultura motivo por el cual se presenta hasta la actualidad.

Entre los centros productores más importantes de juguetes artesanales que hasta la década de los setentas se tenía registro, que en la actualidad se encuentran minimizados por la centralización de la venta y producción en la Ciudad de México colocados en desventaja por la globalización del mercado juguetero sometido al juguete industrializado, Teresa Castello Yturbide<sup>45</sup> encontró en su ardua investigación los siguientes lugares: Toluca con sus trabajos en tejamanil como las matracas, sillitas, mesas, trasteros, pájaros y alfeñiques; Querétaro destacado por las sillas de montar y huaraches de cuero en miniatura, ajuares para casas de muñecas hechos con madera calada y tejidos de paja de trigo; Michoacán se destaca con sus muñecas de trapo con rebozos, Paracho y sus miniaturas de guitarras y sonajas en tejamanil; la Tarahumara con sus inigualables muñecas sin rostro, Ixmiquilpan sobresale por sus serpientes y flautas de carrizo, en Puebla se producen muñecos de cera, papalotes, miniaturas como animalitos, y continúa con una larga y minuciosa lista donde lo que prevalece es la expresión del artesano y el reflejo de cada comunidad en cada juguete que se hace en la República Mexicana.

### 1.2.1 La muñeca artesanal

Un caso especial dentro de la amplia gama de juguetes es la muñeca, juguete sin fronteras de tiempo, época, cultura, clase social o ideología; elemento que tiene su raíz en la indiscutible necesidad del ser humano de proyectar su forma y figura, por medio de ellas se enseña a los niños su función en su medio sociocultural.

La muñeca es la compañera y confidente de la niña, se convierte en una personita a la cual confían sus penas, alegrías, logros y anhelos; es por medio de este objeto que la niña proyecta su mundo inmediato al darle a la muñeca la capacidad de ser su amiga, hermana, madre, hija, etc; en pocas palabras es la proyección de todo el microcosmos

---

44. Francisco Javier Hernández. *Op. Cit.*, p.146.

45. Artes de México, *El juguete popular*, p.50-63.



que rodea a la niña en forma de símbolo, buscando a través de estos juegos dramáticos dar a su muñeca un papel activo y vital para la niña.

En el caso de México, la presencia de la muñeca se encuentra presente desde la etapa prehispánica como lo demuestran las muñecas encontradas en las ruinas de Teotihuacan, muñecas con articulaciones móviles, tradición que se sigue preservando hasta nuestros días en algunas muñecas artesanales mexicanas.

La forma de hacer muñecas ha ido cambiando, sin embargo las muñecas artesanales han perdurado por siglos. Estas muñecas artesanales son hechas y usadas por los grupos indígenas y reflejan su sociedad e ideología, son un vasto ejemplo de la vida y las profundas raíces culturales que algunos sectores de la población mexicana aún conservan.

En muchas localidades de la República Mexicana se siguen produciendo muñecas artesanales: en Puebla, las muñecas son de extremidades móviles, de trapo y rellenas de aserrín con manos, pies y cara de cera; en Veracruz, el poblado Aguasuelos dedicado a la alfarería, tiene una forma particular de hacer muñecas con partes de barro vestidas con tela o con largas faldas de barro; los Púrepechas de Zirahuen, Michoacán, hacen efigies de trapo ataviadas con sus vestidos característicos representando escenas de la vida cotidiana, están fijadas en una tabla y al jalar un hilo les da movimiento; otro caso son los Otomíes que hacen bellísimas muñecas de trapo vestidas a la usanza tradicional; en sitios como Oaxaca, Xalapa, Uruapan, Distrito Federal y Jalisco se hacen figuras humanas con hojas de maíz pintadas a mano con adornos de flores, papel lustre o bisuterías; de este modo en toda la República Mexicana cada sector de población posee una forma muy particular de crear sus propias muñecas, muchas de ellas de creación de las madres para sus hijas.

Las muñecas artesanales existen de muy diversos materiales que van desde la madera y el barro hasta retazos de todos los materiales, aunque las más usuales son las de trapo. Entre sus características más importantes está el hecho de ser fácilmente armables, son únicas, cálidas, baratas y por ello de sencillo reemplazo; todas estas características buscan reflejar su forma de ver y llevar la forma de vida de sus pueblos de origen.

Anteriormente todos los modelos se hacían habitualmente para el uso exclusivo de las niñas de estas comunidades, sin embargo la necesidad las ha llevado a hacerlas mercancía que se compra; como ejemplo está que a partir de 1994 se venden muñecos del Subcomandante Marcos con su abrigo negro tejido en telar de cintura a la usanza de los chamula, sus cananas y su fusil, estos son originarios de los lacandones de Najá



Chiapas.<sup>46</sup>

Existen también otro tipo de muñecas llamadas etnográficas, que son creadas con mucho detalle buscando reproducir con exactitud la indumentaria de determinado grupo indígena o regional, son pensadas más que como juguete como objeto de colección, como es el caso de la *Colección Conetl*, que aparece en las cajas de cerillos *Manola Elegante* de la compañía cerillera La Central de México, donde se observan en la parte de atrás de la caja de cerillos la fotografía de muñecas etnográficas que traen puesto trajes de diversas partes de país y tienen debajo de ellas una leyenda sobre el nombre de su vestimenta y sus características, además de indicar el estado de la Republica al que pertenecen o su grupo étnico.

Las anteriores muñecas muestran muchas de las características físicas de la mujer-niña mexicana que se contraponen a las ahora vendidas en las jugueterías que a pesar de tener párpados móviles, de hablar, llorar, comer, etc, son delgadas, de talle largo, cabellos rubios y ojos claros, con atuendos sujetos a los constantes cambios de la moda; éstas no igualarán la belleza, originalidad, versatilidad e identidad de las muñecas artesanales, ya que las de aparador son estereotipos lejanos a la realidad de la niña mexicana.



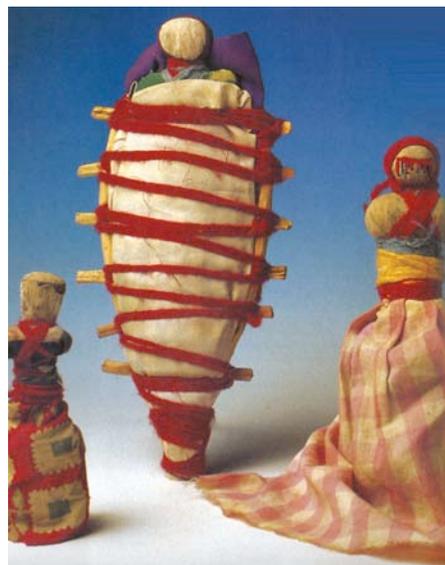
Pareja de muñecas de hoja de maíz y acrílico. Jalisco

Muñeca otomí de Temoaya. Estado de México

46. Cfr. Ruth Lechuga, *Muñecas Mexicanas en México en el Tiempo*, 58-65p.



Ejemplares de cajas de cerrillos con imágenes de muñecas etnográficas.



Muñecos zapotecas del Istmo de Tehuantepec. Oaxaca



## 1.2.2 Juguetes de cera y dulce

En el siglo XVIII se inició el auge de la ceriescultura en México, que toma a la cera para crear multitud de objetos por su plasticidad, inició con fines religiosos y para hacer retratos,<sup>47</sup> se ocupó en la Nueva España para dar vida a imágenes policromas, relicarios, exvotos, extremidades de ángeles, medallones, etc. Debido a la naturaleza del material y a su origen como industria religiosa los únicos elementos que se observan como “juguetes” son los nacimientos que constan de la Sagrada Familia, tres Reyes Magos, ángeles y pastores; además de otras efigies como Adán y Eva, Jesús, Crucifixiones, animales, y flora. Los cirios eclesiásticos son los primeros trabajos que se realizan en esta rama, lográndose por medio del labrado y escamado junto con la sobre posición de adornos en forma de hojas y flores para obtener ramilletes que en el cirio bellamente trabajado se colocaban. Más adelante se lograrán trabajos más ligados a la vida cotidiana como retratos de oficios y representaciones de los santos y vírgenes.

La realización de estos juguetes en cera, de manera tradicional, consiste en vaciar en un molde la cera, únicamente la forma de cabeza y extremidades, se unían con alambres al cuerpo antes de que endurezca la cera; al secarse se realizaban los detalles como la boca, ojos, cabello, uñas por medio de punzones, los ojos se terminaban con esmaltes o con semillas muy pequeñas, los vestidos se hacían con seda y los adornos con oro y plata.

Lamentablemente hay que mencionar que esta vertiente del juguete artesanal ha desaparecido casi por completo, ya que la fragilidad del material provoca que los ejemplares de este arte no sean muy duraderos y perecen con el tiempo, motivo por el cual en la actualidad no se cuenta con una industria como tal del juguete en cera ni con una gran cantidad de piezas, ya que su hechura detallada y preciosista eleva los costos.

Otro de los materiales perecederos con los que en México se hacen juguetes artesanales es el dulce que por su materia dócil en las manos de quien sabe modelarlo con delicadeza, se obtiene piezas únicas que tiene una larga historia en el país.

En México se tiene una gran cantidad de juguetes a este respecto que nos sólo agradan al paladar sino que también a la vista, considerándose muchos de ellos como juguetes clásicos teniendo como mejor ejemplo las calaveritas y todo lo relacionado con la muerte que pueden ser de dulce o pan, creadas para la fiesta católica de los difuntos y los santos mártires, que en el país se transforma en fiesta y risa, apareciendo con ella las calaveritas de azúcar, de chocolate con ojos de papel de estaño y variados adornos. El punto culminante de este festejo es el Día de Muertos donde la ofrenda:

---

47. Francisco Javier Hernández, *Op. Cit.*, p.110-121.



---

Se pone una mesita de madera con adornos de papel china, sobre la cual se ven colocados, al lado de la imprescindible calaverita de dulce, los diminutos platillos conteniendo viandas en miniatura se hacen también palomitas “animas” y angelitos” de azúcar, vendedores de fruta y borreguitos de alfeñique y pequeños “muertitos” también de azúcar rellenos de miel.<sup>48</sup>

Altar que tiene un profundo significado ya que muestra las profundas raíces de estos eventos, originados desde el Tzompantli prehispánico que expresa el carácter dual (vida-muerte) del pueblo mexicano. En estas fiestas se burla a la muerte y refleja la indiferencia que siente por la vida. La muerte es un dulce, es un pan, es ante todo un juego.

Pero no sólo en día de Muertos hay juguetes de dulce, también se pueden encontrar los alfeñiques que van desde borregos, venados, puerquitos, gallinas hasta figuras antropomorfas como los leones con rostros humanos. La realización de un alfeñique consiste en hacer harina con el chaucle (tzauctli: *blettia campanulata*) se mezcla con huevo, se añade azúcar y unas gotas de limón, la masa que queda se divide en cuatro para obtener tres colores diferentes y una sin color (depende de la complejidad cromática de los juguetes la cantidad de partes) estas masas darán origen al cuerpo y cara de los animalitos, en muchos de los casos se auxilian de moldes donde van untando la masa hasta cubrir el molde, ya que al secar se desprenderá fácilmente, el rostro y los detalles se hacen con la masa incolora que posteriormente se pintará con colorante artificial y se decoran con tiras de papel china o motitas de seda.

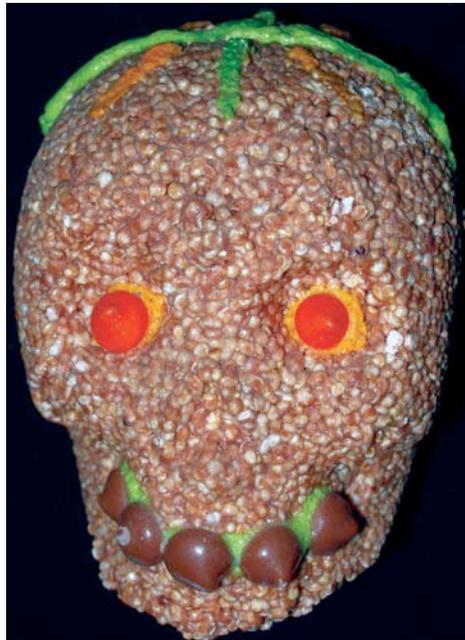
En todos estos juguetes la característica primordial es el hecho de ser de una corta vida y por tanto efimeros, impidiendo de este modo su conservación por mucho tiempo. Al igual que la ceriescultura los juguetes hechos con dulce se encuentran en decadencia debido al costo que tiene su realización y que en muchos de los casos han sido relegados a simples adornos en vitrinas, cuando en realidad eran juguetes creados para determinados festejos religiosos para los niños de la comunidad o se realizaban para conmemorar a los niños muertos en Noviembre. Tradiciones pérdidas en la actualidad a causa de la imposición de políticas neoliberales aunado a la imposición de determinados juguetes de plástico que perduran por mucho más tiempo.

---

48. *Ibid*, p.144.



Hilanderá con niño. Figura de cera.



Calavera de amaranto.



---

### 1.2.3 Juguetes de madera y cartón

Dentro del área de los juguetes de madera hay una gran variedad que van desde las jaranitas, las guitarras y violines de “*tejamanili*” o delgadas tablillas hechas en Paracho, Michoacán. Estos juguetes tienen su origen con los antiguos tarascos a quienes Vasco de Quiroga les enseñó a hacer instrumentos de cuerda.

Otro juguete muy importante en este rubro es el baúl y la jícara; ambos pintados a mano, sin embargo la lista incluye pájaros, serpientes, peces, sillitas vaqueras, trasteritos, cunas y no podrían faltar las matracas, sonajas, maromeros y los baleros.

Es en estos juguetes donde se observan ingeniosas combinaciones de movimiento ya que se les aplican principios rudimentarios de mecánica como en el caso del uso de palancas, resortes, pesas, volantes y fuelles, dando un claro ejemplo de la destreza de estos se tienen los pájaros de péndulo que inclinan la cabeza para beber agua en su cajete, los maromeros de tejamanil o los changos que con un mecate anudado a sus partes móviles suben y bajan lo que simula ser su árbol; las cajitas de sorpresa que en el interior contienen una viborilla de alambre o las víboras y culebras de carrizo en secciones unidas con alambre creando un movimiento ondulatorio muy real.

Este tipo de juguetes se han preservado hasta nuestros días, en gran medida por el material noble con el que son hechos y por el costo relativamente bajo en materia prima que tienen. En este mismo sentido de materiales se encuentra la cartonería mexicana con la que se crea una diversidad muy bella de juguetes para niños y adultos.

El cartón en manos del artesano crea una enorme variedad de objetos de gran calidad, utilizan por lo regular cartón o pasta de cartón con aglutinante (cola de conejo), y se apoyan en moldes para realizar caballitos, muñecas de extremidades móviles, piñatas, “*Judas*” y las máscaras, por lo regular se retratan las facciones de algún personaje de la vida corriente o imaginario.

Dentro de toda esta gama de cartonería el resultado final es una verdadera obra escultórica que muestra talento, imaginación e inspiración con las que el artesano crea con unas cuantas combinaciones de color grandes efectos decorativos de inigualable belleza.

A pesar de tener una gran variedad de juguetería de cartón hay tres ejemplos muy importantes: los “*judas*”, la máscara y la piñata.

Los famosos “*judas*” son los protagonistas de la fiesta de cuaresma, tienen un gran arraigo en el espíritu popular por su sentido moral. La “*quema*” del “*Judas*” se realiza el



día que “se abre la gloria”, por medio de petardos adheridos al cuerpo de cartón del “Judas” Iscariote, logrando que se haga pedazos la efigie que simboliza la alevosía y traición; el gusto por este objeto se basa en la necesidad de justicia y el gran afecto que se posee por la pirotecnia. Este festejo tiene su origen en la tradición hispana. Este juguete conserva sus adeptos pues proporciona alivio por su destrucción en pedazos , ya que este muñeco en muchos de los casos suele ser el personaje no grato de la vida social y que por tanto merece el odio y su eliminación (de manera simbólica) en manos de las clases populares.

La máscara es otro de los elementos importantes de la cartonería, se vincula con el ser mítico-religioso. Este elemento en México tiene su origen en el uso ritual como se puede observar hoy en día dentro de las danzas de origen prehispánico: danza de los viejos, danza del venado, entre muchas otras. En estos eventos se observa que los bailarines, por medio de actos pantomímicos y de una gran carga ideológica, cargan a la máscara de una dualidad muy característica del pueblo mexicano: el hacer reír y el provocar terror. La máscara es un elemento utilizado desde los mexicas, pues ellos colocaban a sus deidades máscaras: a Tlaloc, Tonan, Xiuhtecutli, Ehecatl, Xipe, Huitzilopochtli. De esto se concluye que en México desde siempre la máscara ha sido de uso cotidiano y de gran apego en el pueblo para ocultar la tez de sus portadores.



Calaveras de cartón. Celaya



---

## 1.2.4 Juguetes de barro

Como he mencionado con anterioridad, la juguetería artesanal mexicana ha sido desbancada por los juguetes de plástico y materiales sintéticos. El juguete de barro no escapa a este aspecto, pues a pesar de existir una gran cantidad de centros productores, específicamente alfareros que tienen a su cargo además de la creación de productos utilitarios la producción de objetos con fines lúdicos, no logran sobrepasar a la industria del plástico. A pesar de ello se preservan hasta nuestros días objetos de barro tales como instrumentos musicales, vasijas, animalitos, muñecas, alcancías que se realizan sin excepción en casi todos los centros alfareros.

Entre los lugares que destacan por su producción juguetera en barro están: Oaxaca en comunidades como Tehuantepec, Jamiltepec, Juchitán y Coyotepec donde su producción incluye muñecas hechas con molde pintadas al temple, caballos de barro rojo, tortugas de sonaja, silbatos, ollitas, muñecas de campana, que tienden a ser barro rojo o negro y muchos de ellos con características prehispánicas; Jalisco tiene básicamente cuatro sitios Tlaquepaque, Tonalá, El Rosario y Santa Cruz, lugares que producen animalitos bruñidos, trastecitos, alcancías tradicionales con forma de puerquito, figuras de bautizos. Lo que destaca de estos juguetes son el haber sido elaborados algunos de ellos en barro “canelo” de color café rojizo; en Guanajuato tenemos a los alfareros de Dolores, Acámbaro, Celaya, Salamanca, Irapuato y Santa Cruz: se distinguen por crear calaveritas con alma de alambre ya sean sobre caballos, brujas, diablos, arañas, tortugas, monos que mueven la cabeza y la cola por medio de alambre, árboles del bien y el mal; en Puebla se producen en Acatlán, Amozoc e Izúcar de Matamoros, donde se hacen alcancías tradicionales en forma de fruta o animales, trasteritos, figuras o escenas del campo, caballos y muñequitos pintados al temple; siendo estos cuatro lugares los más importantes pero también hay producción en Michoacán, Metepec, Texcoco, Veracruz, Chiapas, Hidalgo, Querétaro, Tlaxcala y Guerrero; de todos los Estados hay que mencionar que existe producción destinada para determinadas fiestas y otras creada para el resto del año.<sup>49</sup>

La forma de hacer estos juguetes no dista mucho de la creación de un producto utilitario, pueden ser hechos por moldes o de forma manual, se queman en hornos a cielo abierto, braceros, en cómales o a las brasas, y para el terminado y decorado se suelen hacer de una cochura, engretado, bruñido, pintados, barnizados, etc.

Esta tradición juguetera, por lo regular, es hecha por los adultos quienes enseñan a sus hijos a elaborarla por medio de moldes o por inspiración de cada artesano permitiéndose de este modo que se conserve la costumbre por medio de la oralidad de

---

49. Cfr. Artes de México, *Op.Cit.*, p. 70 - 82.



---

generación en generación.

Este tipo de juguete destaca por su colorido pues se emplean para su decoración colores muy llamativos y vivaces, por su ingenuidad en la creación de mecanismos de alambre que los muevan y por su ingenio en la creación de formas únicas que son muestra de la cosmogonía de cada región de México.

Un caso especial en este respecto son las piñatas de herencia española. En México se acostumbraba romperlas en la Cuaresma, posteriormente formó parte indispensable de las “*posadas*” de Navidad donde simbolizaban los siete pecados capitales con cada uno de sus picos, pues tenían forma de estrellas. Las piñatas tradicionales eran hechas con alma de olla de barro en la cual se untaba engrudo (pegamento a base de harina y azúcar) con el que se iban cubriendo de papel periódico dándole la forma deseada, en algunos casos se ayudaban con estructuras de carrizo que se cubrían con periódico y se decoraban con pinturas y papel china. Posteriormente se rellenaban con frutas, confites y juguetitos que al llegar el momento se colgaban, y los niños procedían a romperlas con un palo de madera, acto que se acompañaba con cantitos:

Andale Pepe,  
no pierdas el tino,  
mide la distancia  
que hay en el camino.  
Castaña verde,  
piña madura,  
dale de palos,  
a la olla dura  
no quiero oro  
ni quiero plata  
yo lo que quiero  
es romper la piñata.<sup>50</sup>

Ya rota la piñata los niños corrían a levantar toda la fruta y dulces que salían volando, pues este era el mayor premio por terminar con ella.

---

50. *Ibid.*, p. 92.



Juguetes de alcancia en forma de caballo y puerco.



Puerquito de barro. Guanajuato.



Muñeca de barro. Guerrero



## 1.3. La simbólica del juguete

### 1.3.1 Totalidad cultural y tecnología

La personalidad del individuo es el resultado del conflicto entre los instintos y las demandas de la civilización, ya que la cultura y la historia tienen vital importancia en la persona y su desarrollo<sup>51</sup>. De este modo la diferencia existente entre los juegos y juguetes de los niños de las sociedades “*subdesarrolladas*” en relación a las sociedades altamente industrializadas muestran diferencias psicológicas, ideológicas y tecnológicas. Al infante de las sociedades en vías de desarrollo su desempeño en el hogar y en la sociedad, le es especificado por sus padres y su círculo social inmediato al mostrarle qué aportación dentro de la casa pueden dar, de acuerdo a su edad, situación económica y género; en las culturas industrializadas no se precisa objetivamente lo que se espera de él, se deja que en muchos casos los indicadores externos, como los *mass media*, les den las pautas de cómo debe actuar y que expectativa se tiene de él, pues en esta sociedad los juegos y juguetes que le rodeen proporcionan estatus y prestigio social. Estos niños buscarán por tanto el reconocimiento de su identidad y a través de ellos el de su grupo social.

El juguete no es ajeno a su sociedad ni a su momento histórico, por el contrario se va a encontrar totalmente inmerso en ellos. Es un objeto que va a mostrar la sociedad, la cultura y la tecnología por y para la que fue creado, teniendo la función de enseñar a los niños la manera de adaptarse a su sociedad por medio de la artificialización de su entorno a través de modelos a pequeña escala del mundo de los adultos. Por lo anterior se observa que el papel del juguete en la historia de la humanidad es de gran importancia, en otros tiempos desempeñaba la función de trasmisor de la cultura lúdica perpetuándose de este modo algunos juegos y juguetes como: las escondidas, los encantados, las pelotas y las muñecas. Estos juegos y juguetes tenían una carga simbólica y cultural, ya que buscaban conservar por generaciones las costumbres o creencias particulares de cada cultura.

En la actualidad, el bombardeo sin restricción de objetos y símbolos de los poderes económicos transnacionales (en la mayoría de los casos) en los juguetes, traen como consecuencia la ausencia de modelos que ayuden a preservar la idiosincrasia y el sistema de valores de las culturas en vías de desarrollo como en México. Un claro ejemplo de ello se observa en la preferencia (en gran medida auspiciada y tolerada por los padres) que tienen los niños por los juguetes que muestren personajes de otras culturas como los superhéroes y las muñecas rubias, que por sus características técnicas y publicitarias acaban con la industria juguetera de las comunidades

---

51. Cfr., Erik Erikson, *Infancia y sociedad*.



marginadas del país. Estos juguetes trasnacionales basan su valor en la posesión de algo nuevo, diferente o superior que los artesanales no pueden tener, distinguiendo de esta forma al niño que lo tiene, olvidándose del valor lúdico<sup>52</sup> que debiera predominar en estos juguetes.

Los juguetes deberían ser el resultado de una observación real de la sociedad para la que son destinados y no únicamente creados de modo empírico, no tienen por qué ser impuestos como resultado de una consigna restringida y subordinada de los criterios comerciales ni la percepción de unos cuantos países con gran poderío económico.

### 1.3.2 Del juego y lo imaginario

La forma en que los juguetes se incrustan en la vida del niño es a través del juego, a este respecto es que el juego tiene una gran importancia para la vida del infante. El estudio de los juegos y la forma en que crean una relación con el juguete es un aspecto de largo estudio en la historia.

Dentro de las características que el juego tiene, está la capacidad de ser una vía por medio de la cual el niño logra recrear su imaginación y espíritu creador de manera libre y espontánea, en esta actividad lúdica se juega sólo por jugar, por medio de la proyección del mundo real o fantástico a través del imaginario, va a tener reglas y límites básicos con coherencia, lógica y sobre todo sencillez, aspectos que el propio infante fija para llegar a un objetivo determinado; esta representación del mundo real que conlleva el juego refleja las condiciones sociales, psicobiológicas y emocionales en las que tiene necesidades o carencias el párvulo. Por tanto es un espacio liberador de tensiones emocionales o físicas (de manera inconsciente en el infante) que de alguna manera afectan el desarrollo del niño. El juego antes que cualquier cosa es la fantasía hecha realidad y es al mismo tiempo la reproducción de la realidad en el plano de la ficción, se desarrolla en el espacio físico, psicológico y temporal que el pequeño determine debido a que estos aspectos tiene una percepción diferente en el niño que en el adulto, y es aquí donde hay que aclarar que mientras el infante juega, sabe que ese momento y lugar son imaginarios y son conscientes de que la realidad está muy separada de sus juegos; esta actividad lúdica dará al impúber la posibilidad de conocer su entorno y a sí mismo, ya que conforme el niño crece y se desarrolla su actividad lúdica evoluciona para adaptarse a las nuevas y crecientes necesidades del niño. Un punto de gran importancia en el juego con objetos o sin ellos es que esta actividad es la mejor forma

---

52. "En su aspecto formal, es una acción libre ejecutada <<como sí>> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a distraerse para destacarse del mundo habitual". Johan Huizinga, *Homo ludens*, el juego y la cultura, p.30.



de comunicación que el niño conoce y por medio de la cual muchas veces intenta comunicarse con los adultos.

La actividad lúdica puede tener interacción con elementos físicos (niños, juguetes u objetos) o imaginarios (representación, conceptos concretos o simbólicos), el cual es el mejor recurso que posee el infante para socializar, conocer las normas de comportamiento, imaginar, crear, enfrentarse a sus conflictos, desahogar sus tensiones y es tan indispensable y fundamental en su vida como el comer, dormir o su necesidad de afecto.

### Teorías entorno a los juguetes y los juegos

Al ser el juego en el niño un punto muy importante en su relación con el juguete, es que muchos filósofos, pedagogos, psicólogos y demás especialistas han hecho estudios muy importantes al respecto de éste por el impacto que tiene en todas las áreas del comportamiento humano.<sup>53</sup>

En el siglo XX los estudios en relación con el niño, el juego y los juguetes se extienden obteniéndose investigaciones muy importantes de las cuales se retomarán las que hablen de modo particular o incidental sobre la relación que se establece entre el niño y el juguete por medio del juego.

Una de las teorías que inauguraron el siglo fue la “*Teoría del Condicionamiento Operante*”<sup>54</sup> iniciada por el psicólogo estadounidense **B. F. Skinner** (1904-1990), gracias al cual se puede estudiar al juego y los juguetes conociendo su impacto en los niños. Dentro de esta teoría se considera al juego y al juguete como eventos altamente reforzantes, por medio de los cuales es capaz de expresar o emitir conductas determinadas por aspectos de tipo social. Otro de los investigadores de esta teoría fue **Sigfred Engelman**: para él los niños aprendían a través de los juguetes, motivo por el cual debía de cuidarse y estudiarse. De investigaciones como ésta se desprendió la idea del investigador **Bernard Gilmore** (lamentablemente olvidada), que los juguetes deberían estar a cargo de los especialistas en la materia y no en manos de los empresarios y comerciantes; como ya se sabe este pensamiento no fue escuchado y su consecuencia fue la industrialización del juguete, otro punto que destacó esta teoría fue el planteamiento de considerar al juego como una forma interactiva de resolver problemas.

El epistemólogo suizo **Jean Piaget** (1896-1980) formula la “*Teoría del desarrollo*”

53. José Luis Díaz de la Vega, *Op.Cit.*, p.72-174.

54. Condicionamiento operante: Movimiento dentro de la psicología, cuya base son las investigaciones de científicos en el campo del condicionamiento, tales como Thorndike, Pavlov, Skinner y varios más. Sinónimo de análisis experimental de la conducta. *Ibid*, p.76.



*intelectual en el niño*” en la que afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de la interacción del individuo con el ambiente, y en el caso del niño a través del juego.

Para Piaget existen tres clases de juego que se van relacionando en el proceso evolutivo del impúber: los juegos de ejercicios o sensomotores, que son los primeros en aparecer y van de los cero a los dos años de vida del bebé, donde predomina el ejercicio motor que cumplen con el desarrollo de las capacidades motrices, va a ser el momento en que se controla el cuerpo y se ejerce cierta dirección sobre él presentándose comportamientos reiterativos que tienen como resultado el refinamiento discriminatorio y la captación del conjunto de colores, juegos de repetición que provocarán en el párvulo momentos placenteros. Para este momento se carecerá de representaciones simbólicas y en los más de los casos los juguetes sólo responden a sus necesidades básicas como la exploración de la textura, el color y las formas sencillas, siendo hasta casi llegados los dos años cuando se interesará en objetos que rueden, ya que estos estimularán su creciente necesidad motora, ocular y auditiva.

El juego simbólico es la segunda etapa que menciona Piaget: abarca de los dos a los seis años, la representación de objetos inicia después del período sensomotor porque para este momento la actividad motora del niño se empieza a acompañar de asociaciones mentales que propician un mejor desempeño en la abstracción y conciencia de su entorno, cumpliendo con transformar los objetos de acuerdo con las necesidades de éste por medio de la evocación de objetos o personas ausentes, siendo de carácter ilimitado porque se sustenta en la imaginación. En su etapa inicial se le denomina como juego simbólico egocéntrico y en este momento empieza a adquirir las bases del lenguaje, el juguete en este instante va a provocar el contacto social. El juego simbólico puede definirse como el reemplazo en la imaginación del impúber de un objeto por otro, aunque no tengan nada que ver dependiendo de las necesidades del párvulo, llegándose a la creación de seres inexistentes o de animar a seres inanimados como las muñecas para recrear momentos de su vida cotidiana. Dentro de este juego el pequeño elimina tensiones, pues al recordar determinado suceso el niño le da un final diferente para poder, de alguna manera, equilibrar su intranquilidad y reducir sus miedos y temores:

La muñeca no es sino un pretexto para que la niña reviva simbólicamente su propia existencia, y para que asimile mejor los diversos aspectos de ella, y por otra liquide los conflictos cotidianos... Así con seguridad, todos los acontecimientos, alegres y desagradables, ocurridos en la vida de la niña repercutirán sobre sus muñecas.<sup>55</sup>

---

55. Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño*, p.149.



Este tipo de juego, de acuerdo a los que menciona Piaget, logra que el niño por medio de revivir experiencias desagradables con sus juguetes, conceda la posibilidad de asimilarlas por medio de la actividad lúdica, haciendo de estas circunstancias manejables en la psique del niño, darle vida a los juguetes, asignándoles papeles es la generalización de los esquemas simbólicos a otros objetos; cumple, de este modo, una función catártica. Este desarrollo del símbolo de los cuatro a los ocho años va cambiando hasta ceder el paso a la representación<sup>56</sup> imitativa de la realidad que pueden ser de modo individual o colectivo, mostrándose en su preferencia por juguetes que sean reflejo de lo que ve. Por ejemplo las muñecas, los soldados, las casas o en juegos como la escuelita, el doctor, etc. Es para este momento que los objetos reducidos del mundo real (en forma de juguetes) cobran gran importancia, pues permiten al niño aproximarse a la vida de los adultos y empieza a sociabilizar con sus iguales, sus fantasías empiezan a apegarse a la realidad mostrando con ello los temas y conceptos que para este momento ya maneja. El juego de representación muestra la vida real o en ocasiones los estereotipos o papeles de ficción.<sup>57</sup> La elección de estos papeles va a estar totalmente ligada al género y la edad, pues conforme crece el niño prefiere los papeles de mayor importancia en el juego con otros niños; también hay diferencia en el rol de niñas y de niños, dando preferencia a los juegos que son aprobados por su sociedad dependientes del género. Este tipo de actividad lúdica va a ayudar a la interacción social debido a que se adquieren las pautas elementales de conducta para relacionarse con sus iguales.

La tercera y última etapa en la evolución del juego se sitúa entre los once y doce años. En este momento disminuye el juego simbólico por el juego reglado o de construcciones simbólicas menos fantásticas y más cifradas en la vida real. Mentalmente el niño deja de tener una actitud egocéntrica evolucionando a lo socio céntrico por medio del juego colectivo. En esta edad se siente atraído por juegos más elaborados que impliquen mayor destreza mental que tiene como característica el tener de manera necesaria instrucciones antes de iniciar el juego, un desarrollo, conclusión y se basan en reglas preestablecidas. Tienen como meta el propósito de competencia y cooperación además de desarrollar en el pequeño la aceptación de la derrota, el control (dominio de emociones) y el reconocimiento del ganador; esto debido a que en este momento el púber ya tiene total conciencia de las implicaciones del juego.

**Sigmund Freud (1856-1939)** estudió que el niño no juega sólo para repetir momentos placenteros sino que también por medio del juego representa momento dolorosos y

---

56. Representación: es una transformación deliberada del ahora y aquí, del tú y yo, del esto y aquello, junto con cualquier potencial de acción que pueden poseer estos componentes en una situación. *Vid.* Catherine Garvey, *El juego Infantil*,

57. Papeles de la vida real: están vinculados a personas de la vida real, se caracteriza por un comportamiento propio y conocido. Representación fantástica o ficticia: la trama de estos juegos es insospechada al igual que su desenlace y en la mayoría de los casos esta influida por la televisión, o los medios a su alcance. José Luis Díaz de la Vega, *Op.Cit.*, p.116.



traumáticos, y aquí parte él para hablar del juego como medio de análisis terapéutico. En su obra *Más allá del placer* Freud llega a la conclusión de que el niño repite por medio del juego aquello que le impresiona para de algún modo apropiarse de él, y menciona que el juego está influido por el deseo de ser grande y hacer lo que los adultos hacen. Bajo este contexto Freud argumenta que el niño, en los juguetes, desplaza los celos que siente hacia la madre (lo que él llama Complejo de Electra) o el padre (Complejo de Edipo), motivo por el cual rompe o descuartiza a sus muñecos que sustituyen de manera simbólica la imagen de alguno de los padres. Es a través de la actividad lúdica con juguetes con alto valor catártico que el párvulo pone orden al caos de sus emociones reprimidas.

La obra de Freud llega hasta el análisis de los contenidos y acciones del juego y es a la llegada de **Melanie Klein** (1882-1960), psicoanalista austriaca, que se considera al juego con fines de diagnóstico y tratamiento psicoanalítico. Klein deja en claro que por medio del uso de técnicas de juego, el niño logra expresar clara y profundamente sus vivencias, debido a que los niños están más dominados por el inconsciente, motivo por el cual debe de estudiarse sus fantasías. Bajo este mismo parámetro se logra ver que el juego es la terapia que orienta los obstáculos que interfieren en el desarrollo, es un acto transformador ya que trasciende y modifica una realidad de forma constructiva, y es a través de los juguetes, que considerados como actores benevolentes y manejables que permiten sin intimidación la representación de las experiencias de la vida, que hay una actividad equilibradora y creadora para los niños, a este tipo de terapia se le denomina como "*Ludo terapia*" y fue expuesta por el doctor Donald Winnicott (1897-1971).

### 1.3.3 Relación del juguete con el niño

En los juguetes originarios de una cultura se observa la idiosincrasia de ésta, ya que es a través de ellos que se hacen representar escenas de la vida corriente o sus símbolos particulares. No obstante hay juguetes que fuera de su contexto cultural carecen de significación, sabiéndose de antemano que los diferentes materiales con los que estén hechos habla de su situación geográfica y económica.

El juguete se puede describir por su carácter accesible para su encuentro y manipulación infantil que traerá consigo intercambios imaginarios, psicomotores y afectivos, aspectos que provocan en el niño una condición de seguridad y control emocional, convirtiéndose por estos atributos en un compañero ideal, que provoca en el párvulo momentos placenteros y gratificantes; aspectos con los que cumplen la función de ser estímulos evocadores con respuestas específicas. Es un objeto o acontecimiento exterior o interior, visible o no con el que se juega en mente y cuerpo, ya que siendo juguetes comerciales, artesanales o que no hayan sido deliberadamente creados para ello buscan apoyarse en la actividad lúdica creando un mundo imaginario con



---

interacción simbólica y motora.

Un juguete va a tener la capacidad de sorprender, despertar la curiosidad y buscar saciarla con aventuras, por medio de escenificaciones imaginarias; sin olvidar que su mayor atractivo son el tamaño, el colorido, la presentación, su accesibilidad económica y la publicidad en los *mass media* ya que en estos momentos son de un impacto muy grande.

El juguete es la manera de percibir la vida, las cosas, los acontecimientos y los sujetos. Los padres son los primeros juguetes con los que cuenta el niño, esto sucede alrededor de los 9 y 12 meses, más tarde los infantes buscarán los objetos que mejor sacien su necesidad de interacción.

El juguete surge de la imaginación para inquietar la del párvulo, que buscará reforzar concepciones de la vida real o imaginaria. En este momento el niño da vida a los juguetes en el acto lúdico, éste es el instante en el que por primera vez interactúa con los objetos buscando explorarlos hasta conocer sus propiedades y potencialidad para el juego:

Su función reside en la satisfacción del yo, sin limitaciones ni sanciones, por la transformación de lo real en función de sus deseos: el niño que juega con un muñeco rehace su vida, pero corrigiéndola según sus ideas, revive todos los placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos y, sobre todo, compensa y completa la realidad gracias a la ficción.<sup>58</sup>

Esta necesidad de investigación y conocimiento del entorno en el cual el pequeño está inmerso se apoya en la mente infantil para dar vida a los objetos inanimados y es donde el juego alcanza su más alto nivel de expresión, producto de una gran capacidad imaginativa, aspecto que tiene su antítesis en el caso del párvulo de poco o no estimulada imaginación siendo el producto de la sobresaturación de estímulos que es provocada por la pérdida del valor de los juguetes, pues se les dan en exceso y sin algún esfuerzo por obtenerlos, acabando rápidamente el interés en ellos, ya que tienen tantos que cae en un estado de apatía en que los sumergen los *mass media* con tanta publicidad de muñecos que no necesitan niños para jugar.

Por medio del juguete, el niño crea un mundo lleno de imágenes, personajes y escenarios del mundo real que lo llevan a interactuar con otros niños, estos objetos son los encargados de hacerlo conocer mejor del mundo que lo rodea, reforzando su autoimagen por medio de la propiedad del objeto; pero el mejor logro de los juguetes es

---

58. *Ibid.*, p.110.



---

hacer que el niño manifieste sus sentimientos, alegrías o temores y da pie a la construcción de soluciones para enfrentar el mundo por medio de la obtención de una carga ideológica basada en los valores y principios de su sociedad:

El juguete es el don y por parte de quien lo recibe sin poder corresponder a él, el don implica un conocimiento o cuando menos, una sumisión pasajera. Que los objetos lúdicos sean producidos por una economía de mercado, que entra en el sistema de consumo, no cambia en nada la intención disfrazada que implica el regalo: la dominación del niño por el adulto.<sup>59</sup>

Al ser la sociedad la encargada de la creación de los juguetes, los padres tienen el papel de mediadores entre el niño y estos, a este respecto cabe mencionar que el verdadero valor de un juguete está en ser evocador y tener la capacidad de ser significado de dar y poseer. Los padres por tanto son determinantes para la elección de juguetes, pues debido al bombardeo televisivo que se les da a los niños es imposible que sean capaces de discernir un buen juguete que provoque su satisfacción en un plano no capitalista, consumista o superficial.

El mejor juguete que un niño puede tener es aquel que contenga valores coherentes con su entorno social y que preserven su identidad, basándose en los principios no sólo mercantiles ni utilitarios sino que provoque la construcción del juego imaginario, dando al pequeño patrones de respuesta con creatividad.

A través de los juguetes, el niño se siente insertado en el mundo de los adultos por medio de reproducciones de la realidad como el teléfono, juegos de té, hornitos, cochecitos, botiquines de médico, herramientas, etc. Estas referencias se desprenden de la necesidad del niño por unirse de algún modo con las actividades que los adultos hacen.

Los juguetes adquieren la capacidad de ser los leales compañeros siendo la creación de aventuras y tramas que la favorece un lazo afectivo entre ambos, aspecto que en la actualidad se ha modificado en los últimos años transformándose en vínculos no sólidos y pasajeros, por la continua mudanza e innovación de juguetes que provoca la mentalidad consumista bajo la que son educados los niños, observándose en el hecho de que ya todas las muñecas tienen nombre y la niña no se molesta en ello.

De todo lo anterior es necesario mencionar que el arraigo afectivo que une a los niños con los juguetes radica en que estos artículos siempre están al lado de los infantes en sus mejores o peores momentos como inseparables amigos, objetos en los que

---

59. *Ibid*, p.182.



proyectan sus necesidades de amor, aprobación y seguridad, pues se convierten en su *alter ego*.<sup>60</sup> El juguete es albacea de sus más íntimos secretos haciendo su compañía indispensable para el equilibrio de las tensiones del niño; siendo muy diferente la manera en que se relacionan con los juguetes las niñas y los niños, más sin embargo en ambos cumple la función de procurar apoyo y estabilidad.

El continuo flujo de juguetes provoca su corta vida y el desinterés, pues se carece de la visión del juguete como un elemento fundamental en el desarrollo de la infancia con el cual se obtiene al primer amigo. Se perdió la identidad del muñeco por el número excesivo y abundancia con los que puede llegar a contar un niño, provocando una notoria desvalorización de los objetos lúdicos, pues ahora lo importante es la cantidad y el conjunto.

### 1.3.4 Juguete: objeto que crea diferencias

Dentro de los aspectos que crean diferencias en la elección, posesión o preferencia de ciertos juguetes y juegos están: el género, la edad, la familia, el nivel socioeconómico y los valores culturales. La predilección de los juguetes está influenciada por la educación familiar, social y escolar que se le da a los niños, pues estos factores exigirán al niño el cumplimiento de su rol social para el que lo están educando:

El interés por el juego infantil, se ha enfocado en la preferencia que cada sexo muestra por ciertos juegos y que sirven de pauta para medir la masculinidad y feminidad en los niños... a medida que los niños van creciendo, éstos suelen preferir los juegos masculinos... mientras las niñas muestran una preferencia menos marcada en el tipo de juego que suelen practicar... se cree que los niños juegan mejor cuando están convencidos de que éste es indicado para su sexo.<sup>61</sup>

Estas preferencias van a estar totalmente influidas por los padres o adultos con los que conviva el párvulo, debido a que ellos deciden en gran medida que objetos tendrán sus hijos (as) como juguetes. Los progenitores muestran esta diferencia de género no sólo en la elección de juguetes, sino que también al momento de interactuar en la actividad lúdica de sus hijos, los padres son más estrictos con sus hijas, les reprimen comportamientos agresivos, mientras que con los hijos estimulan su sentido de competitividad por medio de los deportes. Este aspecto no es una regla pero se observa en el grosso de la población no sólo de la ciudad de México sino que es aún más evidente en el resto de la República, por ello se puede afirmar que las actividades y

60. *Álter ego*. (Lat. Otro yo) Expr. Lat. Persona en quien otra tiene absoluta confianza, o que puede hacer sus veces sin restricción alguna. *Diccionario de la Lengua Española*, p. 70.

61. José Luis Díaz de la Vega, *Op.Cit.*, p.156.



comportamientos se moldean en la infancia en función del papel que se espera desempeñen los infantes en su vida adulta, ya que se pretende que las niñas sean calladas, obedientes y buenas, mientras que en los niños se busca obtener independencia, ambición e inteligencia. Se refleja netamente en los juguetes que poseen:

Los niños tenían más diversidad de objetos que las niñas. Los cuartos de los niños contenían más animales de juguete,...objetos relacionados con el espacio, la materia, la energía o el tiempo... Los cuartos de las niñas contenían más muñecas ... aún cuando los chicos contenían algunos muñecos, ninguno de ellos representaba mujeres o bebés... Por otra parte, solamente los chicos tenían animales vivos, estaciones, reproducciones de maquinaria pesada y juguetes militares; tan sólo las niñas tenían casas de muñecas, cocinas, juegos de té y cunas.<sup>62</sup>

Pero la práctica lúdica no sólo se ve limitada por el género del niño sino que también influye la edad mental y física de los niños, pues ésta determinará el tipo de juguetes y juegos que corresponden a su edad, ya que estos se desarrollan en forma paralela con el pensamiento infantil, por ejemplo dentro del contexto actual, en los primeros años de vida, los padres dan y llenan al niño de juguetes que provoquen la exploración y conocimiento de conceptos básicos como texturas, olores y colores, más adelante los juguetes como andaderas, triciclos, coches y para montar son muy atractivos entre los tres y cinco años, ya que para este momento el niño empieza a desarrollar y afinar su equilibrio; de los cuatro en adelante se puede empezar a hablar de una necesidad de socializar con sus iguales, motivo por el cual los juegos en el parque o jardines tienen mucho auge en esa etapa, a partir de los seis o siete años el niño ocupa su tiempo con juguetes que requieran su interés y vitalidad como bicicletas, rompecabezas, pelotas, juguetes de acción, etc.

La familia será la primera influencia directa que el bebé va a tener y de ella dependerá en gran medida los gustos, que sean aceptados y estimulados por los padres o en caso contrario los juguetes que le estarán vetados o prohibidos; este factor dependerá en total medida de la cultura a la que pertenecen, pues la familia como órgano central de la sociedad se rige por las normas y tradiciones que predominan en una comunidad determinada:

Los niños eligen juguetes "masculinos" tales como los soldados o camiones y aun cuando las niñas tienden a elegir muñecas y objetos de uso doméstico, sus intereses son generalmente más versátiles... los orígenes de estas preferencias pueden referirse en

---

62. Catherine Garvey, *Op.Cit.*, p.90.



---

gran parte al comportamiento parental... como modelos y a su aprobación o apoyo del interés de los hijos por objetos sexualmente estereotipados.<sup>63</sup>

Como antes se mencionó al ser los padres el factor determinante para la elección de los juguetes, recae en ellos la imposición de ciertos juguetes que sean propios de su género, como ejemplo, esta el hecho de que las verdaderas muñecas, las que tienen inequívocamente un aspecto femenino están reservadas a las niñas y para los niños este objeto les esta vetado, pues no corresponde a su género. Mientras que a la niña se le lleva con insistencia a jugar a ser mamá, ya que este juego es considerado como una verdadera enseñanza para la futura madre, mientras el niño es persuadido y estimulado hacia juegos más ofensivos y competitivos. Este aspecto se hace evidente entre los cinco y seis años cuando a los niños les molesta realizar trabajos domésticos, pues fueron educados para que sus hermanas los hicieran; toda esta educación en la mayor parte de los casos se da de manera inconsciente, puesto que la sociedad exige a las mujeres a someter a los servicios domésticos de su padre, hermanos o esposo, y el niño por tanto es orillado a ser el proveedor y defensor del hogar. Este tipo de educación se sigue dando en la actualidad, y que los juguetes ya sean de producción masiva o artesanal contribuyen a crear estas diferencias de género.

Otro de los aspectos que crean diferencia en la predilección de ciertos juguetes es el nivel socioeconómico del niño, la discrepancia que existe no es notoria en la temática del juguete lo es en el objeto con los que se realiza el juego, ya que los niños de una buena solvencia económica contarán con la posibilidad de acceder a los juguetes que marca la moda y publicidad, mientras que los niños de escasos recursos se limitan al uso de los objetos que están en su entorno como en el caso de las comunidades indígenas donde los juguetes son hechos por los padres con los medios naturales que cuentan, y en muchas de las ocasiones estos niños dejan de jugar a una temprana edad para ingresar a la vida económicamente activa y ayudar de esta forma a sus padres con los ingresos vitales para su subsistencia.

El juguete y el juego como se ha observado van a ser de gran importancia no sólo en la infancia del niño, sino que tendrán una gran peso en las etapas posteriores. En la actualidad las culturas participan en el intercambio de productos e imágenes que se entremezclan entre una sociedad y otra, todo esto bajo el liderazgo de los medios publicitarios y distributivos con que cuentan ciertos sectores del rubro juguetero, buscan la unificación del pensamiento y la pérdida de diversidad cultural que caracteriza a los pueblos.

La aparición del juguete industrial en las sociedades y su inserción en los juegos

---

63. *Ibid*, p. 88.



tradicionales, sustituyendo de este modo a los artesanales, son el reflejo de la decadencia de las sociedades por el olvido de sus estructuras tradicionales suplantándolas con otras necesidades y un nuevo modo de vida ajeno a sus condiciones socioeconómicas reales.

Estos juguetes industrializados son reflejo de las sociedades que los conciben y no tienen nada que ver con las civilizaciones en las que son insertados, dando como resultado un sincretismo que muestra la condición de subcultura o de pobreza en que se encuentran ciertas sociedades.

Los niños de las comunidades marginadas y rurales juegan con juguetes artesanales de manufactura familiar con recursos propios de cada lugar, en el caso de los niños de ciudad, los juguetes artesanales les resultan ajenos a sus necesidades, pues estas son creadas por los estímulos a los que la sociedad los somete (televisión, plástico, moda y consumismo) y buscan por medio de los juguetes de las grandes transnacionales sanar las necesidades que estos emporios crean en aras de un devastador capitalismo económico, político, social y cultural.

Es dramática la situación en la que han sido colocados los juguetes artesanales ya que en la actualidad su permanencia parece no tener posibilidades reales de sobrevivir como juguetes en el medio urbano, pues carecen de significación para los niños a causa de su contraposición a la “sociedad tecnológica”. La trascendencia de este tipo de juguetes en los niños de la ciudad radica en las prácticas culturales de cada colectividad debido a que éstas dependen de los intereses y condiciones propios que mueven a la comunidad.

Este tipo de juguetes que nada tienen que ver con el ideal de valores, de costumbres, actitudes y comportamientos, están provocando que los niños crezcan, literalmente hablando, en y por medio de imágenes hostiles, las cuales posteriormente reproducen en sus juegos. Estos juguetes en la actualidad están totalmente relacionados con las pantallas de la televisión, desde la década de los ochentas a la actualidad, ya que muchos de estos objetos se inspiran en series televisivas que reencarnan al personaje principal en plástico junto con los atributos que le fueron otorgados. Estos objetos carecen de un proyecto lúdico debido a que de antemano son concebidos por los fabricantes quienes decidieron sus características y su preferencia moral, ya que dependen de una historia preestablecida por la televisión reduciendo de este modo la capacidad del niño de crear sucesos imaginarios, relegándolo al papel de receptor y asimilador de los mensajes que van detrás de este tipo de juguetes de origen, en su mayoría, (sino es que todos) extranjera.

Las muñecas, al igual que el resto de los juguetes, son reflejo de su sociedad. En el



caso de México, aunado a la alta demanda y producción de objetos con ideales extranjeros, se destaca la producción de cuatro tipos diferentes de muñecas que buscan crear en las niñas distintos estereotipos de conducta: “*La muñeca con personalidad infantil*”, que tiene rasgos físicos propios de una niña como el caso de las gateadoras, las comiditas, la colección Gelli (de muñecos bebés), entre otras. “*La muñeca mamá*” cuya imagen maternal se ve reforzada en muchas ocasiones por venir acompañada de un muñeco más pequeño que simboliza a su hijo, dejando de este modo muy claro el rol que busca resaltar, bajo la proposición de ser muñecas con las mismas características que las muñecas de personalidad infantil. “*La muñeca de imagen juvenil*” donde lo más importante es resaltar los atributos de una personalidad dinámica, un cuerpo que se basa en los cánones de moda, aunque sean incoherentes en la sociedad mexicana, como es el caso de la famosa “*Barbie*” que con su imagen una gran cantidad de niñas desean convertirse en su fiel reflejo. “*La muñeca caricatura*” es una representación combinada de rasgos de la personalidad real con imaginarios, creando muñecas de ojos enormes, con sonrisas y labios exagerados, con cabezas desproporcionadas (muy grandes o muy pequeñas) y en algunos casos se les suavizan estos semblantes para hacerlas ver con ternura como el caso de “*Rosita Fresita, Cabbage Patch Kids o Las Bratz*”. A este respecto hay que mencionar que en el caso de las muñecas artesanales se da también esta clase estereotipos, pero únicamente como *muñeca con personalidad infantil* y como *mamá*, pues todas las muñecas cumplen la misión de mostrar y adiestrar a las niñas para lo que será su futuro como madres.

## 1.4. Juguetes: símbolos en el arte

Dentro del amplio recorrido que ha tenido la historia del arte y del hombre es difícil resumirla en unos cuantos ejemplos, sin embargo los fines que persigue esta investigación llevan exponer en unos cuantos trabajos la influencia enorme que el símbolo del juguete ha tenido en la humanidad y el arte.

Otro aspecto que se debe de considerar para esta sección es el hecho de no contar con una historiografía contundente sobre los juguetes, motivo por el cual la sección de obras en este apartado se basó en gran medida en el gusto personal por algunos artistas (Pieter Bruegel, James Ensor, Remedios Varo, August Macke, Mike Kelley), y por otro, que en la búsqueda de información se fueron recopilando el restante de las piezas, enriqueciendo de esta forma el compendio de obras que a continuación se muestran.

La forma de estudiarlas se dividió en dos partes; por un lado se muestra la obra y se realiza una breve semblanza del artista y la pieza, buscando entender los motivos que lo llevaron a realizar la pieza; por otro se analiza un período determinado de tiempo (pintura de castas y retrato de la nobleza) y al final se encuentran algunas de las piezas más relevantes para esta investigación. De esta forma se abarcan diversos momentos



---

de la historia del arte en el mundo y en México, bajo la premisa que la mayoría de estos autores únicamente colocan a los juguetes como refuerzo conceptual de las piezas y que por lo general sólo cuentan con una piezas (exceptuando la obra de Lola Cueto y Gabriel Fernández Ledesma y Rocío Maldonado).

### **1.4.1 Juguetes en la pintura mexicana de los siglos XVIII y XIX**

Para estos siglos la obra en la cual aparecen juguetes es únicamente en los retratos de los niños, donde los juguetes los acompañan por dos aspectos muy importantes: primero que refuerzan la idea de ingenuidad, delicadeza y juego que eran y son factores que describen perfectamente a un niño; el otro rasgo de estas obras es una especie de muestrario de la clase social a la cual pertenecen los niños que en sus manos o alrededor tienen juguetes, ya que por medio de su vestimenta, el lugar donde son retratados, la pose que adoptan y los accesorios que los acompañan, reflejan el estrato social al cual pertenecen.

Dentro de esta selección de obras que representan el siglo XVIII se mostrará cómo la vida en México abordó de formas diferentes el juguete, destacándose de este modo dos maneras de arribar al retrato de niños y a través de éste el juguete en el arte. Por un lado se observará la pintura de castas donde el niño se encuentra más natural y fresco, se aprecia en estas pinturas la espontaneidad que tienen los niños y es a través de éstas que se observa mayor interacción con el objeto y los niños. También donde se hallaron juguetes son en los retratos de la nobleza, que resultan escasas en contraposición con el retrato de adultos, en estas pinturas se observa al infante en lugares donde se realce su elegancia y riqueza, por lo regular serán posturas rígidas y carecerán de desahogo al relacionarse con su medio.

Durante el siglo XIX, la pintura popular dará muestras de su talento al dejarnos un gran legado de niños con juguetes, desgraciadamente varios de ellos son de autor desconocido; sin embargo en estos retratos es común encontrar a los infantes acompañados de caballos, muñecas, aros, regaderas, sonajas, animales y flores.

#### **Pintura de castas y retratos de la nobleza**

La pintura de castas es un modo de estructurar visualmente al indígena, al negro, al criollo, al español y sobretodo busca recalcar las diferencias entre los estratos sociales que las mezclas entre los anteriores generaba. Lográndolo por medio de representaciones visuales durante el período de Virreinato en México en el siglo XVIII. Las pinturas se estructuraban a modo de series de imágenes consecutivas que muestran los tres tipos de grupos raciales que surgieron entre españoles, indígenas y negros. Estos grupos de imágenes por lo regular estaban pintadas sobre lienzo o lámina



de cobre, donde cada imagen muestra a una pareja de distintas razas con uno o dos hijos, en espacios abiertos o cerrados, donde se dejaba constancia de la posición económica y social a la que podían ambicionar, además de tener objetos que reforzaban esta situación como, libros, mesas, utensilios de trabajo, juguetes, flores, etc. La imagen era acompañada de una leyenda que identifica la mezcla racial la cual se estaba ilustrando.



Juan Patricio Morlete Ruiz. *De español y morisca, albino*.

Este tipo de pinturas tenían dos aspectos muy importantes en su momento, por un lado un valor etnográfico pues en ellas se mostraban los lugares, personas, costumbres, instrumentos, objetos, vestimentas, juguetes y oficios, son en pocas palabras fragmentos de la vida colonial; por otro lado son un método para dividir y dominar a la sociedad por medio de la idea de que la apariencia física era la responsable de su ventajosa o desfavorable condición social. Aspectos que se pueden denotar en las dos piezas que ilustran este rubro.

Muchas de las pinturas del siglo XVIII en México describen paseos y parques donde es común encontrar escenas en las que se representan juegos de niños y adultos como la gallina ciega, rondas y juegos populares, este tipo de escenas estaban auspiciadas por el hecho de que la ciudad de México poseía un clima muy propicio para la diversión al aire libre, además de que la población pasaba un largo tiempo en las calles por las condiciones de hacinamiento en la que vivía una gran cantidad de la población novo hispana.

Las escenas de *Juego de niños*, muestran parte de los lugares a los cuales la población de la ciudad de México se retiraba para apartarse del bullicio, estos lugares eran



huertas, bosques y jardines, donde la gente adinerada disfrutaba de formidables casas de recreo; mientras las personas de menos recursos se divertían en los puestos de comida y pulque, o con los cantadores de guitarra o en el juego del volador. Pero no todos accedían a estos lugares por lo que la mayoría de la población se congregaba en la Alameda Central.



Anónimo. *Juego de niños. Manteo y Caballo de madera.*

La producción de retratos de niños con juguetes en el siglo XVIII es escasa pero se puede recuperar la obra de Juan de Sáenz. En la pieza *Retrato de la Sra. Musito e Icazbelieta con sus dos hijas*, se observa a una madre con sus dos hijas en los jardines de su residencia, cuadro en que se observa a las niñas vestidas como las damas de esa época, una de las niñas lleva una flor para plantarla y la otra una regaderita.



*Retrato de la Sra. Musito e Icazbelieta con sus dos hijas.* Juan de Sáenz



La llegada de Pelegrín Clavé a la Academia de San Carlos a mediados del siglo XIX trajo la influencia del romanticismo europeo, tendencia donde el retrato de niños encajaba a la perfección, motivo por el cual es frecuente encontrar esta clase de retratos, a su vez era común encontrar a infantes con juguetes como es el caso de el retrato de los *Niños Arango y Escandón* (1857) y *Familia Mexicana* (1870). En la primera pieza se observa cómo uno de los niños se encuentra montado en un caballo de madera a la misma altura del resto de sus hermanos, éstos se encuentran con un fondo de parque donde la habilidad de Tiburcio Sánchez se hace evidente por el dominio de la perspectiva y del color. En el caso de la segunda pieza se observa en el extremo inferior izquierdo a una niña jugando con un aro y un barquito en el agua. En ambos cuadros se aprecia una gran destreza en la realización de los paisajes idílicos que Tiburcio Sánchez utiliza.



*Niños Arango y Escandón, Familia Mexicana.* Tiburcio Sánchez.

La pintura en este momento de la vida de México no solamente se daba en la Academia de San Carlos, en Jalisco se encuentra José María Estrada, quien dejó excelentes retratos infantiles que muestran la vida de un poblado en contraste con los anteriores, como el retrato de la *Niña Manuela Gutiérrez* que muestra una gran expresión en el rostro. Es en ésta pieza (y en general en las creadas en el resto de la República) que se aprecia en los trajes, los lugares y los juguetes que acompañan a la niña los rasgos de la vida real mexicana, pues al estar Estrada tan lejos de la ciudad de México no es tan sensible a las influencias europeas, detalle que en la ciudad se aprecia mucho.



*Niña Manuela Gutiérrez.* José María Estrada



Bajo esta idea de la pintura se logró crear una gran cantidad de piezas que muestra a niños con sus juguetes, los niños de estos retratos son más libres y en la mayor parte de los casos no es necesario obligarlos a tener poses complicadas o muy artificiales, como se apreciará en la postura muy natural y que muestra el carisma del pueblo mexicano.

Para el siglo XIX la vida jurídica, la ideológica, la convivencia social y la religión modificaron sus manifestaciones y los espacios en las que se realizaban se cambiaron; debido a que las instituciones religiosas, el Estado y los feligreses modificaron su relación por la legislaciones de la Constitución de 1857.

En el virreinato las fiestas religiosas se celebraban dentro de las iglesias o en las calles y plazas, pero con las reformas jurídicas se trataron de eliminar estas prácticas beatas, enclaustrándolas en espacios cerrados, relegándolas al ámbito privado, negándoles de este modo el carácter público del que había gozado en los siglos anteriores y menguar el poder que la Iglesia tenía en el pueblo, a favor del orden civil recién establecido. Pero a pesar de ello el peso de estas tradiciones aunadas a la deliberada oposición a las nuevas legislaciones por parte de la Iglesia y los creyentes, hicieron que algunas manifestaciones como las procesiones y algunas fiestas patronales, que habitualmente se realizaban en lugares públicos, contaran con una mayor resistencia a desaparecer por parte de la población.

En el caso del *Carnaval de Morelia* de José Jara, se muestra una de las fiestas patronales de este estado, donde podemos observar a los feligreses, que gracias a la danza simbólica, celebran el carnaval por medio de bailes, música y fiesta; en la parte inferior izquierda se aprecia un par de niños que juegan con un caballito de madera, este aspecto es de gran importancia debido a que en este tipo de fiestas a los niños se les regalaban juguetes y se unía la familia para celebrara dichas festividades. En el caso de Jara, los campesinos, que retrata en este cuadro, están vestidos con sus trajes cotidianos, lo cual deja entrever la "*sinceridad religiosa*" y la "*naturalidad*" que son características de este grupo social debido a la arraigada creencia que tenían en la fe.



José Jara. *El Carnaval de Morelia*.



Durante este siglo XIX, el amor materno fue muy difundido por los pensadores ilustrados, debido a los estudios que se hicieron en relación al desarrollo del niño, alcanzando su máxima expresión en este siglo en la clase burguesa. Pero fue hasta mediados de este período que alcanzó su esplendor en la pintura en México.

Una muestra clara de esta tendencia ideológica sobre la maternidad se observa en *Educación Moral. Una madre conduce a su hija a socorrer a un menesteroso* (1879) obra de Alberto Bribiesca. El cuadro representa la caridad vista desde un panorama de virtudes laico burguesas, observadas en el cuadro a través del uso de símbolos como el mapa de la República Mexicana, el escritorio, la lámpara, la biblioteca y el cesto de costura que se encuentra junto a la silla; son iconos que refuerzan los conceptos de un profundo patriotismo y de la laboriosidad en un estable hogar burgués, sitios sociales que Bribiesca busca resaltar dentro de la habitación.



Alberto Bribiesca. *Educación Moral. Una madre conduce a su hija a socorrer...*

Se observa en el extremo izquierdo del cuadro al necesitado para aminorar su presencia que podría constituir una trasgresión para la sociedad de su época, personaje que brinda a la madre la posibilidad de poner en práctica las lecciones que le ha brindado a su hija, a la cual insita y alienta, para socorrer al mendigo; uno de los símbolos más interesantes que Bribiesca retoma en su pintura es la muñeca que la niña sostiene con su mano izquierda, este objeto se puede interpretar como la futura maternidad de la niña reforzando con esto la idea de transmitir estas virtudes sociales de generación en generación.



## 1.4.2 Casos Específicos del juguete en el arte del siglo XX en México

En el siglo XX la premisa que predominará en el arte es que todo es posible y que estas representaciones están vinculadas con las demandas sociales, esto por medio de la interpretación de la vida social contribuyendo a la objetivación y apropiamiento de las prácticas sociales. En el caso de México dos aspectos que contribuyeron a este hecho fue la Revolución Mexicana y el “*avance de la modernidad*”, observándose la adopción del modelo capitalista, en el crecimiento industrial a partir de 1940 donde la ciencia está a disposición de las nuevas tecnologías, la parálisis del desarrollo de la agricultura, la ampliación y diversificación de los medios de comunicación, la migración a las ciudades trayendo como consecuencia la explosión demográfica en la ciudad por la centralización de los poderes en la capital del país, la creciente dicotomía cultural rural-urbana, la expansión del consumismo, la secularización de la vida y el énfasis individualista, la nueva percepción del cuerpo a nivel social y la nueva concepción general de las diferencias sociales. Estos son ejemplos de los procesos de la modernidad que se vieron reflejado es el arte mexicano.

Todos estos aspectos se vieron estrepitosamente reflejados durante la primer mitad del siglo XX, ya que la mayor parte de la búsqueda plástica se centró en el contexto científico y tecnológico. Sin importar estos coqueteos del arte con la modernidad, lo que realmente define a éste en la primera mitad de siglo es su arraigado nacionalismo que se fundamentó en la historia, el paisaje, las costumbres y las cosas locales como génesis de la inspiración plástica, pues se reclamaba un estilo nacional genuino, motivo por el cual se retomó el arte popular como eje vital de la Pintura Mural Mexicana.

Éstos ideales nacionalistas en el arte llegan hasta la década de los setentas debido al abandono de los cánones figurativos en fundamento de las concepciones abstractas que definieron a la “*Generación de la Ruptura*”, esto aunado a la crisis política marcada 1968 con todas las complicaciones sociales e ideológicas que esto trajo, que llegó hasta el desmantelamiento del Estado Benefactor en pro del nuevo modelo Neoliberal, en los ochentas, y por si esto no fuera poco el ímpetu por la nueva cultura visual e informática ligada totalmente a la televisión, el video y la computadora; estos tres aspectos cambiaron no sólo la estética que el país había venido utilizando sino que tuvo repercusiones en todos los sentidos en la población tanto del campo como de la ciudad en México.

### Remedios Varo

En 1941, Remedios Varo (Anglés, Gerona 1908 - México 1963) llega a México por la



invasión de las tropas alemanas a Francia, donde vivía con su esposo Benjamin Peret, ambos con una fuerte influencia surrealista. La obra de Varo plasma un mundo armonioso y bello, pues en cada pieza cuidaba la composición, dando de este modo una obra que se destaca por ser un surrealismo luminoso y amable. Como los *Niños Villaseñor*, donde se puede observar un carácter fantástico, proporcionando un gran enigma por el tipo de imágenes a las que recurre. Posiblemente lo que buscaba era hacernos soñar con ese momento mítico del juego infantil a través de la utilización de juguetes como el papalote que la niña sostiene en las manos y sobre el cual su hermanito viaja. En la parte inferior central se puede observar un pequeño barco en una escena interior. Se puede observar la forma aparentemente ilógica en la que maneja la perspectiva para lograr una mayor profundidad en el cuarto que retrata. Su obra está muy cargada de una nostalgia notoria por el uso de la arquitectura y las telas pertenecientes otro momento histórico.



*Niños Villaseñor*. Remedios Varo

### **Gabriel Fernández Ledesma**

Gabriel Fernández Ledesma (Aguascalientes 1900 - Ciudad de México, 1983) fue alumno de Fernando Díaz de León en las Escuelas al Aire Libre. Es uno de los grabadores mexicanos de los primeros 50 años del siglo XX que se destaca por la incursión que hizo en materiales no artísticos, como ejemplo basta citar que por falta de recursos para comprar gubias adecuó varillas de paraguas como herramientas de talla en madera, más adelante, en 1925, fundó y dirigió el Centro Popular de Pintura “*Santiago Rebulle*”, hizo que sus alumnos grabaran sobre cámara de llanta. También fue el primero en utilizar litografías policromas para su libro titulado *Juguetes Mexicanos*.<sup>64</sup>

---

64. Gabriel Fernández Ledesma, *Juguetes Mexicanos*.



Fernández Ledesma buscaba, por medio de su gráfica, crear un sentimiento de lo nacional al retomar mucho del arte del pueblo, pues creía que el artista que se aparta de su pueblo, se reduce y se hace retrógrado. Un claro ejemplo de ello sería su libro *Juguetes Mexicanos* que publicó en 1930, donde muestra una visión multicultural de México que liga totalmente al juguete:

Donde puede verse más desinteresada belleza, es en este género de productos desligados ya de su papel utilitario, sólo son mensajes de recreo -juguetes- dirigidos a la satisfacción inocente y al goce de los niños.<sup>65</sup>



Lámina del Libro *Juguetes Mexicanos*. León de Metepec de 40 centavos

Dentro de su libro hallamos una preocupación por el futuro del juguete mexicano, pues en ese momento (1930) no existían (y siguen sin existir) fábricas donde se crearan estos objetos, lo cual él justifica diciendo que el artesano mexicano no maquiniza sus creaciones porque no son formas desnudas o escuetas ni simplemente utilitarias.

Un punto muy importante de su libro es que contiene 52 litografías a color, que fueron las primeras en realizarse en México. En cada una de estas láminas muestra un juguete tradicional mexicano, que es acompañado de una hoja introductoria con el título o nombre del juguete, su procedencia, su precio y su descripción. Dentro de estos juguetes se encuentran: un león de azúcar del D.F. con precio de 10 centavos, un conejo engretado y pintado de Metepec con precio de 15 centavos, una gallina de barro de Morelia con precio de 5 centavos, un pato de cartón del D.F. con precio de 25 centavos, un tecolote con cabeza de mujer de Tonalá, Jalisco, con precio de 5 centavos, un judas de cartón de Celaya Guanajuato con precio de 25 centavos, un

<sup>65</sup>. *Ibid.*, p. 20.



chamuco de Aguascalientes con precio de 2 por 5 centavos, un torito engretado y pintado de Metepec con precio de 40 centavos, una mulita de corpus de diversas regiones del país con precio de 20 centavos, un chango con tambor de Celaya, Guanajuato, con precio de 10 centavos, un león de Metepec con precio de 40 centavos, y 41 láminas más, donde ilustra la diversidad de juguete de manufactura nacional que divide al inicio del libro en: juguetes de barro, de pasta de cartón, de tule, de palma, de madera, de trapo, dulce, de hojalata, cristal, de cera, de cerda, de hojas de maíz, de algodón, de bule y de tecali.

De este modo Fernández Ledesma deja uno de los más fieles testimonios sobre la importancia de recordar que el arte popular es una de las expresiones más auténticas en su contexto social, pues en su presencia o ausencia se logra vislumbrar los valores de cada sociedad.

### Lola Cueto

Dolores Vázquez Rivas de Cueto (1897-1978) se distingue por ser una de las creadoras que buscaba ensalzar la riqueza de la cultura popular del pueblo mexicano.

Realizó toda una serie de aguafuertes y aguatinas sobre los títeres y juguetes mexicanos además de ser una constante investigadora a este respecto. Siempre buscó marcar el carácter didáctico de estos muñecos.



Títere de Lola Cueto

Cada una de sus aguatinas son un meticuloso retrato de los juguetes que tan fervientemente realizan los artesanos mexicanos, en estas estampas recupera no sólo la estructura de trapo, de hilo, de barro, de alambre o de cartón de estos muñecos, sino



que les devuelve su viveza al ponerles colores y acercarlos un poco más a la realidad del prototipo original.

Estas piezas se expusieron en una muestra itinerante dentro del Sistema de Transporte Colectivo Metro en el 2006, donde se apreció una muestra de gran calidad técnica que persigue únicamente mostrar la belleza de cada uno de estos juguetes.

### Benito Messeguer

Benito Messeguer (nace en Mora de Ebro, Tarragona España en 1930, muere en 1982) llegó a México a los 14 años y se naturalizó mexicano al cumplir la mayoría de edad. Formó parte del grupo de artistas de la *Nueva Presencia*, revista cartel que apareció por primera vez en 1961 y se disolvió en 1963, misma que fue planeada, editada y creada por Arnold Belkin y Francisco Icaza, surgida de la necesidad de los artistas latinos de tener un medio por el cual poder llegar a más personas. Esta publicación *Nueva Presencia*, se ligó totalmente a los Interioristas por sus preferencia pictóricas, y por medio de ésta se dio una gran difusión a la obra de muchos artistas entre los cuales se encuentra Messeguer.



*Retrato de Licha.* Benito Messeguer.

La obra de Messeguer muestra un gran eclecticismo, en la obra *Retrato de Licha* (1956), se observa que incluye en la parte superior izquierda una pequeña pared que se abre hacia otra área espacial, haciéndolo netamente mexicano al colocarle dentro juguetes artesanales como animales de barro, objetos que pertenecían a la colección del artista.



## Rocío Maldonado

La creación artística hacia finales del siglo XX se basó en la producción de maneras autóctonas en la forma de articular la realidad plástica, política, psicológica de su época y lugar. De esta forma, en las décadas de los ochenta y noventa, los artistas se enfrentan a problemáticas propias del pasado y presente siglo, donde el concepto predominante es el pluralismo siendo muy notorio en el hecho de que en la creación visual lo importante no es la forma sino las preocupaciones sociales y los temas que abordan, en este sentido se apoyan del proceso de creación, los mecanismos y materiales sobrepasaron a la forma.

Rocío Maldonado (Tepic, Nayarit México 1951), a partir de una visión basada en el género, busca evidenciar la situación de la mujer en la sociedad latinoamericana. Rocío representa la figura humana a menudo por medio de muñecas, como es el caso de *Las dos hermanas, virgen de barro* (1986), donde denuncia los modos de considerar y menospreciar a la mujer, este aspecto lo refuerza por medio de la utilización de elementos como el corazón, que en esta pieza se encuentra al lado inferior izquierdo del florero, icono que a través de la historia de la sociedad latinoamericana tiene una gran importancia y remite a dos aspectos fundamentalmente: los corazones de los sacrificios humanos de los aztecas y el Sagrado Corazón de Cristo en la simbólica cristiana.



*Las dos hermanas, virgen de barro.* Rocío Maldonado

Rocío Maldonado formó parte del movimiento del Neomexicanismo nacido en la década de los ochentas, que tenía una estética figurativa, donde la iconografía predominante era el catolicismo, la historia del arte mexicano y la cultura popular. En 1984 inició su serie de cuadros donde representa a muñecas artesanales mexicanas, pinturas donde en ocasiones les pegaba brazos y piernas de estas muñecas a sus marcos.



### 1.4.3 Indicios de juguetes en la pintura de Europa

Los juguetes como se observó en la primer sección de ésta investigación se han producido a lo largo de la historia, pero no siempre se utilizaron como objetos artísticos o como parte de la obra; sin embargo algunos destacados autores los retomaron, debido en gran medida a la creencia de que la infancia sólo era un breve período que preludiaba la vida adulta, posteriormente se fueron realizando estudios en torno a los niños y se descubrió el impacto que los juguetes tienen en la vida del párvulo y por tanto su impacto en la etapa posterior.

#### Pieter Bruegel

Pieter Bruegel, pintor y dibujante flamenco del siglo XVI (Breda ca.1527-1569). Estudió por medio de la pintura ámbitos de la vida cotidiana que hasta ese momento no se habían considerado relevantes como es el caso de su famosa pintura *Juegos Infantiles* (1560). Hasta ese momento la infancia se había tomado simplemente como un paso antecedente a la vida adulta, y los niños eran tratados como adultos pequeños ya que como se aprecia la ropa y atuendo de los niños es semejante al de los adultos que en esa misma época retrato Bruegel; igualmente se estima sólo una pequeña cantidad de juguetes como los caballos de palo, muñecas, molinetes, aros; además utilizan objetos de la vida cotidiana para jugar como vejigas de cerdo, huesos, boinas, barriles entre muchos otros. El resto de los niños en el cuadro recrean juegos físicos. Esta falta de atención hacia los infantes se observa en el cuadro al colocarse a los niños con sus rostros y proporciones como si fuesen adultos, además de parecer apáticos asimismo semejan tener la misma edad.



Pieter Bruegel. *Juegos Infantiles*



La cantidad de niños que hay en la pintura rebasa los trescientos niños, y marca un hito en la historia de la pintura al ser el primer cuadro donde se muestran a manera de catálogo los juegos a través de los cuales se entrenaba a los niños para su futura vida.

En cuanto a los aspectos estéticos cabe mencionar que la paleta que Bruegel utiliza se basa en el color local, además al observarlo hay que alejarse para percibir toda la obra y acercarse para distinguir cada pequeña escena contenida en la pintura, debido a la forma en que el artista utiliza la perspectiva que por un momento puede ser aérea, pero se enriquece con los muros de los edificios que convergen en la parte superior derecha en donde se lleva al espectador a mirar hacia arriba contraponiéndose con lo que se encuentra en la parte inferior izquierda donde se observan los techos de las casas; haciendo de esta pieza una verdadera obra maestra del arte, por su cualidades pictóricas y por el tema que Bruegel retoma para crear esta pieza.

### James Ensor

James Ensor (Ostende, 1860 - 1949) en 1874 ingresa a la Academia de Bruselas de la cual se decepciona y la abandona dos años más tarde, se dedica a viajar e ir a los cafés literarios donde conoce a Ernest Rousseau, crítico, anarquista y profesor de la Universidad Libre de Bruselas, con el cual se hospeda, y es aquí donde se cimentó el carácter crítico y el temperamento anarquista de Ensor.



James Ensor. *Niña con muñeca.*



Al principio su obra se centra en las escenas interiores donde lo más importante será su manejo de la luz. Conforme transcurre el tiempo la pintura de Ensor muestra un avance progresivo en el tratamiento de los objetos que llevaron mucho más adelante su obra a lo grotesco, lo teatral, la caricatura, la sátira y la máscara siendo éstos elementos los primordiales en su obra; alrededor de 1880, logra desenmascarar la tristeza de la vida cotidiana y la empieza a sumergir en la fantasía, como es el caso de su cuadro *Niña con Muñeca* (1884), donde se observa el predominio de los tonos oscuros, aborda el paso de lo real a lo fantástico, pues en la pared que tiene de fondo la niña, se aprecia un barullo de flores y hojas que la envuelven, sostiene a la muñeca en sus brazos. Este torbellino de pared se confunde con el piso debido a la semejante gama tonal de ambos que provoca voltear a ver al extremo inferior izquierdo donde se encuentra una muñeca deformada desconcertando al espectador. Esa muñeca del piso no conserva la misma tonalidad oscura del cuadro, por el contrario, su luminosidad se eleva. Ensor a través de una iluminación y una paleta armónica y suave disimula la pesadez de la figura en negro de la niña. Este manejo del color se debe a que la mayor parte de los interiores que Ensor maneja en esta etapa tiene una preferencia muy acentuada en el estudio de la luz y el color como elemento unificador de la pintura; y es por medio de entremezclar la realidad y los rasgos amenazantes y demoníacos a los objetos de la vida diaria que llevan a Ensor a su magnífica obra con máscaras, espectros y muecas grotescas.

#### 1.4.4. El juguete en el arte del siglo XX

##### August Macke

A principios del siglo XX surge un movimiento llamado Expresionismo Alemán, que basa su doctrina en un espíritu contestatario tanto en la vida artística como en el aspecto social. Buscaban la renovación artística y de su sociedad, estos artistas retomaban personajes marginales de su sociedad para la creación de sus obras; aspectos que en el caso de August Macke (Maschede, en Sauerland 1887- 1914) no aparecen pues él utiliza el anhelo de armonía como directriz principal en su obra, dejando de lado su realidad político-social. De este modo retrató personajes: hombres de trajes elegantes, mujeres primorosamente vestidas, en placidas tardes en los parques, individuos que son fiel reflejo de la clase social a la cual los expresionistas rechazan innegablemente.

Macke en cada una de sus piezas intenta reflejar una armonía interior, siendo el cuadro de *Niña rubia con muñeca* (1910) un clarísimo ejemplo de este equilibrio. Se puede describir como la estabilidad entre el contraste rojo-verde, acentuado por la figura central de la niña con muñeca.

Posteriormente la obra de Macke se vería influenciada por el Orfismo de Delauny, el Cubismo y el Futurismo; influencias estéticas únicamente, pues sus ideologías no las



compartía por consideradas irracionales como es el caso del gran apego que los Futuristas sentían por la máquina y la guerra, aspectos que Macke rechazaba por ser antagónicos a los suyos. El motivo central de este pintor será la búsqueda de un equilibrio armónico entre los discursos estéticos de sus pinturas. Este aspecto lo alcanza en gran medida porque la forma de luz de sus cuadros la logra por medio de los contrastes de color.



August Macke. *Niña rubia con muñeca.*

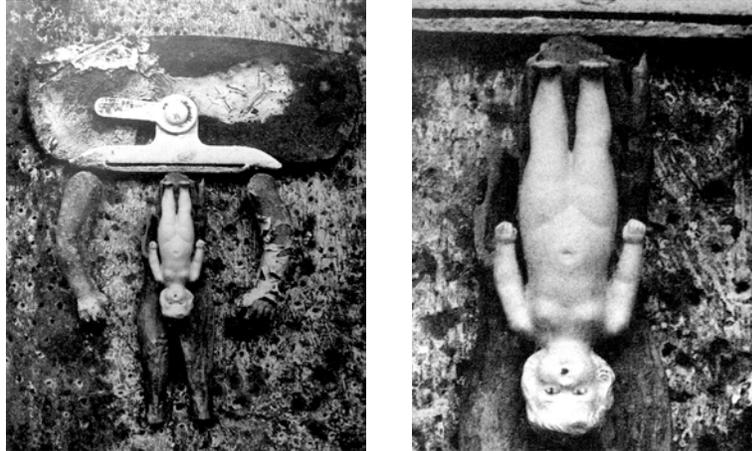
### **Frederick Sommer**

La fotografía tuvo un papel muy importante durante la influencia del Dadaísmo y el Surrealismo en América, se convirtió en el medio idóneo para la divulgación de los ideales estéticos de estas dos vanguardias, que llegaron al continente americano durante el período de la Segunda Guerra Mundial; en especial el Surrealismo inspiró a muchos de los fotógrafos americanos en los años cuarentas como a Frederick Sommer (1905 - 1999) de Arizona, que de todos los artistas que se vieron influenciados pocos o casi ninguno se autodenominó como surrealista. Sin embargo Sommer y los demás fotógrafos tenían muchos rasgos en común, tales como el sentido de belleza de la fantasía, el gusto por los trastos viejos y los sueños.

La obra fotográfica de paisaje de Sommer era profundamente admirada por los surrealistas debido a su temática como por la técnica con la cual imprimía sus obras al llenar de extremo a extremo con una figura y eliminar literalmente al cielo de sus obras, intensificando de este modo el sentimiento de abandonado y devastación del paisaje



del suroeste de E.U.A.



Frederick Sommer. *Maleta de Adán*.

En 1946 la obra de Sommer empezó a engrandecerse, pues iba recolectando los objetos que encontraba en el desierto que eran desde pedazos de muñecas, maquinaria, ejemplares de animales y páginas impresas; con estos objetos y las fotografías realizaba collages tridimensionales como en el que se muestra en esta investigación intitolado *Maleta de Adán* (1949) dejándolo en un sentido enigmático. De este modo incursionó a lo que los surrealistas llamaron “objeto encontrado”, este método combinado con una gran limpieza y destreza en el ampliado de sus paisajes produjo un resultado inesperado, donde el paisaje dejaba de ser un lugar real y tangible para poner al espectador ante un sitio onírico.

### Mike Kelley

En los años setenta del siglo XX el arte llega a un momento trascendental de su historia, donde la contemporáneo se define como la pérdida del estilo, pues la crítica principal de los artistas de esta década fue hacia la realidad mass mediática e ilusoria, y es en la escultura que se logra por medio de los objetos colocarlos como rastro de la presencia humana. *Ready-made socialista* es el concepto que mejor describe la obra de Mike Kelley (Thomas Kellein, Detroit, Michigan 1954), artista norteamericano conocido por sus instalaciones y piezas donde utiliza animales de peluche y muñecos de trapo en actitudes sexuales dentro de escenarios fríos, que buscan denunciar las hábitos sexistas de los juegos, los mitos de la vida en los E.U.A. y el mecanismo de la represión infantil.

En el caso de *Estral Star No.1*, el uso de juguetes sirven de modelo ideológico: blandos



y sumisos, crítica, con sus característica táctiles, los ideales de los padres en relación a las expectativas que esperan de sus hijos, así sea necesario lograr por medio de la represión, sentimiento totalmente reflejado en la postura de los juguetes en esta pieza, donde se observa como la cola de los simios esta unida a su boca y se apelmazan para dar la sensación de una relación sexual, evidenciando con ello la represión de género en los niños.



Mike Kelley. *Estral Star No. 1*

De este modo se puede concluir que a lo largo de la historia del arte, el juguete ha estado presente ya sea de forma directa en varios artistas que cifraron mucho de su discurso en el símbolo de éste, o para presentarlo y para criticar los vicios de la sociedad. O de forma indirecta para poder reforzar el sentido que los autores le daban a sus piezas, siendo en muchos de los casos un elemento más dentro de la obra. Se observa cómo en cada una de las piezas aquí presentadas el juguete siempre está vinculado con la realidad social, mostrando que puede tener un peso ideológico por su carga simbólica.

De esta forma se denota que el arte ya sea de creación popular o de dentro de las escuelas del Arte, tiene entre muchas otras la misión de mostrar el contexto histórico al cual pertenece y que en el momento en que estas dos vertientes logran crear una simbiosis, las obras resultantes serán un legado de la historia de su nación y mostrarán el contexto y las circunstancias dentro de la cual existieron.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

# CAPÍTULO II

**El huecograbado como técnica  
en las artes visuales**



**El principito.**

“Sólo los niños saben lo que buscan –dijo el principito.  
Pierden el tiempo por un muñeco de trapo,  
y el muñeco se les vuelve importante,  
y si se lo quitan se echan a llorar.”

**Antoine de Saint-Exupéry**



## 2.1 El grabado en Hueco ... Talla Dulce ... Calcografía

Al acto de grabar y su resultado, la estampa, se engloban dentro del área de la gráfica a la que se le ha definido de diferentes maneras con el paso de los años y siempre estará totalmente relacionada con su momento histórico. De esta manera gráfica y grabado se entienden como el arte de grabar:

Del neerlandés *graven*; en griego *γραφω*. Traducción: señalar con incisión o abrir o labrar en hueco o en relieve sobre una superficie de piedra, metal o madera, etc. un letrero, figura o representación de cualquier objeto.<sup>1</sup> *Γλυφω*: grabar. *Γραφω*: escribir. – Gráfico, ca (*γραφικος*): perteneciente o relativo a la escritura; descriptivo.<sup>2</sup> Del latín *graphice*, es, um: artística, perfectamente; arte del dibujo; estilo, punzón.<sup>3</sup>

En las artes visuales la gráfica se ha ampliado y ha logrado grandes avances en estos últimos años, de esta forma definiciones como la de Rosa Vives Piqué dejan el campo de la grafica muy estrecho y limitado:

Con la palabra grabado, sólo se designa una parte del proceso para obtener una estampa. Grabar es dibujar sobre una materia dura con incisiones... que se transformará en la matriz para una reproducción múltiple... grabado es la matriz... todo material incidido o tallado susceptible de recibir tinta y que permite trasladar la imagen al papel, a través del proceso de estampación.<sup>4</sup>

Como se podrá notar estas definiciones no ayudan mucho a entender el quehacer del grabador y de la gráfica como rama de las artes visuales en la actualidad. Para esta investigación se tomó como punto de partida la definición de Juan Martínez Moro para la gráfica:

La obra reproducida sobre papel se le reserva el término de estampa quedando para la plancha incisa el de grabado... grabado, es la existencia de una imagen sobre un soporte o matriz que permite su reproducción.<sup>5</sup>

De esta forma se abre el campo de la gráfica y permite englobar muchas de las nuevas vertientes de grabado que últimas fechas se han logrado por la experimentación y estudio de materiales no artísticos en las matrices y en las estampas.

- 
1. *Diccionario de la Lengua Española*, p. 658.
  2. Agustín Mateos M., *Etimologías griegas del español*, p.267.
  3. Julia Pimentel Álvarez, *Op.Cit.*, p.320.
  4. Rosa Vives Piqué, *Del cobre al papel...*, p.19.
  5. Juan Martínez Moro, *Un ensayo sobre Grabado...*, p.22.



Bajo esta premisa se entiende que la naturaleza del grabado es la reproductibilidad y que ésta es la característica que por muchos años fue su lastre, pero que en este momento es la cualidad que hace de esta disciplina un área viable, explotable y de una gran riqueza de recursos que brindan al grabador la posibilidad de llegar a un mayor número de personas y son el contrapeso a la era de los medios de comunicación masiva en la que la sociedad del mundo se encuentra inmersa.

En la actualidad el grabado ha sido renombrado por algunos como “obra gráfica original”<sup>6</sup> que tiene como características primordiales el haber sido concebida para realizarse por procesos de arte gráfico cuya finalidad es lograr la expresividad y, por último, al ser piezas que pueden reproducirse, deben de estar definidas por un tiraje (que incluye copias para el mercado, colecciones públicas, autor y de estado). Estas características van ha estar ligadas de modo indisoluble con la proliferación de técnicas y procesos en la creación de planchas y en los procedimientos de estampación, expansión que se han logrado por medio del conocimiento unido a la técnica. La contraparte de este tipo de obra es el “grabado de interpretación” (que actualmente ya es de uso caduco) cuyo fin primordial es la reproducción para la divulgación y conocimiento de una obra pictórica, escultórica o dibujística.

La anterior dicotomía se basa en la idea de que el grabado está en un constante reto con el dominio mercantilista basado en la plusvalía, tanto económica como ideológica de la cultura actual. El grabado se puede afirmar que tiene dos temperamentos, uno artístico y otro industrial, pero ante todo es comunicación.

Motivo por el cual en la obra gráfica que realice para esta investigación se le da más importancia a la comunicación y se deja de lado el aspecto mercantil de la gráfica, al no ser una estampa con un tiraje limitado y donde lo más importante es la cantidad de espectadores que la puedan ver al ser colocada en un medio como internet, aspectos que se trataran a fondo más adelante en esta investigación.

## 2.1.1 Grabado y estampa

### Relación con otras Gráficas

La gráfica esta dividida de manera tradicional en grabado en relieve o **xilografía** (madera), en hueco o **calcografía** (metal) y en plano se tiene a la **litografía** (piedra) y la **serigrafía** (seda o nylon). Dentro de estas ramas se fijan grupos de técnicas que se dividen por el tipo de proceso que implica o por el resultado que se obtiene. En la xilografía se tiene el grabado a fibra, a contra fibra, plancha tallada, camafeo, plancha

---

6. Cfr. José Ma. Luna Águilar, *Breves notas sobre grabado español...*, p.515.



perdida y el sistema japonés, dentro de este rubro también se ubica a la linoleografía (corcho). En la litografía se tiene la manera de lápiz, tinta, papel reporte, etc. En la serigrafía están el obturado directo y la emulsión fotosensible. Y dentro de la calcografía se tienen los de incisión directa (punta seca, buril, mezzotinta), los de incisión indirecta (aguafuerte, aguainta, barnices) y los de adición (carborúndum, adhesivos).

Hay que mencionar que estos no son los únicos tipos de planchas, pues en este instante existe una gran cantidad de plásticos, cartones, diversos materiales que han servido de planchas para la creación de obras gráficas (collagraph, plantillas, pirograbado, fotocopias, transfer, offset, entre otros). Además las técnicas se entremezclan en muchas de las ocasiones para lograr una mayor riqueza en la línea gráfica.

La xilografía es la realización de una imagen en una plancha de madera por medio de su incisión con ayuda de gubias, se logra al eliminar por medio de tallar la materia de la matriz que serán los blancos de la imagen; su entintado se obtiene por el manchado directo de la superficie de la matriz grabada para posteriormente colocarle el papel y pasarla por el tórculo con una presión suave, pues no necesita mucha fuerza para que el papel se impregne con la tinta.

La litografía fue inventada por Aloys Senefelder en 1796. Ocupó piedra calcárea como matriz que tiene la capacidad de retener las sustancias grasas y mantenerse humectada, oposición bajo cual basa su proceso (grasa / agua). Se dibuja con diversos materiales grasos y se cierra el poro de la piedra con una composición de goma arábiga con ácido nítrico y debiendo mantenerse humectada la piedra, evitando con ello que las zonas no dibujadas se ensucien; posteriormente se entinta la imagen dibujada (grasa) y se imprime por presión lineal de contacto progresivo. Esta técnica con el paso de los años y los avances tecnológicos se transformó en lo que actualmente se conoce como offset.

La serigrafía es el paso de la tinta al papel por medio de la tela tramada de nylon o seda. Esta técnica es la más colorista de todas, y al igual que en la litografía no muestra ningún relieve en el papel, aspecto que en la xilografía y más contundentemente en la calcografía son inherentes. Esta técnica se ha convertido en una gran herramienta para la industria gráfica: en el estampado de telas, rótulos publicitarios, marcas en envases y cajas.

El caso del grabado en hueco o talla dulce se tratará de manera más extensa al ser el medio de producción de la obra de esta investigación, de esta forma la calcografía se caracteriza por estar realizada en la mayor parte de los casos en metales como el zinc, cobre, aluminio, hierro, etc. El grabado en hueco:



Se entiende por grabado en hueco, toda plancha o soporte (tradicionalmente de metal) donde las incisiones o heridas realizadas para configurar la imagen, son las encargadas de recoger la tinta que posteriormente es transferida al papel. Éste previamente humedecido se introduce en las heridas de la plancha, recogiendo la tinta allí depositada, ayudado por la fuerte presión que ejercen los cilindros del tórculo.<sup>7</sup>

La calcografía suele dividirse en dos tipos de técnicas: las directas también llamadas frías o secas, donde el grabador realiza las heridas sobre la plancha por medio de herramientas como la punta de acero; las indirectas o húmedas o calientes que se ejecutan por medio de la exposición de la plancha a la agresión química de los ácidos (o mordientes) que se controla por medio de la utilización de barnices y resinas. Ambas maneras de trabajar tienen la característica de ser trabajos lineales y tonales.

En el caso de los grabados que realice para esta investigación se utilizaron técnicas tradicionales, ya que cada uno de estos procesos enriquecen la estampa y permite una mayor expresividad en las imágenes, además de ser un medio que permite obtener una gran gama de tonalidades y calidades de línea.

## 2.1.2 Planchas, mordientes, papeles e impresión

### Planchas

Dentro de las diferentes planchas que se pueden utilizar en el grabado en metal están: el cobre, zinc, hierro, aluminio, etc. que pueden ir del calibre 18 al 22. Cada metal posee características de dureza y acabados diferentes, el más idóneo es el cobre por la limpieza del mordido que deja el ácido (Percloruro de hierro) y por la resistencia que presenta en las impresiones. En el caso del zinc de menor costo que el cobre, se obtiene una muy buena calidad en los atacados ya que es un metal de naturaleza suave, aspecto negativo a la hora de tirajes muy grandes. El caso del hierro o lámina negra es muy diferente debido a que es un metal barato y duro pues posee un grano muy abierto, este último aspecto trae como consecuencia que en el atacado se lleve mucho más tiempo y ácido que los dos anteriores, pero permite que el grosor de la línea sea más ancho sin necesidad de atacar con resinas para que retenga la tinta; este aspecto en el tiraje es muy benéfico pues resiste muchísimas más copias que los demás metales. El aluminio es muy barato pero responde de manera muy burda a los atacados, además es muy suave lo que la hace idónea en técnicas directas, sin embargo es la que resiste menor cantidad de tiraje en las ediciones.

---

7. Juan Carlos Ramos Guadix, *Técnicas aditivas en el grabado...*, p.32.



Todas las láminas, del metal que fueren, necesitan de una preparación antes de iniciar el trabajo en las diferentes técnicas calcográficas. Esta preparación se divide en biselado y pulido: el primero consiste en la creación de un bisel a 45° por sus cuatro lados, que tiene como finalidad que la plancha, durante el proceso de estampación, no rompa el papel al pasar por el tórculo que ejerce una gran presión sobre estos. Posteriormente se pulen las láminas quitar las imperfecciones que tenga la placa con la finalidad de obtener blancos-blancos en las copias, en este proceso se utilizan lijas de agua que van del 100 al 1200 dependiendo del estado en el que se encuentre el metal, al terminar con la lija se procede a afinar este paso con la utilización de crema pule metales (mejor conocido como Brasso). Al terminar se limpia la lámina con aguarrás que quita el amoníaco del pule metales, luego alcohol para quitar la grasa del aguarrás y dependiendo de la técnica (aguatinta, jarabe de azúcar) se lava con detergente en polvo.

En el caso del cobre, el hierro y el aluminio se tiene que bloquear la parte inversa de la plancha para evitar el mordido del ácido al momento del atacado. Ya terminada esta etapa de preparación de la plancha del grabado en metal se procederá a la aplicación de barnices.

### **Mordientes (ácidos)**

Los ácidos más utilizados en el atacado de placas son: el ácido nítrico (para zinc y hierro) y percloruro de hierro (para cobre). La labor del ácido como ya he mencionado es el mordido (de ahí su nombre) o corrosión de la lámina. El manejo de estas sustancias es delicado por la cantidad de vapores que despiden al momento del atacado, ya que son altamente tóxicos.

De estos ácidos el más utilizado en el grabado en metal es el nítrico industrial al 65% que se divide básicamente en tres preparaciones: suave (1 ácido : 20 agua), medio (1 ácido : 10 agua) y fuerte(1 ácido : 5 agua). Cada una de estas disoluciones se usan en diferentes técnicas indirectas, pues cada una responde de manera distinta a la dureza del material. Estos atacados dependen de la técnica que se ocupe y del metal que se emplee para el grabado.

El ácido suave se utiliza preferentemente en el aguatinta, el barniz blando y en atacados suaves en aguafuerte, esto se debe a que las dos primeras técnicas son de poca resistencia al ácido y con esta preparación se garantiza un buen atacado y por consecuencia una buena impresión. El ácido medio se ocupa en el aguafuerte en varios baños que dan diferentes profundidades y por ende diferentes calidades de negro. Por último, el ácido fuerte se utiliza en el azúcar pues permite un atacado más rápido y profundo que permite que el hueco retenga más tinta.



---

## Papel e impresión

El papel es un soporte fundamental en cualquier tipo de gráfica pues éste la ha acompañado a lo largo de la historia. En la actualidad existen una gran cantidad de papeles que funcionan muy bien para la gráfica como el Arches, el Fabriano, el papel japonés.

Los papeles que más se utilizan son: el Liberón Antiguo y el Guarro Súper Alfa, ambos son 100% algodón; las diferencias entre ellos son el tono de papel, que en el caso del Liberón es más oscuro comparado con el Guarro; además el Guarro es mucho más resistente y puede pasar más tiempo hidratándose, aspecto que en el Liberón no sucede pues la cantidad de aglutinante que tiene es menor que en el Guarro; ambos son totalmente viables en el proceso de impresión del grabado en metal.

El momento en que el grabado es llevado a la estampa se conoce como proceso de impresión o estampación. Éste tiene el mismo peso que la realización del grabado, pues una buena o mala copia puede ayudar o desmeritar totalmente la obra gráfica.

Después de la realización del grabado y la limpieza de la placa (con aguarrás y alcohol) se procede a la etapa de estampación que buscará que cada una de las copias obtenidas sean idénticas, idea en la que recae el peso y destreza del impresor, que en la mayor parte de los casos es el propio grabador.

Para el entintado de las planchas se pueden utilizar uno o varios colores que en el caso de la obra de esta investigación se entintan “à la poupée”.<sup>8</sup> Se utilizan (en el caso del grabado en metal) tinta tipográfica que tarda aproximadamente 24 horas en secarse, hecho que aprovecha el impresor para controlar la película de tinta en la plancha. Esta tinta se calienta mediante un movimiento oscilatorio de la espátula sobre una superficie lisa, con la finalidad de obtener una consistencia suave que no oponga resistencia al momento de entintar la plancha. Esta acción puede realizarse con la ayuda de un rasero, procurando que la tinta entre perfectamente en los huecos de la plancha, posteriormente se quita el exceso de ésta con ayuda de papel que se frota sobre la placa hasta que las áreas blancas de la imagen queden limpias. Esta parte puede realizarse también con la ayuda de una tarlatana (trapo de manta de cielo con apresto), al terminar de controlar la pátina (tinta que esta sobre la plancha) se coloca la placa sobre un registro, que es una cama de papel cartulina que funge como referencia, evitando que la plancha se cargue a uno de los lados, pues se le colocan líneas de correlación que colocan a la plancha al centro del papel; ambos se ponen en la platina

---

<sup>8</sup> *À la poupée*: “se entinta cuidadosamente una parte determinada de la plancha con una muñeca impregnada de tinta de color. Se limpia la zona con trapos...de la forma habitual...se aplica...un segundo color en otra zona...se repite hasta entintar y limpiar la plancha entera...se deja que los colores se mezclen parcialmente...se producirán matices característicos en las zonas limítrofes” en Walter Chamberlain, *Manual de Aguafuerte...*, p.170.



del tórculo sobre los cuales se colocará el papel de Algodón (para las copias buenas) o la cartulina bristol (para las pruebas de estado) previamente hidratado (de 15 a 30 minutos en el caso del papel de algodón y en el Bristol de 2 a 5 minutos) para ayudar al proceso de impresión y que entre de una manera más sencilla al hueco. Hecho esto se pasa el registro, la plancha, el papel de algodón y el fieltro entre la platina y el rodillo del tórculo con una presión adecuada para la técnica, y así obtener la estampa del grabado.

Existen varios tipos de copias que el grabador-impresor puede obtener, entre ellas están: pruebas de estado, pruebas de color, “*bon à tirer*”, copias de autor, copia de taller, prueba anulada, copias de exhibición, copia única, etc.<sup>9</sup>

La nomenclatura básica que lleva una copia en gráfica es el tiraje que se indica en quebrado donde se coloca el número de copia que le corresponde a esa pieza sobre el total del tiraje a realizar, seguido lleva el título que se coloca entre comillas y para terminar se encuentra la firma del autor y en algunos casos el año.

## 2.1.3 Técnicas tradicionales del grabado en metal

### Directas o en seco

El grabado al Buril se realiza por medio de la incisión de esta herramienta en la placa; el buril es una herramienta de acero templado que posee una hoja de aproximadamente 12 cm. de longitud y de 0.5 cm. de ancho (pueden ser triangular, cuadrada, romboidal o de diferentes ángulos), montada en un mango de madera en forma de media pera. Este tipo de grabado requiere una gran destreza en el dibujo, se inicia con una línea delgada que va engrosando y finaliza afilada.

El **Punteado** se logra por medio de la creación de puntos minúsculos en la plancha al colocar de manera perpendicular la punta de acero, el martillo para punteado, los punzones, ruletas o el cincel, se utiliza como complemento para el buril o en la mezzotinta; la luz en este tipo de grabado se logra con poca profundidad y espacialidad entre los puntos en la placa; la oscuridad se obtiene con la saturación y la profundidad.

La **Punta Seca** sigue la misma dinámica que el buril, pues únicamente se cambia de herramienta. Se utiliza una aguja o punta de acero, se dibuja directamente sobre la

---

9. Pruebas de Estado (**p/e**) muestran el progreso y estado de la plancha, sirven de referencia para el trabajo siguiente en la placa. Pruebas de Color y “*bon à tirer*” (**p/c o B/T**) son copias que se realizan al estar el grabado terminado con la finalidad de ver qué color conviene más a la pieza y tener una copia buena de la cual partir para el tiraje, por lo regular esta prueba se le da al impresor para referencia. Las Copias de Autor (**c/a**) corresponden al 10% del total del tiraje y son exclusivas del autor para su archivo personal, están fuera de comercio. Copia de Taller (**c/t**) al igual que la anterior no debe exceder el 10 % del total del tiraje y se realizan para mantenerse en el acervo del taller en el cual fue impresa. Prueba Anulada (**P/A**) sirve como prueba de que la placa fue cancelada y no podrán realizarse más copias de ella. Copia Única (**c/u**) indica que de esa pieza no puede realizarse otra, se utiliza mucho en la monotipia.



superficie lisa de una plancha de metal, la profundidad del hueco dependerá de la presión ejercida con la punta, el metal levantado por esta acción se deposita en forma de remates que retienen parte de la tinta dando a la copia un aspecto aterciopelado, esta es una de las técnicas más sensibles y, por ello, es de tiraje muy limitado.

En el caso de la **Manera negra o Mezzotinta** se granea la plancha con un berceo (cuchillo semicircular de acero cuya lámina termina en dientes agudos) que al sujetarlo por el mango de forma perpendicular a la plancha, se balancea ejerciendo presión sobre la placa hasta obtener un graneado denso en toda la superficie, es un graneado poco profundo sin barbas, como la punta seca, es un grabado en degradado donde se inicia de negro aterciopelado a la luz, difuminado por medio del modelado, rascado y aplanado del grano para obtener las formas que retengan menos tinta.

### Indirectas o húmedas

Dentro de estas técnicas se utilizan diversos barnices que se preparan a base de Betún de Judea (2 partes), cera de abeja (2 partes), goma Damar (1/4 de parte) y aguarrás bidestilado o esencia trementina (1/2 de parte) del cual se consigue el barniz duro en líquido y en pastilla. Esta misma mezcla al agregarle 1 parte de vaselina industrial da como resultado el barniz blando. Ambos barnices sirven como protectores de la plancha a la hora del atacado en ácido. Estos barnices (barniz duro en pastilla y barniz blando) se colocan calentando la lámina y esparciendo con brocha, muñequilla (conocida también como champiñón)<sup>10</sup> o rodillo de manera que cubra uniformemente la plancha.

En el caso del aguatinta se utiliza una preparación a base de goma laca, alcohol industrial y sangre de Drago (que es un secante) el cual sirve para ir cubriendo los granos de la resina ya que es impermeable al ácido.

Estos barnices y preparaciones al igual que la goma laca se retiran de la placa con ayuda de aguarrás y alcohol.

La técnica del **Agua fuerte** se logra por un dibujo lineal o en medios tonos que se graban en la superficie de la plancha por el mordido de los ácidos. Una de las formas de realizar esta técnica es por medio de un barniz duro sobre la plancha, que con la punta de acero o la ruleta se raspa el dibujo para posteriormente bañarlo en ácido creando con esta reacción química los huecos que se dibujaron sobre la matriz. Otra de las formas es por barniz friable donde la única variante es en el momento de barnizar la placa, ya que después de barnizada se le espolvorea colofonia y se cuece con calor

---

<sup>10</sup>. "Es una almohadilla redonda de unos pocos centímetros de diámetro que se ata por su parte superior para formar un rabo por el que se sujeta; también puede atarse a un palo de madera con el mismo objeto. Suele hacerse de piel y ha de ser firme... suave y uniforme." en Walter Chamberlain, *Op.Cit.*, p.41.



---

bajo la plancha, incorporándose de este modo al barniz duro. El resultado es que al momento de trazar la línea el barniz se craquéela de forma irregular.

En el **Barniz Blando** se cubre la plancha con un barniz suave a base de grasa que evita que se endurezca o seque, posteriormente se coloca un material rugoso o se dibuja a través de una hoja porosa para posteriormente bañarla en ácido y obtener de este modo un terminado muy cercano al dibujo a lápiz o a la litografía, e incluso trasladar texturas.

Dentro del **Aguatinta** se van a encontrar gran variedad de formas para realizarla, pero todas tienen la característica de ser retículas redondeadas que tiene como resultado final un efecto de tinta plana, se logra por la adhesión de polvo de resina en la superficie de la plancha ya sea por medio de una caja resinadora<sup>11</sup> o con un salero que contenga colofonia o con el uso de pinturas sintéticas que son resistentes al ácido. En el caso de la resina se adhiere a la plancha por medio de calor en la base de la matriz. Esta técnica posee variantes como a la sal, con arena, al azufre, al azúcar y al lavis. Estos dos últimos son los que más se han explotado.

En la técnica del **Lavis** se granea la plancha y se dibuja directamente con el ácido previamente espesado con goma arábiga. Y en el caso del **Azúcar** se realiza un dibujo con jarabe de azúcar (tinta china con azúcar) o miel que al secarse se cubre con barniz, después se baña en agua para eliminar lo dibujado en azúcar y se procede al atacado. En esta técnica se puede resinar antes del baño de ácido, esto con la finalidad de que retenga mayor cantidad de tinta y no queden espacios sin tinta en la copia llamadas calvas; otra manera de utilizarla es sin entintar, buscando con esto que lo único que quede en el papel sea la marca de la placa llamado *gofrado*. Estas tres últimas técnicas son las más pictóricas por el terminado que se asemeja a una aguada o acuarela.

## 2.2 Historia del Grabado en Hueco en México

### 2.2.1 De los prehispánicos a la colonia española

La gráfica en la etapa prehispánica de México surge en dos vertientes: las pintaderas y los sellos. En el período Preclásico Medio en Tlatilco<sup>12</sup> se observan las primeras expresiones del grabado. Este tipo de arte estuvo siempre ligado a la religión y formó parte activa en las construcciones arquitectónicas, los instrumentos utilitarios y la

---

11. Caja de madera con una apertura por el medio por donde se introduce la placa, que contiene en el fondo polvo de resina, puede poseer un orificio por el cual por medio de un fuelle penetra aire en su interior provocando que el polvo se eleve caiga sobre la plancha; otra forma es que son cajas móviles que al girar sobre su eje el polvo se agita y posteriormente se le introduce la placa. Cfr. Rosa Vives Piqué, *Op.Cit.*, p.57.

12. Tlatilco: "donde las cosas están escondidas", ubicado en los alrededores del Valle de México. En Bradley Swith, *México, arte e historia*, p.27.



---

manufactura de ídolos. También un factor importante eran las pintaderas, que consistían en la utilización de sellos para estamparlos sobre la piel y de este modo decorarla.

Era por medio de los sellos que se tuvo la noción de impresión, ya que se tenía una matriz, una tinta y una superficie receptora. Los sellos se hacían en barro, en hueso, piedra, madera y metales como el oro y la plata; la temática que se tenía se puede agrupar en los sellos religioso-mitológicos y los decorativos. Estos sellos se ocupaban para ornamentar el cuerpo, la cerámica, los códices, las telas y mantas.

Los sellos por sus fabricación se clasifican en: planos, que poseían un mango y una base de formas diversas, se hacían a partir de tomar una superficie de barro crudo para grabarla con objetos puntiagudos con diseños sintéticos y de líneas bien definidas; el otro tipo eran los cilíndricos huecos o sólidos a manera de rodillo que en la superficie poseían los diseños que se estampaban, estos últimos por la manera complicada de lograrlos existen en menor cantidad. Para su estampación se utilizaban básicamente el color, rojo, negro y blanco, con sus variantes tonales.

Se han encontrado vestigios de este arte en diversas regiones de América como las Antillas, Colombia, Ecuador, Brasil, en el norte de México, en Yucatán y en la meseta central de México.<sup>13</sup>

Posteriormente a la Conquista española, la creación del virreinato de la Nueva España y la llegada del virrey Antonio de Mendoza se logra la imposición de la doctrina católica a los pueblos del Nuevo Mundo. Se tuvo en la gráfica y en la destreza de los naturales la perfecta manera de obtener un medio fecundo para la evangelización de los indígenas por iniciativa del obispo Fray Juan de Zumarraga. Estos grabados se imprimían sobre hojas de maguey.

En este contexto llega a la Nueva España en 1539 la primera imprenta mediante las concesiones de la familia Cromberger, al cuidado y dirección de Juan Pablos, que la instaló en la casa de las Campanas, quien fungiría como único impresor en México hasta su muerte. En este momento los impresos que se hacían eran doctrinas cristianas, gramáticas y confesionarios en lenguas autóctonas. Un impresor que destacó en el taller de Juan Pablos fue Antonio de Espinosa ya que utilizó tipos romanos y cursivos, además de que empleaba un escudo de armas, estos aspectos lo colocaron como el mejor tipógrafo del siglo XVI.

Ante la creciente necesidad de ampliar los alcances de la imprenta, el 7 de septiembre de 1558 en la Real Cédula el virrey Luis Velasco anula los privilegios que tenía Juan Pablos, estableciéndose con ello nuevos talleres de imprenta. En este momento

---

13. Estudio basado en Cristina Rodríguez, *El Grabado historia...*, p.57-56.



histórico no bastaban las tablas grabadas que se traían de Europa, empezaron a realizar grabados originales en la Nueva España, ya fuera para ilustrar libros, para estampas de santos y viñetas que se mercantilizaban a precios económicos. Entre los talleres que cubrieron estas exigencias estuvieron los de Pedro Ocharte y Juan Ortiz, lamentablemente ambos fueron juzgados por la Santa Inquisición. Posteriormente el hijo de Ocharte, Melchor continuó con la labor de su padre destacándose por su contenido y tipografías durante el siglo XVI.

En la ciudad de Puebla y en la Capital de la Nueva España se logró la mayor producción de grabados del país en ese siglo, lográndose innovaciones en las letras capitulares, las viñetas, las imágenes de santos, escudos de armas, portadas para libros, tesis universitarias y retratos de la elite.

En el siglo XVII en 1643 surge el primer periódico fundado por Don Carlos Sigüenza y Góngora intitulado *El Mercurio Volante*, pero se consolida hasta 1722 con la *Gaceta de México* que publicó Don Juan Ignacio Castoreña y Urzúa.

La estampa logró grandes avances con la impresión de cartas de juego muy a pesar de las prohibiciones de la corona española y del virreinato en la Nueva España.

Durante estos siglos de dominio español se produjeron obras tanto en xilografía como en huecograbado, aunque de este último en menor medida, el cual fue impulsado por Samuel Stradamus hacia el siglo XVII; y ya entrado el siglo XVIII la Biblioteca Mexicana procuró la producción de grabado en cobre, en 1761 se publica uno de los pocos tratados sobre grabado en hueco escrito por Don Manuel de Rueda.

Los grabados que se realizaron en este período de la colonia en su mayoría son anónimos, ya que muchos de ellos son hechos por indígenas que no les podían poner su firma, por los convenios a los que se fijaban los gremios (ya fuera pintura, escultura o grabado).

Es bajo esta insuficiencia de grabadores especializados que en 1771 llega, de Madrid, Gerónimo Antonio Gil (1732-1798) con el cargo de Grabador mayor de la Casa de Moneda y la misión de establecer una escuela de grabado; arribó junto con dos de sus discípulos, José Estebe y Tomás Suría, que buscaron subsanar las exigencias que el arte en la Nueva España empezaba a tener, mas no fue suficiente y en 1785 por decreto de Carlos III se fundó la Real Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de Bellas Artes.<sup>14</sup>

---

14. "Denominóse Real Academia de San Carlos de la Nueva España hasta la Independencia; después se le impuso el nombre de Academia Nacional de San Carlos de México. Durante el segundo Imperio se llamó Academia Imperial de San Carlos de México. En 1887 se la designó el título de Escuela Nacional de Bellas Artes, que cambió en 1913 por el de Academia. En 1929 se dividió en Escuela de Arquitectura y Escuela Central de



## 2.2.2 Del Despertador Americano a La Catrina

Para finales del siglo XVIII se inicia las conspiraciones sediciosas contra la colonia española en México; de esta manera los insurgentes aprovecharon la aplicación de la gráfica y la imprenta, publicando el *Despertador Americano* que buscaba hacer llegar a un mayor número de personas las ideas subversivas de la lucha independentista. Este periódico fue el aliciente necesario para que posteriormente surgiera la gráfica popular que tenía como vía de salida el período, llevando a la ilustración popular a su clímax.

Después de este período de señorío español, se logra en 1821 la consumación de la Independencia.

En todas la poblaciones se hacen desfiles con carrozas alegóricas; se construyen arcos de triunfo; hay juegos pirotécnicos y muchas muestras de regocijo general... nacen varios periódicos; se publican folletos; se lanzan hojas volantes y se intercambian cartas que refieren obsesivamente al hecho de la consolidación de la independencia.<sup>15</sup>

En el siglo XIX, estos periódicos y hojas volantes van a mostrar la esencia de la confrontación que se vivió en la Guerra de Independencia, por un lado, se tiene la visión filosófico-liberal y, por la otra, la religiosa-tradicional: en pocas palabras la gráfica va a mostrar de manera cruda y veraz la realidad de la lucha social.

En este siglo XIX Claudio Linati llega a México en 1826 donde monta el primer taller de litografía en el país. Tuvo como discípulos a José Gracida e Ignacio Serrano. Linati en comunión con Fiorenzo Galli y José Ma. Heredia fundan el primer periódico ilustrado que aparece en México nombrado *El Iris*, motivo por el cual Linati fue expulsado del país.

En 1824 la Academia de Bellas Artes reabre sus puertas, la producción de grabado en madera y talla dulce en este momento se cifra en los retratos de personajes importantes en medallas como Iturbide, el presidente Victoria y diversos personajes influyentes bajo cánones academicistas; a la par de esta vía se manifiesta el grabado popular donde se siguen realizando imágenes sacras con gran espontaneidad y de carácter netamente popular.

Las publicaciones periódicas que hasta ese momento habían sido dirigidas por una minoría letrada que encontraron una forma directa de llegar a la gran mayoría analfabeta por medio de la caricatura.

---

Artes Plásticas, nombre que ha perdurado hasta hoy, sólo con la siguiente enmienda en la segunda: Escuela Nacional de Artes Plásticas" en Erasto Cortés Juárez, *El Grabado contemporáneo...*, p.12.

15. Daniel Cosío Villegas, *Op.Cit.*, p.91-92.



Hacen de la caricatura la fuerza central del periodismo y los partidos políticos; los periódicos satíricos y la crítica proliferan, acelerando, consecuentemente, la producción del grabado.<sup>16</sup>

En el año de 1843 Santa Anna decreta la reorganización de la Academia de Bellas Artes, de este modo las artes restablecieron su relación con el arte europeo, ya que se siguieron copiando a los grandes maestros del viejo continente. Para 1847 llega a la Academia Santiago Baggally quien rehabilito el área de grabado.

*Don Bullebulle* surge en ese mismo año en Yucatán, este era un periódico satírico donde se da a conocer Gabriel Vicente Gahona Pasos "*Pincheta*"; oriundo de este estado nació en 1828 y estudió por algún tiempo en Italia; de los 33 números de este impreso que aparecieron, todos fueron ilustrados por Pincheta. Las 86 láminas que comprende la publicación son las mismas que engloba el total de su obra.

El inglés Agustín Periam llegó a la Academia en 1854 para dar la cátedra de grabado en lámina al aguafuerte, *mezzotinta* y buril. Basó su enseñanza en la réplica de pinturas de la época, ya que el ambiente que en este momento dominaba la Academia era de complacencia a la aristocracia y al gobierno, pues ellos apoyaban totalmente la existencia de la escuela. Este aspecto se recrudeció con la entrada de Peregrin Clavé a la dirección de la escuela. Se fundamentó la rigidez de las normas estéticas e intelectuales dentro del arte de élite.

Este período termina con la entrada de Benito Juárez a México al frente del ejército liberal, que destituyó a Clavé de su cargo por considerar que la Academia estaba avasallada por conservadores. En este momento resurgen artistas como Constantino Escalante, Hesiquio Iriarte, Joaquín Heredia, Santiago Hernández, Picheta, Manilla y Posada, a través de las hojas gráficas que se divulgaban entre el pueblo y entre las publicaciones en que participaba: *La Orquesta*, *La Patria*, *El Jicote* y *El Ahuizote*. Se apostaban estos artistas, en la idea de que todo en su realidad es sensible de ser tratado estéticamente.

De este período cabe destacar la obra de Manuel Manilla (1835-1895) quien grababa en la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo. Manilla fue de los pocos que utilizó la técnica del grabado en hueco sobre láminas de zinc, plomo y sus aleaciones. Su obra esta carente de represiones y representa las supersticiones y penurias del pueblo por medio de un retrato satírico de la sociedad. Manilla dejó de grabar en 1892 y muere a la edad de 70 años.

---

16. Cristina Rodríguez, *Op.Cit.*, p. 72.



Es a mediados del siglo XIX que el Romanticismo cobra mayor auge y surgen grabadores como Julio Ruelas quien nació en Zacatecas en 1870. A través de sus aguafuertes se deja entre ver su preocupación por la existencia humana, por medio de su expresión simbólica. Colaboró en la *Revista Moderna* donde pensadores y literatos como Amado Nervo, Juan José Tablada y Manuel José Otón dejaron su huella.

Durante este lapso de tiempo que va de los finales del siglo XIX al XX, estalla la inconformidad social, y un icono característico de este momento (y que perdura hasta la actualidad). Son las calaveras, que fueron creadas por el litógrafo Santiago Hernández, posteriormente las retomó Manilla, pero fue José Guadalupe Posada quien las llevó a la cúspide de su expresión. Las calaveras marcan una gran diferencia, en comparación con las *Danzas macabras* europeas, ya que las primeras retratan de manera cómica y llenas de vivacidad la vida de la decadente dictadura porfirista.

Posada nació en Aguascalientes en 1852, grabó en diferentes talleres en su ciudad natal y en Guanajuato, en 1888 se trasladó a la Ciudad de México donde realizó sus grabados en xilografía, huecograbado y zincografía <sup>17</sup>, publicó sus estampas en diversos impresos como *Gaceta callejera* editada por Vanegas Arroyo. En este periódico se ubica la época más fecunda de Posada.

A la par de estas revueltas sediciosas se presentan algunos periódicos que buscaban concientizar a la población tanto en su contenido como en sus caricaturas. Entre estos se encontraba *Regeneración* de los hermanos Flores Magón, *El hijo del Ahuizote* de Daniel Cabrera, *El ojo parado*, *El Satanás* y *El malcriado*.

Esta formula se seguiría hasta algunos años después de la entrada de Francisco I. Madero a la capital mexicana, donde José Vasconcelos se forjaría como imagen de la regeneración de la educación y la cultura, en un México en pleno proceso de concluir su guerra civil. Paralelamente se inicia una huelga en la Escuela Nacional de San Carlos, donde se buscaba la modificación de los estatutos educativos, pues se necesitaba una nueva visión pedagógica, teniendo como resultado la admisión como director de la Escuela al pintor Alfredo Ramos Martínez.

### **2.2.3 La gráfica de los primeros 50 años del siglo XX**

Tras la muerte de Posada, en 1913, se dejó un gran hueco en la gráfica nacional, que se vendría a subsanar hasta la institución de la primer Escuela al aire libre por el maestro y pintor Alfredo Ramos Martínez en Santa Anita, que buscaba llegar a los sectores

---

<sup>17</sup> "Para su producción rápida, inventó un procedimiento propio, consistente en dibujar directamente con una tinta química especial sobre las planchas de zinc, a las que luego bañaba con el mordiente, quedando el clisé listo para la prensa" Cfr. Edelmira Losilla, *Breve historia del grabado artístico*, p.103.



marginados para que estos participarán en la creación plástica. Es en este tipo de escuelas que el academicismo de la técnica que había regido el siglo anterior se vio degradado al igual que los temas religiosos y los retratos aburguesados.

El ambiente beligerante que aún se vivía en México provocó el surgimiento de *La Vanguardia*, periódico fundado por el Dr. Atl en colaboración con José Clemente Orozco, Alva del Canal, David Alfaro Siqueiros y Francisco Centeno.

José Clemente Orozco (1883-1949) fue un sobresaliente grabador, realizó xilografía, huecograbado y litografía, buscó a través de sus ilustraciones reflejar a la sociedad mexicana con profundidad, dramatismo y marcada melancolía, tal cual le tocó vivirla; colaboró en publicaciones periódicas como: *El Imparcial*, *El Malora*, *La Vanguardia*, *El Machete*, *L'ABC*, *El Ahuizote*, *El Mundo Ilustrado*, *Frivolidades*, *Lo de menos*, *Panchito*, *Ojo Parado*, *México*, *El Heraldo de México*, entre otros. Su desarrollo gráfico se divide en tres etapas: la primera, de 1928 al 1932, donde predominó el uso de la litografía que tienen como temática la revolución y escenas norteamericanas; durante 1934 a 1943 realizó 10 litografías y 4 grabados en metal en punta seca, aguafuerte y aguatinta, donde retrata a personajes de la vida cotidiana y las luchas sociales que se empezaban a mostrar en México; su última etapa, en 1944, donde su labor se centró en la realización de grabados en metal donde realiza desde payasos, mujeres del pueblo en actitudes dolientes de modo simbólico. Cinco años más tarde muere en la ciudad de México.

Alrededor de los años 20 se funda la segunda escuela al aire libre en Chimalistac estando entre los alumnos de grabado están personajes como Leopoldo Méndez, Fernando Leal, Gabriel Fernández Ledesma, Francisco Díaz de León, entre otros.

De esta forma en 1922 se funda la tercer escuela al aire libre en Coyoacán que tenía como maestro de grabado al francés Jean Charlot. Entre sus alumnos estuvieron Fernando Leal, Francisco Díaz de León y Gabriel Fernández Ledesma.

Gran parte de los grabadores arriba mencionados participaron como ilustradores de manera frecuente en *El Machete* que fue fundado por el *Sindicato de Pintores, Escultores y Grabadores Revolucionarios de México* en 1924, que era una producción dirigida por artistas gráficos como Orozco, Siqueiros, Xavier Guerrero, Diego Rivera y escrita por Graciela Amador que componía sainetes, poemas burlescos y corridos.

Al ceder José Vasconcelos al *Sindicato de Pintores, Escultores y Grabadores* varios muros y subsidio para la realización de murales, muchos de los creadores que ilustraban el periódico se apartaron de éste quedando únicamente Siqueiros y Xavier Guerrero.



En la década de los 20 la enseñanza de grabado en la Academia se intensificó gracias al maestro Emiliano Valadés, entre sus alumnos se encontraría Carlos Alvarado Lang, quién nació en Michoacán en 1905, y en 1930 ingresa a la Academia Nacional de San Carlos; para 1930 Alvarado Lang formaba parte de la planilla docente y divide por tipos el área de grabado: el grabado en madera lo impartía Francisco Díaz de León que en 1929 dirigiría las primeras aguafuertes a color; en litografía se encontraba el maestro Emiliano Amero y las de grabado en metal que el propio Carlos Alvarado impartía. Dentro de esta clase se formarían importantes grabadores como Isidoro Ocampo, José Chávez Morado, Alfonso Alarcón y Francisco Moreno Capdevila. Posteriormente fue director de la Escuela Nacional de San Carlos por tres períodos, también fungió como director de la Escuela de Pintura y escultura *La Esmeralda*, durante su actividad rectora en San Carlos se editaron varios álbumes de grabado; en su quehacer gráfico explotó las posibilidades de la técnica por medio de contrastes y matices llenos de movimiento, además ilustró libros como *Antología de la filosofía griega*, *Heráclito* de José Gaos. Formó parte de la *Sociedad Mexicana de Grabadores*.

Alrededor de 1928 surgen dos importantes movimientos en la gráfica, por un lado está el grupo de 30-30 que se apostaba en la inconformidad que provocaba la Escuela Nacional de San Carlos; posteriormente surge la revista Frente a frente que será el medio difusor de los ideales del LEAR (*Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios*) que fue creada en 1934 por auspicio del Partido Comunista Mexicano, más tarde la legitimación la daría el gobierno federal.

Años después estos creadores se dividirían en los que serían los tres grandes centros de grabado de los siguientes años: el *Taller de la Gráfica Popular* o TGP (1937) que se caracterizó por su ánimo subversivo; los menos contestatarios se asilaron en la *Escuela de Artes del Libro* (1938) y los que fueron seducidos por el “grabado por el grabado” en la *Sociedad Mexicana de Grabadores*(1947).<sup>18</sup>

Otro de los grandes grabadores de este momento fue Alfredo Zalce quien nació en 1908 en Michoacán, estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes de 1924 a 1929, para 1930 se le asignó la constitución de la escuela de pintura en Taxco; un año más tarde se integraría al taller de litografía en San Carlos. Publicó con el TGP *El Sombrero* de Bernardo Ortiz de Montellano con 40 grabados a color. En 1949 fundó la Escuela Bellas Artes de Morelia, y desde 1950 se instaló en su taller en Michoacán donde produjo gráfica en litografía, madera, metal y linóleo hasta su muerte.

El TGP fue instaurado por Leopoldo Méndez, Pablo O’Higgins, Alfredo Zalce, Luis Arenal, Raúl Anguiano, Jesús Escobedo entre muchos otros que posteriormente se fueron adhiriendo. El TGP fundamentó su apertura en la idea de un arte al servicio de la

---

18. Cfr. Cristina Rodríguez, *Op.Cit.*, p. 90.



sociedad alejado por completo de la complacencia a las poderosas elites:

El TGP es un centro de trabajo colectivo para la producción funcional y el estudio de las diferentes ramas del grabado...realiza un esfuerzo para que su producción beneficie los intereses progresistas y democráticos del pueblo mexicano... estimula el desarrollo de la capacidad técnica de sus miembros... defenderá los intereses nacionales de los artistas.<sup>19</sup>

El TGP utilizó como medio predominante de sus estampas el grabado en relieve, aunque también se empleó la litografía y en mucho menor medida el grabado en metal. Desgraciadamente con el paso del tiempo y por motivos políticos se separarían del taller muchos de sus más importantes representantes. Aunado a esto y a las restricciones que el gobierno fue imponiendo, se vio menguada la presencia del TGP. Con base en esto se entiende el gran compromiso social que el TGP decidió adquirir bajo la dirección de Leopoldo Méndez, Anguiano, Escobedo y el gran caudal de grabadores que se sumarían. Durante los años cuarentas, el TGP promueve la exposición de sus obras en Estados Unidos de Norteamérica y Europa, de esta forma logra sobresalir como taller independiente.

Francisco Díaz de León fundó en 1938 la *Escuela de Artes del Libro* que posteriormente se convertiría en la *Escuela Nacional de Artes Gráficas* donde se instauró la carrera de grabador además de las técnicas de estampación, siempre ligadas a las artes del libro.

La *Sociedad Mexicana de Grabadores* se inauguró en 1947 contando entre sus miembros a Carlos Alvarado Lang, Mariano Paredes, Abelardo Ávila, Erasto Cortés Juárez, Pedro Castelar, Fernando Castro Pacheco, Ángel Zamarripa, Amador Lugo, Julio Prieto, entre otros. De la *Sociedad Mexicana de Grabadores* se recibieron muchos maestros para la Escuela de Artes del Libro, pues en esta encontraban la maquinaria y espacio necesario para la realización de sus piezas. Los anteriores grabadores trabajaron todas las técnicas desde la madera, el aguafuerte, aguatinta, mezzotinta, punta seca, barniz blando y por supuesto, la litografía, todas ellas monocroma y a color:

La Sociedad Mexicana de grabadores expresaba... ser una agrupación de grabadores profesionales, sin distinción de ideologías, cuyas finalidades esenciales son estimular la obra de sus socios y hacer ampliar la difusión del grabado... gozarán de plena libertad para expresar sus ideas y tendencias.<sup>20</sup>

Estos tres centros gráficos fueron los más importantes en la primera mitad del siglo XX,

---

<sup>19</sup>. *Ibid.*, p.96-97.

<sup>20</sup>. Edelmira Losilla, *Op.Cit.*, pag.119.



siempre se manifestaron respeto y amistad mutua. Poco tiempo después el grabado en México se vio mermado por la pérdida de grandes grabadores como Carlos Alvarado Lang y Leopoldo Méndez.

De este modo se observa que en varios estados del país se fueron creando pequeñas o grandes escuelas de arte como es el caso de Colima, Tuxtla Gutiérrez, Durango, Guanajuato, Morelia, Cuernavaca, Puebla, Xalapa, Mérida, que poseían una fuerte carga de inquietud política y cultural.

## 2.2.4 De la gráfica de las bienales y protesta hasta las individualidades de los 70

La década de los 50 se puede definir por la imposición del internacionalismo<sup>21</sup> en todos los aspectos, dejando vetado al nacionalismo que había dominado en los años anteriores. Desapareció de esta forma los vestigios del socialismo que habían marcado la historia nacional. En el rubro de las artes, la crítica social se desligó de la clase proletaria, cambiándola por el descontento individual cayendo en la enajenación del artista. De esta forma el arte mexicano tuvo que someter su enfoque nacional, social, descriptivo y denunciante, para escudriñar las posibilidades que la apertura temática y formal le depararía por el creciente apogeo del abstraccionismo y la “ruptura” con la Escuela Mexicana.

México entra al mercado capitalista llevando al arte al punto de mercancía, y coloca a las piezas como parte del juego económico, pues la producción deja de ser patrimonio del estado, entrando con ello a la circulación y consumo por medio de las galerías y museos. En esta década se fundan una gran cantidad de galerías privadas que buscaban abrir un mercado de arte mexicano, dentro del cual la gráfica del TGP ya no tendría cabida al ser obras totalmente realistas de carácter nacionalista que tropezaban con la visión moderna de la internacionalización del arte mexicano. Sería José Luis Cuevas el encargado de encabezar esta polémica con la Escuela Mexicana y el realismo social.<sup>22</sup>

---

21. Cfr. Shifra M.Goldman, *La pintura mexicana en el decenio...*, p. 34-40.

22. A este respecto hay que mencionar la gran influencia que la CIA (Agencia Central de Inteligencia) manifestó al patrocinar ciertas organizaciones culturales como parte de la política exterior que los Estados Unidos de Norteamérica tomará durante la Guerra Fría, actitud que marcó la vida cultural no sólo de México sino de América Latina durante los años 50 y 60, que terminó con el Salón Esso realizado en el palacio de Bellas Artes en México. Este imperialismo cultural se manifestaba como la destrucción de las culturas vivas y la implantación de valores extranjeros en su lugar, siendo la cultura un mero instrumento para el neocolonialismo en Latinoamérica. Este dominio cultural estuvo totalmente apoyado económicamente por las grandes trasnacionales provenientes de los Estados Unidos. Un claro ejemplo de todo esto es la Bienal de Sao Paulo que era una copia total de la Bienal de Venecia. De esta forma queda claro que lo que los Estados Unidos de Norteamérica buscaban era apostarse como el centro económico, político, social y cultural del mundo al saberse en ventaja por la Segunda Guerra mundial que había dejado devastada a Europa. Cfr. Shifra M.Goldman, *La pintura mexicana contemporánea en tiempos de cambio*, p. 33-44.



---

A mediados de esta década se desata una pugna entre el arte figurativo del realismo social y el abstracto que venía auspiciado por los Estados Unidos de Norteamérica, conflicto que no sólo mostraba una posición estética sino también económico-político-social, totalmente vinculada al imperialismo norteamericano. Esta condición provocó una fuerte desaprobación por la obra del TGP; esto fue bien recibido por la *Sociedad Mexicana de Grabadores* pues varios de sus integrantes buscaban una renovación.

La escuela mexicana de pintura una manifestación cultural progresista, es interés del imperialismo combatirla con todas las armas porque la abolición del nacionalismo favorece su penetración en América latina.<sup>23</sup>

Esta confrontación demandó la necesidad de los artistas de una total libertad e individualidad en la expresión alejada de su sociedad, espíritu que reflejaron las Bienales Interamericanas de Grabado y Pintura.

En este ambiente se realizaron dos Bienales Interamericanas en México en 1958 y 1960 que fue un verdadero cisma para el arte mexicano, pues los problemas entre figurativos y abstractos se agudizaron, al grado de que desafió con la no realización de la segunda bienal, y evitó la realización de una tercera, pues más de 80 artistas se negaron a participar como protesta por el encarcelamiento de David Alfaro Siqueiros bajo el cargo de “*disolución social*”; suceso en conjunto con la burocrática situación del arte que cambiaba con cada sexenio e impedía la consolidación de una política cultural sólida.

Junto con estas bienales llegó la creación en 1958 del Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México, intensificando con ello el auge de la pintura de caballete y el abandono de la obra gráfica. Bajo estas normas varios grabadores decidieron dar la espalda a los concursos nacionales y enviaron su obra a convocatorias internacionales como fue el caso de: Susana Campos, Moreno Capdevila, Cuevas y Carlos Olachea.

La Bienal de 1961, en Saõ Paulo, se vio envuelta en una polémica ya que la muestra mexicana se vio dividida en dos: los apoyados por Salas Anzures, que fungió hasta ese año como director del Instituto Nacional de Bellas Artes, entre los artistas que llevaba figuraban Gironella, Nishizawa, Rojo, Echeverría, Carrillo, Sjölander, Felguerez y Vlady, exposición que fue expuesta en un sección especial a modo de *Salón Independiente*; la exposición enviada por el gobierno mexicano estuvo integrada por obras de Orozco, ejemplares de arquitectura, grabado y pintura resultando premiados en pintura Cordelia Urueta y en grabado Francisco Moreno Capdevila, junto con Héctor Xavier.

Francisco Moreno Capdevila nació en España en 1926, llega a México en 1939 como

---

23. *Ibid.*, p.40.



refugiado político y obtiene de manera rápida la nacionalidad mexicana, en 1945 se adhiere a la Escuela Nocturna de Arte y a la Escuela de las Artes del Libro, pero es en 1948 cuando se inscribe con Carlos Alvarado Lang llegando a ser su alumno más destacado y posteriormente ocuparía el lugar del maestro. Su obra se especializa en el grabado en metal, predominantemente, el aguafuerte por medio de una solución a base de trazos y planos con exasperación. Básicamente se puede decir que desarrolló cuatro temas fundamentales en su gráfica, donde buscaba cargar a la forma artística en una parábola de la existencia humana: el espacio humano, el hombre que crea estructuras que lo contengan, el hombre que construye lo ya existente para otros y la corpórea realidad de lo construido por el hombre en idea y materia. Dentro de su obra se destaca la serie intitulada *Monte Albán* donde introduce por primera vez el uso del color en el grabado en hueco.

Este hecho refleja la realidad en la cual el arte y por ende, el grabado se encontraron envueltos en las décadas de los 50 y 60 en México, pues el gobierno se caracterizó por una ambivalente política cultural que por un lado apoyaba al realismo mexicano pues no era políticamente conveniente romper lazos con un movimiento en respeto al discurso revolucionario que manejaba el régimen; por otra parte favorecía el arte abstracto por medio del cual se situaba en el contexto mundial como un país culturalmente moderno.

La campaña contra el arte mexicano apareció en toda América. Críticos de arte latinoamericanos fueron movilizados dando conferencias en muchos países. Se atrajo a muchos artistas ofreciéndoles el apoyo de Washington para su promoción publicitaria y comercial particularmente la Sección de Artes Visuales de la OEA.<sup>24</sup>

Posterior a estas confrontaciones culturales, México estaría marcado por una lucha estudiantil del 26 de julio al 2 de octubre de 1968, que sucedería muy próxima a las Olimpiadas. Para estos sucesos se tendrá de antecedente la creciente deuda con la banca internacional, la concentración de la riqueza en un pequeño grupo (industria transnacional y la burguesía nacional), generando de este modo extremos de pobreza, marginación y un consecuente malestar en las diversos estratos de la sociedad, que buscaron organizarse de modo independiente al gobierno federal. Las universidades eran los centros de fecundación de estas entidades sociales que colocaron al estudiantado como portavoz del pueblo, provocando en el gobierno una actitud de represión que culminaría con la matanza estudiantil.

El grabado que se creó en este momento fue muy importante ya que respondió a la gran necesidad de propagación y difusión de la lucha estudiantil. El arte se dividió en dos

---

24. Hugo Covantes, *El Grabado Mexicano en el siglo XX...*, p.55.



grupos: el que se preocupaba por desvanecer la “*cortina de nopal*” que la Escuela Mexicana había legado y otra fracción que estaba comprometida con disolver la “*cortina de represión*” que el país vivía. Este segundo grupo tenía como mayor cualidad la espontaneidad de la creación gráfica que estaba desembarazada de compromisos técnicos, temáticos o conceptuales. Esta obra se creó en lugares como La Esmeralda y San Carlos, que buscaban difundir los ideales del movimiento y permitieron dar unión a todo el pensamiento reaccionario. En esta gráfica se concentraba gran parte de su fuerza política, pues al carecer de armas, lo único que les quedaban eran las certidumbres e ideales que poseían. La iconografía que predominaba eran las apropiaciones que se hicieron de la publicidad que se había creado para las Olimpiadas. Ocuparon como medio el mimeógrafo, la serigrafía, la xilografía y el grabado en linóleo.

Durante la década de los setentas se encuentra la formación de más de diez grupos que buscaban desarrollar conceptos teóricos, plásticos y técnicos muy particulares en cada agrupación; estos grupos van a tener como común denominador la búsqueda de espacios alternos de llegar a los espectadores, denunciar el academicismo que dominaba las escuelas de arte y reflejar las contingencias sociales que el movimiento estudiantil de 1968 había dejado en claro; sus fundamentos teóricos se basan en la inclinación que sentía por el arte público y por el nuevo marxismo. Entre estos grupo se encuentran *Tepito arte acá* (1973), *Taller arte e ideología o TAI* (1974), *Suma* (1976), *El colectivo* (1976), *Proceso Pentágono* (1976), *Fotógrafos independientes* (1976), *Mira* (1977), *Germinal* (1978), *Taller de investigación plástica en zonas rurales*, *No-grupo y Peyote y la compañía* (1978).

Durante los primeros años de los 70 una gran influencia fueron las serigrafías chicanas, que durante 1972 se expuso en la recopilación de obra que el artista Arnulfo Aquino había realizado. Dentro de estos carteles había de carácter asistencial, donde la técnica era inferior a los que había de grupos de agitación social donde la temática se centraba en la lucha contra el imperialismo, la unión contra la discriminación y la guerra de Vietnam, el apoyo a los ilegales latinoamericanos, entre muchos otros. Esta renovación iconográfica modificó la forma de ver al grabado y trajo sus más evidentes consecuencias desde los ochentas hasta la actualidad.

Esta década se define como la búsqueda por el restablecimiento del valor plástico del grabado por medio de erradicarlo de sus dependencias a las consignas, mensajes e ideales extras a su propia esencia; lo colocan como obra de arte que habla por, para y desde cuestiones netamente formales.

En este ambiente de constantes cambios ideológicos, culturales, sociales y tecnológicos, grabadores como Carlos Jurado de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana mostró una serie de litografías, serigrafías, foto-*offset*, lito-



offset y litoserigrafías realizadas a partir de herramientas y materiales logrados dentro de la propia escuela.

Posteriormente algunos de estos grupos se fundirían en el *Frente Mexicano de Grupos Trabajadores de la Cultura* o *FMGTC* que duraría hasta los años 80 pues sus integrantes se dispersaron para continuar con una labor individual, ya que se cansaron de buscar una nueva vía de difusión independiente, se rescata que varios de los artistas siguieron con una actividad preocupada por las causas sociales:

Cada uno buscó inspiración donde pudo y desarrolló su trabajo individual, solitariamente. El punto de contacto con sus demás miembros de la generación era la defensa y contra ataque frente al enemigo común de la Escuela Nacionalista.<sup>25</sup>

Un ejemplo importante dentro de la creación individual se encuentra en el estado de Oaxaca. Francisco Toledo nació 1940, inició su estudio de la gráfica en el Instituto Nacional de Bellas Artes en la ciudad de México, pero de 1960 a 1965 residió en París donde asistió al taller de W. Hayter; desde 1959 ha presentado numerosas exposiciones tanto nacionales como en el extranjero, destacándose series como *Toledo Chilam-Balam*, *Toledo Sahagún* y *Nuevo Catecismo para indios remisos*. Trabaja el grabado en litografía, y se acentúa su obra en metal con aguafuerte, aguatinta, punta seca, *mezzotinta*, intaglio y mixtas.

El grabado mexicano en los años subsiguientes se va a puntualizar por la renovación y la satisfacción de los recursos técnicos dentro de todas las áreas de la gráfica teniendo como principal directriz de estos cambios la parte conceptual que justifica la creación de las piezas.

Dentro de este contexto surgen grabadores que en algún momento de su formación viajaron a las escuelas de arte de los Estados Unidos de Norteamérica o Europa como Carlos García Estrada, Fernando Vilchis, Felipe Ehrenberg, Carlos Jurado, Ricardo Rocha, Oliverio Hinojosa, Flor Minor, Clara González, Mauricio Sandoval, Mario Rangel Faz, Carlos Aguirre, Santiago Rebolledo, entre muchos otros.

Uno de estos grabadores importantes de los setentas es Felipe Ehrenberg, quien militó con los interioristas de la Nueva Presencia<sup>26</sup>, donde su obra temprana se vio influida por

<sup>25</sup> .Cita de Jorge Alberto Manrique en *Ibid.*, p.59-60.

<sup>26</sup>. Dice Arnold Belkin: "Interioristas...propuse una reevaluación de la pintura mexicana contemporánea, afirmando que había muerto el espíritu de Orozco, y que los artistas de la última generación... aportarían a la pintura un nuevo humanismo... Icaza y yo editamos una revista-cartel dedicada al hombre en el arte de nuestro tiempo. El primer número del primero de agosto de 1961 contenía un manifiesto en el que denunciábamos el arte de buen gusto y pugnábamos por un arte significativo para nuestros contemporáneos. Como su publicación coincidía con la exposición de Los Interioristas, se atribuyó el manifiesto a todos los artistas que exhibían en ella



Vlady y Cuevas; después se instaló en Inglaterra en 1969 donde entabló amistad con artistas vinculados al arte conceptual. Dentro de su actividad conceptual registraba sus acciones, no sólo en fotografías, sino que las documentó en mimeógrafo, donde el estencil fue su plancha, colocándolo en el iniciador en el extranjero del uso de mimeografías con fines artísticos, al ser seleccionado en la III Bienal Internacional de Gráfica de Bradford en Inglaterra, pues la obra gráfica en mimeógrafo en México se realizó en el movimiento estudiantil de 1968 al ser utilizados como herramienta para la propagación de sus carteles.

Para concluir esta década de los ochenta se puede afirmar que el grabado, (en todas sus ramas) en México, se encontraba inmerso en un constante cambio y reinvención técnica donde cada creador buscó la manera de innovar y crear formas diversas de enriquecer su producción, tanto técnico como en discurso. Tenían como único fin la necesidad de democratizar la obra gráfica a partir de una iconografía contemporánea y honesta con el momento histórico que les toco vivir: "Siqueiros tiene absoluta razón en decir que el artista necesita probar continuamente nuevos medios para trabajar".<sup>27</sup>

De esta forma y retomando las palabras de Alfredo Zalce, el grabado en México a partir de este momento se va encontrar inmerso en una creciente necesidad por reinstaurarse en el plano social, pues debido a la creciente enajenación en que los mass media ha dejado a la sociedad es difícil ser participes y no simples espectadores del acontecer diario. Será por medio de la innovación tecnológica que muchos creadores a partir de aquí la retoman para crearan sus piezas de gráfica hasta llegar a un sitio como internet. Esta actitud dio al grabado la posibilidad de una nueva gloria: la democratización del arte por medio de la apropiación de la obra por el espectador mediante la diseminación de la obra en medios gratuitos o con materiales baratos que permiten, en pocas palabras, regalar la obra a cualquiera que así lo desee.

---

sus obras. La revista se llamaba Nueva Presencia". En Shifra M. Golman, *Pintura Mexicana...*, p. 76-110.

27. Texto de Alfredo Zalce retomado en: Raquel Tibol, *Gráficas...*, p.182.



Dolorosa. Grabado en metal. Puebla



El Diluvio. Grabado en Metal. Agustín Periam



Julio Ruelas. Melancolía Viñeta



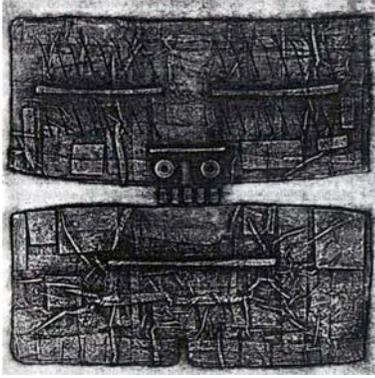
Posada. Todo lo vence el amor o la pata de cabra. Zincografía



Logotipo del Taller de la Gráfica Popular.



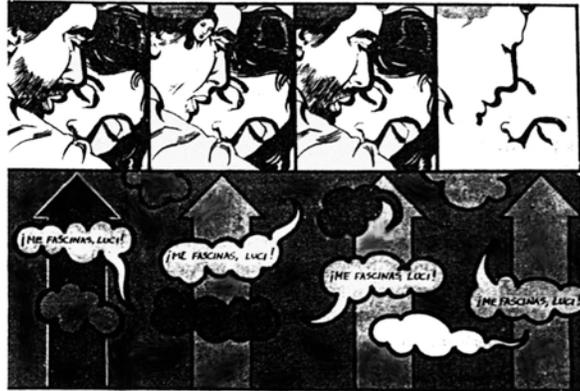
José Clemente Orozco. Punta Seca



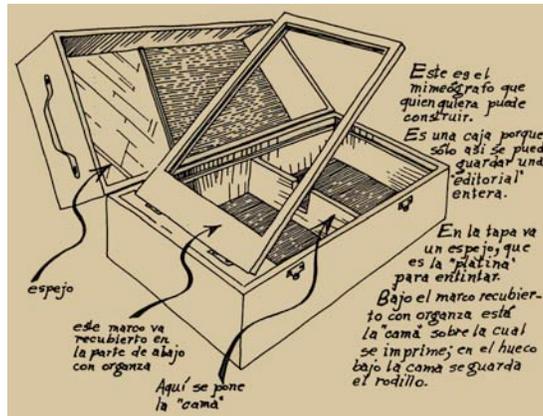
Francisco Moreno Capdevila. Monte Albán.



Logotipo Grupo SUMA



Felipe Ehrenberg. Neográfica



Mimeógrafo ilustración de Felipe Ehrenberg



## 2.3 Los últimos 25 años de gráfica en México

Estos años se caracterizan por la pluralidad de estilos y tendencias en todos los rubros del arte, incluyendo la gráfica. Surgen y se mantuvieron en este tiempo gran variedad de talleres tanto particulares como dentro de las escuelas de arte como el Taller de Francisco Moreno Capdevila y el Taller de Producción e Investigación Gráfica Carlos Olachea (donde han trabajado distinguidos grabadores como: Pedro Ascencio, Gilberto Aceves Navarro, Aníbal Angulo), de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, o en las escuelas que dependen de la Dirección de Artes Plásticas del INBA como La Esmeralda; o de forma independiente como en el TGP, Primer Núcleo de Grabadores de Puebla, las Escuelas de Artes del Libro, ahora llamada Escuela de Artes Gráficas, Taller de Investigación y Experimentación Plástica de la Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana, además de todos los talleres independientes de grabadores. Además en 1986 se fundó el Museo Nacional de la Estampa del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura cuya misión es reunir, documentar, acreditar y difundir obras gráficas de artistas mexicanos.

Se puede resumir que durante la década de los 60 la gráfica fue utilizada primordialmente como un medio de propaganda política-social, en los 70 se alejó de la política e inicia su incursión en las calles por medio de gráfica colectiva de carácter social como es el caso del grupo SUMA. En esta década la abstracción gana terreno en todas las artes pero sigue (y seguirá) conviviendo con el realismo, la “*Ruptura*” se oficializa y gana espacios, desbancando con ello a la Escuela Mexicana y al TGP; en los 80 es cuando el mercado del arte se amplía por el creciente auge de las galerías privadas y los coleccionistas.

El Grupo Suma fue un gran precursor del grabado con medios no tradicionales: utilizó fotocopias, heliografías (que aunque descubierto a finales del siglo XIX a México tardó mucho en llegar y desarrollarse) y estenciles mimeográficos, siendo de total expresión urbana:

Usábamos medios fáciles y muy populares, como la fotocopia, la tipografía, materiales de desecho. Nuestro trabajo se finca en nuestra condición de habitantes de la ciudad de México y miembros de una clase social: clase media baja.<sup>28</sup>

Bajo esta premisa la calle se vuelve el sitio de expresión del descontento por el trastorno político en el que estaban envueltos, buscaban por medio de estas acciones (la mayoría no documentadas) librar a la sociedad de la enajenación en la que estaban inmersas, desgraciadamente sin mucho éxito social, aunque fueron parteaguas en el

---

28. *Ibid.*, p. 271.



arte de México.

Esta tendencia a la amplificación de recursos fueron nombradas por Raquel Tibol y Felipe Ehrenberg como neográficas, en palabras de Tibol:

Bajo la denominación de neográficas englobamos en México los impresos artísticos que usan exclusivamente la mimeografía, los sellos y cualquier otro recurso no ortodoxo. Felipe Ehrenberg ...las define como aquella técnica de reproducción de imágenes que recurre a instrumentos, tecnología y métodos no utilizados por la gráfica convencional y que, al hacerlo, busca estructurar un lenguaje visual nuevo.<sup>29</sup>

Actualmente esta descripción esta muy recortada a las necesidad y medios que los grabadores se han ingeniado por encontrar. Tal es el caso del *Centro de Investigación y Experimentación Plástica* del INBA, donde en 1980 Oliverio Hinojosa dirigió el *Taller de Experimentación Gráfica (TEG)*, amplió y diversificó la aplicación del mimeógrafo como medio de expresión artística, además en 1982 junto con Carlos Aguirre representaron a México en la *XII Bienal de Jóvenes en París*; en el TEG se formaron artistas como Flor Minor que produjo mimeografías más grandes de lo que comúnmente se hacían llegando casi a los dos metros de altura, sus piezas se encuentran llenas de simbolismos donde representa su descontento social a causa de la tecnología.

En la década de los ochenta se retoma con gran insistencia la obra figurativa que intenta testimoniar el acontecer diario y popular a partir de situaciones reconocibles, pero visto desde el cambio de materiales y métodos de trabajo; de esta forma el *performance*, el *happening* y las formas efímeras de hacer arte proliferan, pues el día de hoy los creadores se comprometen con un tema y lo llevan a sus últimas consecuencias técnicas o conceptuales bajo el condicionamiento de encontrarse inmersos en una sociedad donde las nuevas tecnologías de comunicación ganan espacios y enajenan más a la sociedad, motivo por el cual mucha de la obra creada esta dirigida a la crítica de está problemática o en algunos casos la obra gráfica decide entrar en la contienda de la tecnología digital de la comunicación, y se convierte en participe directo de estas innovaciones criticando al sistema de poder tecnológico a partir de él mismo.

Las formas tradicionales de gráfica, como el grabado en metal, en madera o piedra conviven con las nuevas formas de expresión como la gráfica digital del fax.<sup>30</sup>

Como antes fue mencionada la actividad de estos últimos años se basa en gran medida

---

<sup>29</sup>. *Ibid.*, p.267-268.

<sup>30</sup>. Itinerarios. *Gráfica Mexicana* 69-90, p.15.



en el trabajo individual de los grabadores dentro de sus propios recursos, la idea principal sería la búsqueda continua tanto técnica como temática.

Dentro de este contexto mexicano hay un factor que desde los años cincuenta marca o rige de algún modo la forma de hacer gráfica en el país. Las bienales y concursos nacionales de grabado como, el Concurso Nacional de Grabado “*José Guadalupe Posada*”, Bienal Nacional “*José Clemente Orozco*”, Concurso Nacional de Arte Joven, Bienal “*Rufino Tamayo*”, Jóvenes Creadores del FONCA, Bienal de Grabado y Pintura “*Alfredo Zalce*” o el Corredor Nacional de la Gráfica, que se supone premia la obra sobresaliente de jóvenes grabadores que destacan por su forma innovadora de crear gráfica.

Dentro de este contexto surgen grabadores que en algún momento de su formación han creado en sus obras gráficas innovadores adelantos que van desde nuevas formas de iconografía hasta la inclusión técnicas que no habían sido utilizadas como es el caso de Oliverio Hinojosa, Flor Minor, Minerva Cuevas, Richard Moszka, Artemio Rodríguez, Mauricio Cervantes, Armando Eguiza, Alejandro Pérez Cruz, Antonio Domínguez, Emanuel Cárdenas y Alberto Madrigal.

### **2.3.1 Apogeo de la gráfica en medios alternativos**

Y es desde los 90 hasta el día de hoy (2007) que la gráfica se ha ido vinculando con las nuevas vertientes de los medios electrónicos y digitales, donde las tres buscan llegar a la libre expresión, además de que la técnica y el discurso no se vean limitados por la carencia canales de distribución o por los lineamientos establecidos por las instituciones del arte. Los temas y los modos de representación en estos años son sumamente híbridos y sus creadores se mantiene totalmente heterogéneos, unos de otros. La característica común que une a esta creciente comunidad de grabadores mexicanos es la búsqueda de nuevos discursos que van desde la tradición a la total innovación técnica, encontrar formas inéditas de crear dentro de un mundo inmerso en la tecnología, donde el papel central de la vida social está lleno de imágenes y mensajes que por donde sea que se circule no se dejan de recibir; en pocas palabras esta generación de los noventas se caracteriza por estar inmersa en una sociedad repleta de información visual: “Vivimos en un mundo plagado de representaciones de todo tipo... nos cercan y saturan cada vez más de imágenes”.<sup>31</sup> Esta circunstancia global a llevado a los grabadores contemporáneos a buscar nuevas vertientes, técnicas y discursos que rompan con los cánones establecidos

Por tanto todo este arsenal icónico se transforma en herramientas de significación visual

---

31. *Ibid.*, p.12.



de las cuales la gráfica (y las demás artes) se han armado. Por medio de su crítica y deconstrucción logran percibir la crudeza, el impacto y literalidad con que el mundo de las imágenes mediáticas se entregan al ojo del espectador. De esta forma se crea una simbiosis entre gráfica e imágenes mediáticas pues no sólo la gráfica se sirve de ellas, sino que ellas, de la gráfica por medio de la publicidad y el diseño gráfico. Por ello las artes tienen el peso de re-crear lenguajes y estilos con la finalidad de provocar mental, ideológica o sensorialmente a la sociedad.

El grabado ya no encaja en una visión subjetiva de la vida, en la actualidad se ha transformado en un análisis de los sistemas de representación del mundo que buscan adecuarse al constante ir y venir de imágenes de una sociedad abstraída por los mass media y la cambiante tecnología. Y toda la evolución del grabado y nacientes innovaciones técnicas son la respuesta a las necesidades de comunicación y reproducción de mensajes que en la actualidad se tienen, pues el lenguaje de cada grabador es utilizado como un primer nivel de significado, “las materias primas no son intercambiables, pero las técnicas se penetran y en sus fronteras la interferencia tiende a crear materias nuevas.”<sup>32</sup>

Por tanto la técnica se transforma de una idea netamente mecánica a la concientización de su carga conceptual, debido a la posibilidad de encontrar nuevas soluciones que ensanchan los elementos plásticos, soluciones que no sólo implican la plancha en el momento de grabarla, sino que incluyen nuevos métodos de intervenir y reelaborar la imagen a partir de que se estampa. El grabado termina insertado en el ensayo, la experimentación y la posibilidad.

Es de este modo que la técnica no sólo es el medio de decir un mensaje, es una forma de pensamiento estético o como menciona Gadamer: “capacidad espiritual de idear, planear, bosquejar; en suma, el saber que dirige el hacer”.<sup>33</sup>

Este planteamiento de la técnica encaja perfectamente en la condición en la que se encuentra inmerso el grabado, dentro de un arte que se entiende como simulacro bajo directrices como la diferencia y la repetición.

El arte contemporáneo retoma del grabado temáticas que en cierto momento de la historia fueron vetadas y relegadas a el entonces llamado “*arte menor*” como es el caso del erotismo, el chisme o la sátira social y política; en el caso de la gráfica contemporánea se apoya en la idea de la una técnica instrumentalizada que tiene como fin primordial el resultado no como fidelidad y apego a un medio en particular. La necesidad de crear obra gráfica, a partir de nuevos medios, ha traído como

---

32. Juan Martínez Moro, *Op.Cit.*, p.33.

33. *Ibid.*, p.55.



consecuencia obvia la inclusión de los medios de reproducción masiva en el grabado tradicional como el *offset*, el *copy-art*, la xerografía, la electrografía, la impresión digital, termografía, entre muchas otras. Para este entendido abría que recordar que muchas, sino es que todas, estas tecnologías son hijas del grabado y la estampa, por tanto, el supuesto predominio de las tecnologías de la comunicación, no es otra cosa que el último eslabón del grabado, con la gran e importante variante de que el padre de éstas se ha preservado hasta la actualidad, buscando en algunos casos reafirmarse a través de ellas o por medio de la experimentación dentro de sus propios recursos, siempre siendo un fiel reflejo de su momento histórico.

En este instante de la historia de la gráfica habría que coincidir con la visión de Martínez Moro a respecto de la “*praxis*” del grabado contemporáneo, que lo sitúa en cuatro categorías de estudio o lectura, en la **vicaria** que la entiende como aquella obra que depende de otras artes para su existencia, que es imitativa, que busca reproducción o imitar las cualidades de una determinada manera o modo sin importarle las características propias del grabado; en la **efecticista** se engloban todas aquellas piezas que se basan en la expresividad del trazo que se cree implícito del medio lográndolo a través de una gran carga matérica o por un alto contraste; bajo la **virtuosa** se entiende a los grabados que muestran un dominio y gran destreza de las técnicas y métodos tradicionales, que en algunos casos busca enriquecer su propósito con un limitado repertorio gráfico e instrumental; por último habla del **grabado-grabado** que lo entiende como el hacer gráfica como discurso de la gráfica misma, buscando revelarse por y para ella misma a condición de crear un análisis lingüístico particular de sus elementos formales visuales.<sup>34</sup> Todo este análisis lo realiza con la finalidad de comprender el quehacer gráfico de los últimos años, de ahí que a esta investigación entienda la necesidad de una reestructuración de la gráfica en México, pues:

Los países atrasados del mundo son y han sido aquellos que no han aprendido a aprovechar plenamente las posibilidades de la manifestación y comunicación gráfica.<sup>35</sup>

Motivo por el cual los grabadores mexicanos se enfrentan a la búsqueda de un uso o bien a la creación de un lenguaje que proyecte la necesidad de sincretismo técnico dentro de las ideas, la ejecución y la materia; pues bajo estas premisas esta la necesidad de revalorar el proceso como *alma mater* del grabado donde cada uno de sus pasos es sensible de ser modificado o incrustado en nuevos medios y procedimientos. Esta actitud se podría resumir como el colocar al grabado como un proceso abierto y no como una estampa cerrada. Aunado a esto el grabado en México a principios del siglo XXI debe enfrentarse al olvido y situarse como una creación artística

---

<sup>34</sup>. *Ibid.*, p.132.

<sup>35</sup>. W.M.Ivins, *Imagen y conocimiento*, p. 13.



de características altamente rentables en este siglo, además debe aspirar a la universalidad a partir de visiones personales, pero nunca limitantes que dejen rezagada a la obra gráfica, ya que es una necesidad partir del entorno inmediato para hallar una visión global de los males humanos, todo esto sin olvidar que la gráfica, al igual que las demás artes y conocimientos humanos, se encuentran en constante transformación:

Los nuevos artistas deben redescubrir el punto de convergencia entre tradición e invención. Ese punto es distinto en cada generación- y es el mismo en todas... convergencia no quiere decir compromiso ecléctico sino conjunción de contrarios.<sup>36</sup>

Dentro de este panorama en los últimos años se han integrado a la gráfica tradicional vertientes alternativas como la xerografía, la heliografía, los sellos, las telecopias, *copy-motion*, *collages*, cromografías, planillas y gráficos digitalizados; para crear un lazo entre las herramientas del arte con el diseño, facilitando con ello los procesos y creando nuevas dinámicas de trabajo en la distribución y consumo del arte gráfico. Por ello los más recientes discursos de la gráfica se sitúan dentro de los lenguajes híbridos de la técnica, la temática y la distribución unido a una actitud de rompimientos con las reglas que la sociedad y la tradición ha impuesto, pero siempre vinculada con la realidad social que en estos años le ha tocado vivir al arte gráfico.

Evidentemente los artistas han tomado el grabado como un arte, como un medio de su directa expresión. Todo lo mecánico desaparece en sus obras...Pero el grabado en sí mismo, tiene la cualidad estratégica funcional en lo social-político incalculable, que es la multirreproducción que le ha dado su bien ganada beligerancia, en el pasado y en el presente y que evidentemente en el futuro lo será más, cuando las máquinas sirvan al arte y no el arte a las máquinas.<sup>37</sup>

Este futuro se puede retomar las palabras de Leopoldo Méndez, encajan a la perfección ya que el día de hoy se pueden realizar, pues por medio del uso crítico de la tecnología se puede llegar a un discurso más abierto, libre y horizontal dentro de la creación y distribución no sólo de la gráfica, sino dentro de todas las artes.

Por ello estos lenguajes híbridos permiten la fusión de tecnología y tradición, como es el caso de muchos de los grabadores mexicanos contemporáneos, que logran por estos medios el criticar y cuestionar los valores del arte y de la sociedad neoliberal, para alcanzar soluciones que estén de acuerdo al momento histórico que les corresponde existir.

---

36. Octavio Paz, *El Grabado latinoamericano...*, p. 188.

37. *Álbum Conmemorativo del TGP* por Leopoldo Méndez en Erasto Cortés Juárez, *Op.Cit.*, p.21-22



Cabe mencionar que todos estos discursos tan mezclados son consecuencia de la situación actual, donde siempre se está expuesto a un constante bombardeo de imágenes, permitiendo que las obras gráficas contemporáneas se apoyen de ello, creen piezas a través de la superposición de imágenes, pues esta es una generación que tiene a su alcance una basta información visual, la cual da como resultado una expresión conglomerada de la vida contemporánea.

Este proceso ha quedado registrado a través de la creación de espacios destinados a la difusión de este arte como es el caso del *Corredor Nacional de la Gráfica*, creado en 1999 por el Instituto de Cultura de la Ciudad de México por medio de exposiciones, talleres y foros de discusión al rededor de la República, o la creación del *Instituto de Artes Gráficas de Oaxaca*, que surge por tener como antecedente a la *Casa de Cultura de Juchitán*, ambos por gestión del artista Francisco Toledo, siendo una de las colecciones más importantes, pues su acervo tiene a artistas clásicos (Durero, Goya, Rembrandt, Picasso, Méndez, Manilla, Posada, Dix, Pollock, Toledo, etc.) y contemporáneos.

Como ejemplo de estas representaciones visuales, baste citar la obra de **Mariana Castillo**, que busca investigar e indagar en la manera de percibir la forma, en su pieza se observa como al colocar una serie de puntos con números consecutivos, invita al espectador a que reúna los puntos y a modo de juego recree la imagen en su mente, para de esta forma crear un instante de reflexión ante la forma que se da de modo inmediato en la vida cotidiana.

Otro trabajo gráfico que es muy importante es la pieza de **Minerva Cuevas** que con una fuerte carga militante logra hacer de la gráfica un medio para propagar su ideología que muestra y evidencia el carácter lucrativo, la invasión a la intimidad y la creación de estereotipos de las empresas privadas. Minerva es una artista que se distingue por la utilización de las herramientas del sistema para exhibir sus carencias, dentro de sus piezas utiliza calcomanías con logotipos institucionales alterados; se destaca por la pieza: *Telefónica ColoniSar*, que es una manipulación digital al logotipo de *Telefónica MóvilStar* mezclándolo con un grabado del siglo XVIII sobre la conquista, hasta convertir la imagen corporativa de ésta empresa en un paradigma de las formas de colonialismo. La nueva versión del logotipo, se difunde en unos autoadheribles que la artista incluye habitualmente en sus exposiciones. Además de tener una página web llamada *Mejor vida Corp (MVC)*, actualmente este proyecto tiene dos nuevas áreas: *MVComunicaciones* y *MVCBiotecnología*.

**Alejandro Pérez Cruz** es el más claro ejemplo de la fusión de tradición con medios alternativos, pues en cada una de sus piezas se observa la armonía de estas dos



técnicas, además de poseer un fuerte espíritu crítico que se enriquece por medio de imágenes retomadas del caos urbano en el cual se encuentra la Ciudad de México y sus habitantes. **Emanuel Cárdenas** es una muestra de que la tradición puede ser el eje conductor de un discurso fuerte y contundente, ya que en sus piezas no persigue la experimentación técnica, pues se concentra en la necesidad de revalorar el pasado al cual cada mexicano pertenece. **Antonio Domínguez** logra en sus piezas un absoluto dominio del dibujo que por medio del aguafuerte y el transfer crean un retrato vívido de seres olvidados por la sociedad, además de brindar una crítica aguda y puntual de la situación de hacinamiento y pérdida de identidad de la actual sociedad mexicana. La obra de **Alberto Madrigal** se puede resumir como la continúa búsqueda por llevar la vida cotidiana a la obra, pues en su pieza se observa que la técnica no es una preocupación predominante, sino que la verdadera riqueza de su obra radica en su uso profundamente conceptual de la iconografía que rodea su obra y la vida diaria.



Mariana Castillo. *Sillón*. 2000, Fotocopia, 60 x 90 cm.



Minerva Cuevas. *Sin título*. 2000. Calcomanía / offset.



www.munequitasfeas.net



Alejandro Pérez Cruz. Obra Negra 12. 2006. Xilografía y electrografía. 112 x 66 cm.



Antonio Domínguez, De la serie *Trasmundos y otras desidentidades*, 2007, Aguafuerte y transfer.



Emanuel Cárdenas, *En el umbral de las casas, junto a los cercados*, Calcografía, 2006



Alberto Madrigal, *La inteligencia no es inherente*, Punta seca / plástico, copia única intervenida con collage.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

# CAPÍTULO III

**Arte contemporáneo & cultura  
visual = net. art**



**Memorias de una joven formal.**

“ Blondine estaba vieja, ajada, mal vestida;  
no la hubiera cedido por la más suntuosa de las  
muñecas que acaparan la atención en los escaparates:  
el amor que sentía por ella la hacía única, irremplazable.”

**Simone de Beauvoir**



---

### 3.1 Arte contemporáneo = modernidad / posmodernidad

La Modernidad como proceso histórico inicia a finales del siglo XV con el Renacimiento, tuvo como antecedente el surgimiento de la burguesía en la Baja Edad Media (siglo XIII) y el capitalismo; con el paso del tiempo su evolución se ve auspiciada por la Revolución Francesa con su premisa de “*Libertad, Igualdad y Fraternidad*”, revolución de la burguesía que apoyó sus postulados en la Razón, que tuvo su mayor apogeo en la Ilustración y la Enciclopedia. De este modo se ingresó al siglo XIX donde el idealismo alemán y el neoclásico se posicionaron con gran ahínco en la clase capitalista de la Revolución Industrial; la modernidad como proceso histórico-social tiene su mayor apogeo en las vertientes del Romanticismo, Realismo, Impresionismo y Modernismo (dentro del ámbito de las artes) donde las ideas dominantes eran la subjetividad y el simbólicismo. Se considera que la influencia de la modernidad terminó en 1960 con el Expresionismo Abstracto Norteamericano. Abarcó las Vanguardias, que algunas de ellas se entienden como una estética revolucionaria de ruptura, que perseguían la emancipación del hombre a través de la utopía y la esperanza; otras se fundamentaron en romper con el pasado y comenzar de cero para cuestionar su época, todas buscaban la renovación, como fue el caso del Expresionismo que se apostó en la expresión, el Cubismo que luchó contra la manera tradicional de entender la perspectiva, el Dadaísmo que combatió al arte mismo a través de un nihilismo extremo y la anarquía como *modus vivendi*, el Surrealismo que centro su propuesta en el contenido más que en el medio; de esta manera se avanzó hasta la llegada de la Segunda Guerra Mundial.

Llegado este punto conviene retomar el pensamiento de Marshall Berman que plantea a la **modernidad** como un período histórico, que se apoya para su construcción en la **modernización**, tomándola como proceso socioeconómico, y en los **modernismos**, como proyectos culturales que tienen como misión el renovar las prácticas simbólicas con una línea crítica y experimental:

El proyecto de la modernidad debe comprenderse de dos maneras: como desarrollo de la razón tecnológica, científica (como producto lógico del desarrollo económico burgués), pero también como razón comunicativa, no instrumental. Esto se debe a que la modernidad como proceso contradictorio tiene también un aspecto humano y cultural, irreductible a lo técnico. Así la modernidad tendría que ver con un proyecto inacabado o inconcluso.<sup>1</sup>

---

1. Samuel Arriarán, *Filosofía de la posmodernidad...*, p. 87.



La Modernidad, como proyecto social, sustentó su ideología en la emancipación de la sociedad por vía del progreso tecnológico; en cuanto a su influencia en el arte se concibe como la innovación, la vanguardia, lo transitorio y fugitivo. Un punto importante para la teoría del arte en este proceso de modernismo es que se le estudia a partir de una interpretación de profundidad, en pocas palabras se analiza al arte a partir de diferentes categorías del conocimiento, para poder interpretarla y entenderla con mayor certeza.

La tesis principal de la modernidad era el progreso indefinido por medio del desarrollo de la industria, la ciencia y la técnica; se basa en la constante innovación; apoyándose en la concepción de una racionalidad histórica, que pretendía darle al ser humano la justicia social y la paz. Después de 1945, al término de la Segunda Guerra Mundial, las vanguardias se tornaron como una retórica académica que cumplían simplemente una función legitimadora, regresiva y conservadora dentro de la institucionalización del arte de la segunda mitad del siglo XX, como lo menciona Eduardo Subirats en su libro *El final de las Vanguardias*.<sup>2</sup>

Cabe mencionar que dentro de la Modernidad se vislumbraron dos grandes posturas, la de la burguesía que colocaba al capital como eje central de su evolución en contraposición con el Marxismo que hacía una crítica-política de la sociedad, sin embargo ambas buscaban la emancipación de la civilización por vía del progreso.

Este acontecer histórico se vio totalmente reflejado en el Expresionismo Abstracto Norteamericano (como ya previamente se observó en esta investigación), al colocar a las vanguardias como una manifestación afirmativa, normativa, institucional y opaca, en pocas palabras esta Vanguardia se considera como la primer vanguardia alejada de la sociedad y totalmente ensimismada; de tal forma que la modernidad llega al punto en el que desaparece la reflexión y el compromiso con su sociedad y su entorno; vinculándolo totalmente con una visión negativa de la tecnología, la separación del arte y la sociedad, la destrucción de la ecología y un creciente control del desarrollo de la tecnología militar. Esta postura se situó en los Estados Unidos de Norteamérica, sin embargo en Europa se ejemplificó dentro del arte en el tachismo.

La marginación de cualquier actividad reflexiva independiente sólo sirve a efectos de la reproducción ciega de los paradigmas establecidos, y de la continuidad de un modernismo plenamente obsoleto.<sup>3</sup>

Pues bien, de esta forma se considera que la modernidad llega a su fin cuando se deja de ver a la humanidad como un todo unitario, rebatiendo de esta forma la historia

---

2. Eduardo Subirats, *El final de las vanguardias*.

3. *Ibid.*, p.164.



humana como una progresiva evolución a la emancipación del hombre. Gianni Vattimo propone que la modernidad termina cuando es imposible hablar de una sola historia del hombre, esta idea la apoya en Walter Benjamín que sostiene que: “La historia como curso unitario es una representación del pasado construida por los grupos y clases socialmente dominantes... no hay historia única.”<sup>4</sup>

Al poner en crisis la concepción de la historia y del arte se cuestionan también los postulados de la modernidad, pues todo el conocimiento humano se concibió a partir del hombre europeo moderno y entorno a él se crearon lo que Jean-François Lyotard llama: “*los meta relatos*”.<sup>5</sup> Esta transformación de la idea de conocimiento se vio acrecentado por la rebelión de los pueblos colonizados por los europeos, esto incorporado a la proliferación de la civilización de la comunicación trajo como consecuencia el nacimiento de una sociedad posmoderna donde los *mass media* son determinantes haciéndola más compleja, pues terminaron con la visión única y central del mundo.

Al respecto de la modernidad socialista o de izquierda, es importante observar que se justificó en una idea productivista, o sea, como un proceso deshumanizado por la desigualdad creada entre las necesidades subjetivas y las democráticas, por el divorcio existente entre lo económico (pues se intentó modernizar países precapitalistas por las condiciones sociales en las que se encontraban como el caso de la ex URSS y Cuba) y lo cultural, que degeneró en lo que se conoce como “*socialismo real*”,<sup>6</sup> impuesto por un estado autoritario. Éste hecho trajo como mayor consecuencia la caída de una modernidad diferente a la que se conoce en la actualidad.

Para Marx el paso al socialismo suponía el previo paso a la modernidad capitalista. En el caso de Rusia, realizar una sociedad socialista en un país sin estar modernizado económicamente era un proyecto utópico.<sup>7</sup>

Todo ello culminó con la caída del Muro de Berlín (1989), el desmoronamiento del socialismo en Europa del Este y la desintegración de la URSS(1991), dando paso al desequilibrio por la suprimida competencia de dos formas de modernidad, pues se concretó el dominio unipolar y desmedido por parte de los Estados Unidos de Norteamérica; como consecuencia de esto los países de América Latina, como México, se observó que los movimientos de izquierda se desorientaron al desaparecer su punto de referencia: “el socialismo real”.

---

4. Gianni Vattimo, *La sociedad transparente*, p.75-76.

5. Jean-François Lyotard, *La posmodernidad (explicada para niños)*, p.29-32.

6. Samuel Arriarán, *Op.Cit.*, p.180-187.

7. *Ibid.*, p.178.



### 3.1.1 ¿Fin de la modernidad? ¿Posmodernidad...conclusión o inicio?

Bajo estas premisas a la Posmodernidad se le entiende como la superación y crítica de la modernidad, hay que aclarar que la posmodernidad más que un estilo o etapa artística es un fenómeno socio-histórico, se toma a este respecto como el primer crítico del siglo XX a Max Weber, ya que juzga la razón que se aplicaba como una razón netamente instrumental, que busca únicamente legitimar el poder por medio de la institucionalización, el orden y jerarquización, valiéndose del control social.

Es en este siglo que el capitalismo europeo transita por dos decisivas etapas: la del Estado “*fordista o de bienestar*” que nace en la Segunda Guerra Mundial, para evitar las grandes crisis (como la de 1929) por medio del uso racional de la maquinaria y de los recursos humanos; y en la década de 1970 surge el llamado estado “*neoliberal o post-industrial*” donde la participación del Estado en la planificación económica disminuyó y se le relegó esta labor a las grandes corporaciones multinacionales, dando paso con esto a una economía de “*burbuja*” o de “*especulación*”, ligada directamente con una disminución de la importancia en los objetos manufacturados debido al creciente alcance de la “*producción inmaterial*”, como los *mass media*, el conocimiento: **la información.**

Bajo estas circunstancias se entiende a la posmodernidad como la sociedad de los *mass media*, pues en el mundo actual las mercancías y las imágenes son los regentes del diario vivir, gracias a la uso de los medios manipulándolos por la razón, la ciencia y la tecnología del ideal moderno. Este mundo de la comunicación es el portavoz de la pluralización de la historia, o mejor dicho de las historias locales, étnicas y de los sectores no favorecidos por la ideología dominante.

Ante esta postura de la realidad social, política, económica, filosófica, etc; se modifica la forma y esencia del arte que se crea en la era de los *mass media*. Llega al punto de convertir los objetos de consumo cotidiano en piezas de arte perdiendo de esta forma los límites que separaban la realidad de la representación de la realidad, que hasta esos momentos había sido el arte.

En el contexto de la posmodernidad se comprende al arte como visión del mundo que pone en tela de juicio la obviedad del propio mundo, colocándose a la experiencia estética como el extrañamiento que busca recomponer y readaptar.

A partir de este instante en el arte se acentúa la necesidad de configurarse como creatividad y libertad; ya no se entiende como un momento de especialización de unos cuantos avezados, se centra en la experiencia, en esos años (a principios de 1980) se



veía en la reproductibilidad de los *mass media* una unión inimaginable entre estos y el arte, la postura se centraba en la idea de que estos medios banalizaban inmediatamente todo el mensaje que la obra pudiera tener, debido a que no poseían la radicalidad que necesitaba la obra de arte, además de poseer un carácter precario y superficial. Todos estos contras de los *media* se confrontaban fuertemente con la idea de un arte único, auténtico, profundo y estable.<sup>8</sup>

Al caer en el desencanto tecnológico, social y cultural que causaron estos medios e ideales modernos es que el Arte (institucionalizado o de la ideología dominante) vuelve sus ojos a la cotidianidad, abandonando de esta manera la pretensión de la originalidad que la modernidad arrastraba, de tal modo se inician el *Pop-Art*, la parodia y el *pastiche* en los 70; caracterizándose esta clase de movimientos por la desvaloración de los sistemas ideológicos, la búsqueda, creación y apogeo de un mercado de difusión y consumo apoyado en los museos y galerías que se encargaron de validar al arte como arte; se plantea como una crisis de valores concentrándose en el jugueteo con estas instituciones.

Dicha crisis es sinónimo del fracaso del modelo de racionalidad europea unida al fin del proyecto de emancipación del hombre; en estas condiciones se distinguen básicamente dos posturas: por un lado se tenía la vertiente “*conservadora*” que tenía una visión desencantada de la modernidad y se colocaba en el conformismo, que conserva de manera indirecta (o directa) al capitalismo tardío, uno de sus representantes va a ser Jean Françoise Lyotard al declarar el fin de los grandes relatos de emancipación o totalidad, y el consecuente rechazo de la esperanza en el progreso y en la historia como discurso unificador, en pocas palabras caen en un nihilismo y escepticismo frenéticos.

La otra postura se entiende como “*Revolucionaria*”, ya que ven a la posmodernidad como un paso progresista, con la idea de una nueva izquierda descentrada que busca el pluralismo democrático que se obtendrá al radicalizar la modernidad, apoyados en la crítica a la razón instrumental que la analizan como un medio de control y manipulación burocrática y política que centra su avance en el capital; bajo esta concepción se busca dar a la tecnología un nuevo sentido más vinculada a las necesidades. Samuel Arriarán menciona que en la actualidad existe la necesidad de crear una tercera manera de tomar a la posmodernidad:

La posmodernidad puede ser definida como un período histórico donde se crítica radicalmente la racionalidad técnica occidental...es decir una época donde las tendencias al desarrollo del yo, de autonomía personal, de democratización política y cultural, etcétera, no se debilitan sino que se profundizan y se

---

8. Cfr. Walter Benjamin, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad...*



---

universalizan.<sup>9</sup>

Ambas posturas en torno a la posmodernidad se vieron claramente reflejados en la Escuela de Frankfurt, que se constituyó en 1923 por Felix Weill, que persiguió la creación de una institución independiente tanto intelectual como económicamente; el grosso de los militantes de la escuela eran judíos de clase media, muchos de ellos con orígenes marxistas, que se caracterizaron por la radicalidad de sus pensamientos y su insatisfacción hacia la burguesía, aspectos que se hicieron evidentes en sus críticas al sujeto, a la razón, a la ilustración y en concreto hacia la modernidad. Dentro sus influencias están: Hegel, Marx, Nietzsche, Heidegger, Spengler, Freud, el judaísmo y George Lukács, que aportó dos importantes postulados:

1) el concepto de totalidad como método crítico de la sociedad, que denuncia la alienación y el fetichismo empirista; 2) el concepto de cosificación intelectual frente a la praxis liberadora como momento de la razón.<sup>10</sup>

De esta forma el punto de unión de la escuela de Frankfurt (Adorno, Kheimer, Benjamín, Marcuse, Fromm, Habbermans, entre otros), con el pensamiento posmoderno, es su desaprobación a la modernidad, por la represión que ésta causó a la naturaleza y a la cultura.

Bajo este mismo renglón se encuentra la vertiente de la escuela Francesa de los Posestructuralistas, que se enfocaron más a la lingüística y las letras pero que han dejado obras muy valiosas, entre sus escritores se encuentra: Foucault, Klosonsky, Derrida, Deleuze, Barthres, Baudrillard, Guattari, entre otros.

Todas estas teorías, posturas e ideas se deben de entender bajo la consigna de una visión del hombre occidental europeo y del capitalismo central, donde Latinoamérica y las minorías no tiene un papel importante, motivo por el cual el estudio del impacto de la modernidad, en estos lugares, se debe de analizar desde otra postura, siempre bajo la idea de que estas tendencias son ideales que no corresponde a la cultura en la que México se encuentra, pues en el país existe una marcada diferencia entre lo que en realidad es y fue la modernidad en un país que podría jactarse de siempre haber sido posmoderno.

---

9.Samuel Arriarán, *Op.Cit.*, p.15.

10. *Ibid.*, p. 37.



### 3.1.2 Caso: México, arquetipo de las posmodernidades de América Latina

En México, al igual que en gran parte de Latinoamérica este proceso es diferente, pues no existió el recorrido que va del esclavismo al feudalismo al mercantilismo y al capitalismo industrial, ya que con la llegada de los europeos se impuso la producción colonial, donde coexistieron el esclavismo, la servidumbre, las formas precapitalistas y feudales con algunos tipos de organización indígena precolombina, que sirvieron únicamente para ensanchar el desarrollo de la economía europea e impidieron la acumulación de capital en América, dando origen a la condición subdesarrollada y periférica de América Latina<sup>11</sup>. Se creó un sincretismo donde a los vencidos se les impuso la cultura europea. Pero es a partir de la mitad del siglo XIX que se abandona la tutela de España, dándose entonces una sustitución por Francia e Inglaterra de donde se copiarían las pautas culturales y económicas respectivamente. Por último estos países serían reemplazados por Estados Unidos de Norteamérica, de donde se vive bajo un “*colonialismo intelectual*”.

Cuando llegó la modernidad a América Latina no se tenían las condiciones para entenderla y desarrollarla como en el mundo occidental, por el contrario se impuso como un dogma, se estableció como un fenómeno terminado *a priori*; en pocas palabras, llegó como un acontecimiento sin contenidos sociales<sup>12</sup>, se quedó en una modernización netamente económica. Como consecuencia de este compromiso se observó en el caso de América Latina la ausencia de elementos autónomos y autóctonos, acrecentándose también la resistencia al avance tecnológico:

Los valores estéticos y sociales de las vanguardias se difundieron internacionalmente... los mismos contenidos adoptaron funciones diferentes. En zonas preindustriales como... los países de Latinoamérica no se daban precisamente las condiciones de una crisis cultural provocada por la industrialización y el desarrollo tecnológico... El espíritu de las vanguardias no se deslizó en aquellos nuevos contextos como el gran salto revolucionario... como el grito subversivo de la libertad y el futuro.<sup>13</sup>

Sin embargo, muchos de estos postulados se manejaron de tal modo que se encargaron de disolver las identidades nacionales al negar la existencia de su historia por la limitante idea (moderna) de una sola historia del mundo, la del hombre occidental.

Se considera que la modernidad es diferente dependiendo del desarrollo industrial de

---

11. Análisis basado en Manuel Castells, *La era de la información...*

12. *Vid. Supra*, p. 33.

13. Eduardo Subirats, *Op.Cit.*, p.46-47.



.....

cada país, que en México se complica por su pasado colonial y por la ecléctica composición poblacional (ya que cuenta con una amplia población indígena), por ello autores como Néstor García Canclini, la entienden como una modernidad de “*culturas híbridas*”.<sup>14</sup>

La modernidad al establecerse en algunos países de América Latina tuvo como antecedentes previos: un academicismo institucionalizado por una sociedad aristocrática, un desarrollo insipiente de tecnologías (teléfono, radio, autos, aviones, etc.) y un ambiente previo de revolución social.<sup>15</sup> Históricamente México encontró este período a finales del Porfiriato, donde se colocó un velo a la cultura popular, prefiriéndose a la cultura europea y se creó un falso culto por la ciencia inexistente; todo esto desembocó en la Revolución de 1910, que en contraposición con lo anterior buscó crear una política, una cultura y una sociedad nacionalista, consecuencia de ello fue la Escuela Mexicana y el positivismo representado con José Vasconcelos. En resumidas cuentas los caudillos se negaron a escuchar la voz de lo que habían creado, es decir, la revolución se institucionalizó orientándose a la derecha (por su inclinación al capital internacional, relegando al sector indígena a una supervivencia de autoconsumo). A partir de este momento (1940-1950 aproximadamente) la modernidad sólo camino hacia la economía, y con ella la industria, que ensanchó a la llamada clase media. Se puede afirmar que con ello se borró de la estructura del país el proyecto de modernismo cultural.

La modernidad desde esta postura del capital se ha entendió como el ideal fantasma, un imaginario social, un proyecto no acabado. Se presentó como un cambio de estrato social, un ascendente para alcanzar los bienes materiales de un mejor eslabón social; la modernidad, en realidad, se planteaba como un actuar de acuerdo a los preceptos de emancipación del hombre y con base a esto crear un arte que refleje dicha libertad. Cuando en la realidad de América Latina se observa una velada (en otras ocasiones no tan velada) desaprobación al liberalismo político, sexual y a la experimentación artística y científica.

Se puede decir que la modernización en México llegó a “*concretarse*” hasta la década de los 90, cuando por iniciativa privada (empresa, industria cultural y los *mass media*) toman este proyecto en sus manos, acrecentando la desigualdad en los sectores mayoritarios por el desinterés del Estado y las empresas, que los toman únicamente como “*consumidores*”, siendo las imágenes su principal objeto de consumo.

Lo que ha frustrado el proceso de la modernidad en América Latina son dos hechos. Por una parte, el hecho de la subsistencia de

---

14. Néstor García Canclini, *Culturas Híbridas*..

15. Cfr. Samuel Arriarán, *Op.Cit.*, p.151-193.



---

condiciones de marginación y explotación económica y, por otra parte, la ausencia de un proyecto nacional de modernidad política y cultural.<sup>16</sup>

Por ello la modernidad, en Latinoamérica, no puede estar limitada a cánones o ideologías dominantes (las occidentales), por tal motivo se necesita redefinir la conciencia de posmodernidad o como dijera Arriarán es como un proceso de deconstrucción y desenmascaramiento:

a) un rechazo ontológico a la filosofía occidental, b) una obsesión con fragmentos y fracturas y c) un compromiso ideológico con las minorías o movimientos sociales en política, sexo y lenguaje.<sup>17</sup>

En los últimos años por todo este proceso de modernización se llegó a la conclusión de que México es un país con una estructura posmoderna<sup>18</sup> por su carácter híbrido que inició con la conquista española.

Por tanto, llegamos a la conclusión de que en el contexto mexicano se tomó como posmodernidad a una sujeción cultural enraizada en la decepción de las sociedades “*avanzadas*” por la creciente glorificación de los *mass media*, aunado a la institucionalización neacadémica de las vanguardias de principios de 1900. Se apostaba en la revalidación del arte que se había tachado de antiestético y contracultural, en las culturas locales, cotidianas y populares de países en vías de desarrollo. Al igual que la modernidad, la posmodernidad llegó a México (a mediados de los ochentas) como otra meta, una variante de modernidad, que trajo como consecuencia el rechazo de la escuela mexicana y la adopción de la abstracción lírica, el geometrismo, el expresionismo abstracto, el pop, el arte conceptual, etc.

Todo esto se ha ido expresando de forma contundente en el desarrollo del arte mexicano que se podría resumir *grosso modo* en las siguientes etapas: la precolombina, la colonial; los primeros años de vida independiente; el nacionalismo desde 1920 hasta 1950, a partir de este momento se vuelven los ojos a las corrientes “*internacionalistas*”; de 1950 a 1960 se le considera como la “*década de la resistencia*”; de los 60 a los 70 está la llamada etapa de la “*entrega*”, donde se impuso una estética del deterioro que “*consiste en no durar y en no establecer pauta alguna*”<sup>19</sup> que vaciaron de sentido la actividad artística por la intervención de los patrones hegemónicos estadounidenses.

Este auge de la posmodernidad en México se vio acrecentado entre otros motivos por la

---

16. *Ibid.*, p.170.

17. *Ibid.* p.98.

18. *Ibid.* p.200.

19. Análisis y cita apoyada en Marta Traba, *Dos décadas vulnerables...*, p.5.



pérdida de confianza en la modernidad como única vía de desarrollo; el detrimento de la certidumbre en otra posibilidad como la izquierda política; la carencia de credibilidad en las instituciones aunada a la reducida movilidad social como consecuencia de las crisis económicas y una gran nostalgia por el pasado inmediato, aspectos que han orillado a los artistas a retomar iconografías de su ambiente visual: como en el neo mexicanismo y los grupos de 1980. Estas dos vertientes tenían como herramienta la parodia y simulación borrando las fronteras del arte culto y la cultura cotidiana por medio del uso de íconos y lugares comunes, donde se incorporaron las nuevas tecnologías.

Los grupos y el neo mexicanismo se caracterizaron por buscar un sentido de profundidad en la obra donde predominaba la intención crítica de la situación a la que se estaban enfrentando en el medio plástico, donde, por un lado, se resistían al continuo bombardeo de la ideología dominante que les advertía a abandonar la crítica social a cambio de su ingreso en el mercado de un arte complaciente, y por otro, se empezaba a vislumbrar las complicaciones que los *mass media* traería para la sociedad mexicana y su consecuente cosificación del *grosso* de la población.

A partir de estos movimientos y hasta el día de hoy, el arte posmoderno mexicano se entendió como una concordancia desordenada, involuntaria de intereses eclécticos, unas veces consecuente con la ideología dominante otras en resistencia a modo de contracultura. En otras palabras el arte que se produce en América Latina no es excluido de los centros de dominio cultural (Estados Unidos), pero se le coloca como una muestra de lo que se hace en “*otros lugares*” bajo una actitud paternalista que le brinda “*legitimidad*”.

Por ello la crítica a la modernidad se debe de hacer bajo el cuestionamiento de las restricciones que ha impuesto el neoliberalismo moderno con su racionalidad tecnócrata, por lo tanto la postura posmoderna es la línea más viable en América Latina, al dar la posibilidad de cuestionar los sistemas ya establecidos por el malestar con los lugares comunes vigentes de la razón que niegan y anulan la verdad y la posibilidad de una identidad propia de cada pueblo.

Todo este análisis es realizado por la cosmovisión de la posmodernidad en consecuencia de una lógica cultural del capitalismo tardío, donde es posible la homogeneidad económica y política o la heterogeneidad al marcar las diferencias. Es en pocas palabras un período de radicalización de la modernidad,<sup>20</sup> es el momento de revisar el pasado y olvidar el futuro (como pensamiento moderno). Sin embargo el mayor problema de estos días (2007) es el desvanecimiento de programas alternativos de izquierda orientados a la modernización política y cultural, aunado a un creciente neoliberalismo, que legitima la existencia de las trasnacionales, degenerando en una

---

20.Cfr. Samuel Arriarán, *Op.Cit.*, p.213.



---

marcada desigualdad social.

Además se debe generar un nuevo camino dentro del arte, la economía, la política y la sociedad, no dentro de los parámetros de la ideología dominante, sino una vía esencialmente diferente. Mas todo esto –como menciona Arriarán- podría realizarse con un nacionalismo liberador que represente la necesidad de autodeterminación política y cultural donde se reúnan las tradiciones locales con el conocimiento occidental por medio de la creación de un Estado democrático fundado en las diferencias culturales, a partir de la propia historia de México... sin embargo esto, el día de hoy, es una utopía.

### 3.2 Cultura Visual @ Era digital

Los avances tecnológicos moldean a las sociedades, trayendo gran cantidad de cambios en todos los aspectos de la vida. Estos “progresos” van a ser extensiones de las capacidades del ser humano, que tendrán como su mayor consecuencia la modificación del pensamiento y la percepción del mundo; motivo por el cual la tecnología es un punto importante en el discurso de las artes visuales del siglo XXI.

Bajo esta idea se entiende que la humanidad se ve sometida a las cambiantes tecnologías de los mass media, llegando a extremos tales como la cultura de la visualidad en la que se está inmerso el día de hoy, por el continuo bombardeo de imágenes, ya que la educación del hombre occidental (bajo la cual México se encuentra) basa su conocimiento en el acto de mirar, siendo su más radical ejemplo la Internet, donde todo puede suceder de manera simultánea (imagen, texto, sonido, movimiento).

El nuestro es un mundo flamante de repentineidad. El <<tiempo>>  
ha cesado, el <<espacio>> se ha esfumado. Ahora, vivimos en una  
aldea global... un suceder simultáneo.<sup>21</sup>

Esto se ha puesto en evidencia desde hace más de 40 años, cuando Marshall McLuhan declaró que el público fue una invención de la imprenta, mientras que la masa (como conjunto de personas carentes de conciencia e individualidad) es producto de la tecnología eléctrica, que desde 1967 (año en que se publica *El Medio es el Mensaje*) ha ido creciendo a pasos agigantados.

En pocas palabras la imprenta terminó con la cultura de la tradición oral. La reproducción impresa de este modo mantuvo un paulatino pero constante progreso que llegó hasta la impresión del periódico en el siglo XIX, a este avance le siguen la invención del telégrafo, el teléfono y posteriormente la llegada de la radio que se

---

21. Marshall McLuhan, *El medio es el mensaje*, p.64.



---

convertiría en el primer difusor de comunicación a distancia en tiempo real; todos estos avances tenían como medio común la palabra ya fuese escrita o hablada, pero es a mediados del siglo XX que la televisión aparece, y a partir de este instante se puede decir que la cultura cambia, la imagen predomina ante la palabra o como lo diría Sartori: “Y, como consecuencia, el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico”.<sup>22</sup>

La revolución en los medios de comunicación no para con la televisión, pues en estos momentos de la humanidad, la computadora, se ha tornado como la nueva soberana de los *mass media*, ya que conjunta sonido, imagen, interactividad y virtualidad (al crear realidades alternas que amplían la simulación de la realidad). De esta manera la computadora deja claro que la cultura audio-visual es fácilmente digerible y democratiza de alguna forma la información. Otro de los aspectos que caracterizan a la computadora y por lógica a Internet es el hecho de que logra borrar las distancias, nacionalidades, género, edad, posición social, etc; ya que coloca al individuo como un ciudadano global, dejando de lado las distinciones de cualquier género, contraponiéndose con ello a los demás *mass media* que tienden a ser más locales y territoriales.

Bajo este avance tecnológico es que la vida contemporánea se ha situado en lo que se puede denominar como una cultura visual, donde lo más importante no es el discurso sino la imagen que lo acompaña, ver es la esencia de la vida. La visualidad inicia desde la casa con la televisión, la computadora y la internet, continúa con el diario transcurrir por las calles de las ciudades donde todo está plagado por anuncios espectaculares, cámaras de vigilancia, cine, imágenes y más imágenes. Sin embargo con el paso de los años y las innovadoras tecnologías la imagen visual ha sido acechada por el engaño y el simulacro, ya que cada imagen captada por alguna máquina (cámaras de video y fotográficas) son susceptibles de ser modificadas, manipuladas y distorsionadas. A este hecho se le conoce como cultura visual:

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet.<sup>23</sup>

Este aspecto en la cultura visual ha provocado una grave crisis donde lo que se ve puede no ser cierto y la verdad se torna como un mero simulacro, o una copia de “algo” que no existe como tal, este trance en la visualidad es únicamente el reflejo de la era posmoderna en la cual está situada la humanidad. Esta circunstancia histórica se determina por la extinción de los ideales de la modernidad, que en el caso de América

---

<sup>22</sup>. Giovanni Sartori, *Homo Videns*, p.26.

<sup>23</sup>. Nicholas Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, p. 19.



---

Latina (y por obviedad en México) nunca se concluyó este ideal modernista.

Debido a esta circunstancia es que la vida actual se caracteriza por la necesidad de ver lo que no es visible aunado a la tendencia de materializar en imágenes la existencia humana totalmente apoyados en la tecnología. Por tal motivo es que la forma de ver se ha modificado, ahora se aprende a ver y a relacionar de forma más rápida toda esta cambiante manifestación visual, por ello es que esta cultura visual se entiende como la crisis de la información y el exceso de imágenes dentro de la cotidianidad.

En pocas palabras la vida converge en lo visual como un punto donde se crean y discuten los significados, sin embargo la visualidad está en constante cambio y se ve totalmente relacionada con el lugar y el momento en el que surge, por ello no es lo mismo hablar de la visualidad europea y la norteamericana que la latina o “*tercer mundista*”.

El problema de la circunstancia actual es la idea de que una sociedad en donde todo o gran parte del conocimiento se cifra en lo visual es una cultura empobrecida y en decadencia, esta inclinación tiene como antecedente antiquísimo a Platón que en su República no da acogida a las artes visuales:

La pintura y en general todo arte mimético realiza su obra lejos de la verdad, y que se asocia con aquella parte de nosotros que está lejos de la sabiduría y que es su querida y amiga sin apuntar a nada sano y verdadero.<sup>24</sup>

La cultura visual se sitúa en la idea de una audiencia pasiva, masiva y popular y no en el medio, es en este punto que ideas como “*el medio es el mensaje*” de McLuhan no tiene cabida, ya que el verdadero problema no es a través de qué se digan los discursos dominantes, sino lo que dicen. La contraparte de esta visión se cimienta en la noción de la imagen como una experiencia colectiva, que tiene su medida en el cine o los foros colectivos de internet, donde se pueden congrega una gran cantidad de visiones entorno a un mismo referente. Es en pocas palabras la noción de que la imagen es más democrática que el texto ya que la imagen no necesita ni una nacionalidad ni habla específico, es universal, y en muchos de los *media* esta idea se explota al máximo al privilegiar a la imagen sobre el texto, pues son imágenes de fácil lectura.

De esta forma la validez de los actuales medios visuales radica en la forma de dar los discursos y su interacción con el espectador que puede llevarse a un ensimismamiento (como el caso de la publicidad o los canales comerciales) o pueden promover el libre pensamiento y la reflexión, definiéndose como todo un acontecimiento visual.

---

24. *Ibid.*, p. 28.



---

Sabiéndose de antemano que el éxito de estas imágenes está en la forma en que logran interpretarse por el receptor.

La fundamental tarea dentro de la cultura visual radica en presentar lo impresentable, por medio de lo sublime que muestra aquellas ideas, sensaciones o percepciones que para el *grosso* de la población no podrían ser mostradas por medio de la imagen y que a lo largo de la historia de la humanidad han servido al arte como su razón fundamental, o dicho en palabras de Jean-François Lyotard:

Una combinación de placer y dolor... la experiencia del sentimiento sublime exige una sensibilidad por las ideas que no es algo natural, sino que se adquiere a través de la cultura.<sup>25</sup>

El problema real en el momento de estudiar este fenómeno de la cultura visual radica en interpretarlo a partir de la ideología dominante, la ideología cultural del hombre occidental ya sea europeo o norteamericano, sin comprender que el caso de México al igual que Latinoamérica son muy diferentes, ya que tienen que verse desde otra perspectiva, pues al ser la cultura visual la consecuencia de la crisis de la posmodernidad occidental en relación al ser moderno de occidente, se entiende que sólo hay una modernidad, cuando en realidad hay varias modernidades al igual que varias historias y en consecuencia una manera diferente de entender cada proceso posmoderno.

### 3.2.1 Arte & tecnología como cultura en resistencia

Las obras de arte han jugado un papel importante dentro de la industria de las telecomunicaciones y la tecnología:

Uno de los papeles del arte frente a la transformación tecnológica es destacar el contenido humano, lo metafórico por encima del valor funcional o literal del creciente entorno tecnológico.<sup>26</sup>

De esta forma muchos artistas del siglo XX se han visto involucrados en la creación artística vinculada con la tecnología como: los Futuristas, que se colocaron como pioneros, al considerar a las máquinas como piezas con valor estético; más adelante los Constructivistas Rusos que apoyaron la utilización de métodos industriales; posteriormente se debe mencionar al Dada como parteaguas del arte, pues estaba en contra de todo lo establecido, dando pie a lo que se haría más adelante en los setentas; también hay que mencionar a Man Ray que experimentó con la tecnología, con el

---

<sup>25</sup>. *Ibid.*, p. 38.

<sup>26</sup>. José Antonio Lleó, *El arte en las redes...*, p. 24.



aerógrafo y la fotografía creada sin cámara (directa en el laboratorio); en la Bauhaus se aceptó el acercamiento del arte a los métodos artesanales e industriales apoyando el trabajo colectivo sobre el individual; otro caso importante es John Cage, que en 1938 emplazó diversos objetos en las cuerdas de piano para modificar su sonido; éste desarrollo se vio incrementado después de la Segunda Guerra Mundial (por los motivos antes vistos) como es el caso del cientismo escultórico, en 1956 Nicolás Schöffer realiza *Cysp 1* (estructura de tres metros de altura conectada a micrófonos y células fotoeléctricas sensibles a la luz y el sonido, conectadas a un computador), que es considerada la primer escultura cibernética; en 1959 Tinguely presenta su *Matemática 17*, que era una máquina capaz de dibujar más de 40 000 dibujos abstractos en una semana, artefactos que remiten a las obras pictóricas de Picabia durante el dadaísmo y en 1960 Tinguely construyó una máquina autodestructiva en el jardín del MOMA en New York.

Bajo este contexto de posmodernidad (como crítica y reflexión de los ideales modernos) y tecnología es que surgen proyectos visuales como el grupo *ZERO*, *GRAV* (*Groupe de Recherche d' Art Visuel*), el *EE.UU.EAT* (*Experiments in Art and technology*) o el *Computer Art* (arte por computadora) que se inician a mediados de los 60 con los alemanes Frieder Nacke y Georg Nees y los norteamericanos A. Michael, K.C. Knowlton y B. Julesz. Dentro de éstos están también los que provenían del arte óptico como Jean-Pierre Yvaral y Vera Molnar.<sup>27</sup>

El *Computer Art* se basaba principalmente en algunas ideas creadas dentro del Constructivismo Europeo, sus tres puntos más importantes eran el sistema, la precisión geométrica y la lógica estructural, todo esto en coordinación con la investigación conceptual, el video y el uso de los *mass media*.

La primer exposición que se realizó bajo este respecto fue en Londres en 1968 en el Instituto de Artes Contemporáneas, bajo el título *Cybernetic Serendipity*, motivo por el cual se creó la fundación *Computer Art Society* (CAS) y se publicó un boletín bajo el nombre *Page*, dentro de esta exposición se destacó el uso de la televisión y el televisor por artistas como Nam June Paik, Wolf Vostell y Bruce Nauman.

En estos inicios se pueden distinguir cinco áreas básicas dentro del arte por computadora: las imágenes en video, las esculturas cibernéticas, los *environnements*, los discos ópticos y las telecomunicaciones; donde la máquina se utiliza como medio para realizar las piezas o donde se crean por completo las piezas dando pie a que la computadora sea la que hace la imagen. En el caso de las obras que se obtiene ya sean pasivas o interactivas se encuentran las imágenes bidimensionales de síntesis fijas y las imágenes tridimensionales ya sean fijas o animadas, donde ambas se proyectan en una

---

27. Basado en *Ibid.*, p.48-52.



---

pantalla.

El proceso en este arte se convierte en el punto más importante, donde la reproductibilidad de las piezas juega un papel primordial, el espacio-tiempo en el arte por computadora transforma el proceso de producción artística. Es a partir de la década de los 70 que surge el término de arte digital:

Cuando se llega a la descomposición digital (binaria) de los mensajes... es un formidable instrumento de descomposición-recomposición que realmente fragmenta todo... ya no existe una realidad que <<se sostenga>>... cualquier conjunto de cosas puede ser manipulado y mezclado ad libitum, a su gusto.<sup>28</sup>

Esta vertiente del arte se apoya en el avance de la tecnología de la información (centrándose en la computación o informática) y hace de esta su discurso central. Esto se debió en gran medida al impulso que la concepción de modernidad dio a la tecnología, por medio de los sistemas corporativos multinacionales del capitalismo tardío.

Para poder comprender el arte digital debe tenerse en cuenta elementos como conocimientos de programación, software para la producción artística, avances en los periféricos, niveles de descripción en los sistemas informáticos y productos multimedia como CD-ROM, USB.

En las piezas de arte digital se pueden encontrar elementos como el movimiento y la animación que permiten crear interfaces interactivas con el espectador. Estas creaciones se logran gracias a la información matemática que se estructura por medio de proposiciones binarias:

En este universo binario, el registro o transmisión de imágenes y sonidos que apreciamos en el monitor de una computadora es el resultado de la comprensión de señales de este tipo que se lleva a cabo en la programación de un software.<sup>29</sup>

Este arte se construye por la ausencia en base a espacio y tiempo virtuales, que responden a la tecnologización progresiva tanto de la vida como del arte, es la abstracción de lo real mediante la creación de representaciones simbólicas; para definir una obra digital:

La define su programación informática en el nivel binario. Es una

---

28. Giovanni Sartori, *Op.Cit.*, p.39.

29. Adriana Zappet, *Arte digital*, p.18.



---

obra reprogramable en sus elementos, cuyo movimiento bidimensional y sensación tridimensional se logra mediante la programación de perspectiva combinadas...tiene un carácter reproducible y requiere un equipo técnico para poder ser observada. Se almacena en soportes especiales y la percepción que nos provoca está íntimamente ligada a espacios virtuales de sensación... su realización exige de una mayor especialización en el área de la informática.<sup>30</sup>

A esta descripción habría que agregar que son obras en mutación, debido al constante y rápido avance de los software que se utilizan para su realización, motivo que la lleva en algunos de los casos a ser obra efímera, de corta vida.

Uno de los puntos más importantes del arte que se genera con ayuda e intervención de la tecnología es que sustituye la idea de un arte para todos por un arte por todos, colocándolo de este modo en una forma totalmente diferente de lo que se había concebido en la historia del arte.

En México el primero en incursionar en el arte asistido por computadora fue Manuel Felguerez que, con ayuda del ingeniero en sistemas Mayer Sasson quien creó el programa que diseñaría sus piezas que posteriormente Felguerez realizarían en pintura y escultura; posteriormente se encuentran a personajes como Pedro Meyer, Arnulfo Aquino, Mónica Meyer, Víctor Lerma y Minerva Cuevas.

### 3.2.2 Desarrollo de Internet en el contexto social

La computadora e Internet surgieron por una necesidad política y militar, en el segundo caso llamado ARPANet (Advanced Research Projects Agency NETwork), se creó en forma específica en el período de la Guerra Fría.

Sus orígenes se hallan en la física y la política de defensa. Funcionó por primera vez en 1968/9, con el indispensable sostén financiero del Gobierno a través de ARPA, la Administración de Investigación de Proyectos Avanzados del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, que se había fundado en 1957 como parte de la respuesta gubernamental al Spunik... se trataba de una red limitada (ARPANet) que compartía información entre universidades de <<alta tecnología>>... dada la naturaleza de la información era esencial que la red pudiera sobrevivir a la eliminación o destrucción... de todas las <<infraestructuras>>...de las comunicaciones.<sup>31</sup>

---

30. *Ibid.*, p.22

31. Asa Briggs, *De Gutenberg a Internet...*, p. 344.



En el inicio los ordenadores eran concebidos como máquinas de cálculo y no como herramientas visuales, ya que trabajan a través de codificar los datos en un sistema binario (0,1) y por medio de software se realiza un proceso de interpretación de dichos números que al usuario aparecen como textos comprensibles.

Eran ordenadores digitales electrónicos como “*Colossus*” y “*ENIAC*” que dependía de una gran cantidad de transistores, que ocupaban toda una oficina. Más adelante con la llegada del circuito integrado (un chip de silicio de menos de un octavo de pulgada de tamaño), se empezó la distribución de los procesadores por la conocida marca **Intel** alrededor de 1970, año en que se dio a conocer el ratón o “*mouse*” por Xerox Palo Alto Laborator; estos avances en la computación se fueron adaptando con el tiempo. Dentro de este desarrollo se ubican lenguajes de programación que eran órdenes con estructuras predeterminadas, esto continuó hasta la llegada del MS-DOS de Microsoft y el *point-and-click* de Apple. Todo este proceso del *hardware* fue siempre acompañado del avance del *software* que representaban la parte creativa de la presentación visual de los diferentes programas que se tienen hasta el día de hoy en las computadoras, pues ninguna de éstas podría funcionar sin estos programas o paquetes.

Y es por medio de la fusión de ARPANet y MILNet (la red militar Norteamérica) con las universidades y centros de investigación que nace lo que hoy se entiende como Internet. Al llegar esta tecnología a las universidades un grupo de estudiantes crearon el módem y lo distribuyeron para hacer de estas ciencias aplicadas un servicio gratuito, de esta forma siempre han existieron *software* alternativos y de bajo costo, como LINUX que es gratuito.

Estas tecnologías se popularizaron hasta llegar a una gran cantidad de hogares bajo la idea de la PC (*personal computer*) con el sistema *Windows* de *Microsoft*. En los últimos diez años se ha tenido un avance aplastante en este medio, la inclusión del servicio de internet por medio del *Explorer*, *Netscape* o *Safari*, para cada una de las plataformas ya sea *Microsoft* o *Macintosh* que ha provocado que cualquier persona desde su vivienda sea capaz de ver y escuchar videos de tiempo real y desde cualquier parte del mundo.

En 1980 Apple Macintosh se convirtió en empresa pública, valuada en 1 200 millones de dólares. Sólo un año más tarde, IBM... entra en liza con su propio ordenador personal, del que ese primer año vendió 35 000 unidades. En 1980 se volvió a una firma pequeña, Microsoft, para ofrecer un sistema operativo; en el término de tres años... el 40 por ciento de los ordenadores personales utilizaba programas de Microsoft.<sup>32</sup>

---

32. *Ibid.*, p. 323.



Tim Berners-Lee, es el nombre del inglés que introdujo parte del cambio necesario de la cosmovisión de internet. Él entendía a la Red (Web) como una “telaraña global”, la veía como un medio para crear oportunidades, creía en una red abierta, sin propietario y gratuita; mas se encontró con la visión norteamericana de un *mass media* lucrativo y únicamente sobrevivió la idea de ser mundial (*World Wide*); de esta historia surgió lo que hoy se conoce como la WWW que se encuentra en los protocolos (son una secuencia de pasos que permite alcanzar un objetivo necesario para la comunicación, se logra al asignarle a cada computadora que se conecta una dirección IP, *Internet Protocol*, que es un número de 32 bits y se escriben en cuatro números menores a 255, separados por un punto; para mayor facilidad se le designan nombres por medio del *DNS*, el Sistema de Nombres de Dominio) y en 1986 se sumaron a estos las extensiones **.com** para el comercio, **.mil** para militar, **.ed** para la educación, **.net** para los equipos red y las terminaciones de los países como en el caso de México el **.mx**.

Para 1990 se declara a ARPANet como red abierta de enlace global, y surgen distribuidores de este servicio comercial *on-line* (*Compuserve, Time/Warner, American On-Line, Prodigy*) que llegaban sólo a ciertas clases sociales en países como Norteamérica, Alemania y Francia. Y en 1995 se crea el lenguaje *Java* que hizo posible que las páginas de internet se utilizaran para una cantidad infinita de motivos.

Internet, como un nuevo medio de comunicación masiva, proporciona una infraestructura tecnológica que facilita la información mediante la computadora, dando de manera potencial la oportunidad de igualdad de expresión en los individuos. Pero como cualquier otro medio está sujeto a las condiciones de la ideología, economía dominante y del conocimiento que se tenga para manejarlo. Se deduce que está predestinado a responder a criterios selectivos y sectarios, que en un inicio sólo unos pocos afortunados las podían poseer (aspecto que en países como México es una realidad hasta el día de hoy, pues una persona con un salario mínimo no puede acceder a estas tecnologías), y llevan a pensar que este medio puede desvanecer las fronteras entre las sociedades o por el contrario acentuarlas más, al ser sólo los países y compañías con el poder económico y tecnológico los únicos que tendrían acceso a estos medios, por tanto se convertirían en los impositores de una cultura, la de los países más desarrollados aplastando a las identidades culturales, regionales, de los países “atrasados”:

En América Latina y, especialmente, en África la mayoría de la gente no tiene la posibilidad de acceder a las supercarreteras de la información. Sin embargo, esto está cambiando rápidamente. Son cada vez más las personas que en América Latina tienen acceso a Internet, así como en Asia y, en mucho menor medida, en África.<sup>33</sup>

---

33. José Damián Peralta Mariñelarena, *El net.art visto desde América...*, p.26.



Como ya se mencionó la situación en Latinoamérica en cuanto al acceso a la tecnología se encuentra supeditado a factores económicos (capacidad de innovación tecnológica, grado de difusión de innovaciones recientes y antiguas, conocimientos especializados), culturales (capacidad de proyección en el arte dentro de todas sus ramas), sociales (pues en un país con marcada desigualdad social es imposible democratizar la tecnología), informacional (la posibilidad de pago, análisis y manejo de las redes electrónicas, además de la destreza para aprovechar la información en las situaciones sociales), el gobierno (pues es mínima su participación, ya que la mayor parte de la infraestructura de estos medios está en manos del sector privado al cual sólo le interesan los ciudadanos con posibilidad económica de adquirirlos y se olvidan del resto de la población) y el idioma (pues más del 50% de las páginas de internet se encuentran en inglés y sólo un 5,69% en español).<sup>34</sup>

Por tal motivo se debe aclarar que Internet por sí sólo no es un instrumento emancipador, lo será sólo por medio del uso que se le dé, por ello es necesario apropiarse de éste y hacer que la voz de los países “*subdesarrollados*” se escuche por esta vía.

Toda esta parábola de la ciudad entrelazada por una autopista virtual se sostiene porque la mayor parte de la realidad cotidiana, incluido el arte, han comenzado a adaptarse a este nuevo entorno.

De este modo se puede concretar que las nuevas tecnologías brindan al arte y a la vida diaria una infinidad de posibilidades de creación, pero que el impacto en el caso del arte, no sólo dependerá del autor, sino de la forma en que las piezas de arte en internet logren impactar e interactuar con un público habituado a la pasividad.

### **3.2.3 Inserción del Arte en Internet, como medio de comunicación masiva**

Dentro de la historia del arte, éste se había colocado como un medio e instrumento de comunicación que ha sido sustituido, en la población, por los mass media, en un inicio por la radio y la televisión, en la actualidad (2007) por la internet; lo cual ha provocado a lo largo de estos años que el público tenga una sensibilidad muy aletargada, que busque imágenes de fácil y vacío contenido; lo cual coloca al arte por medios tecnológicos en un gran reto, pues mucho de éste busca provocar al espectador.

Supongamos un pintor cuyo lienzo es la pantalla de un ordenador, cuyos pinceles y colores son proporcionados por un software de

---

<sup>34</sup>. Cfr. Osvaldo León, *Movimientos sociales en la Red*, en <http://www.alainet.org/publica/msred>



diseño gráfico y cuya exposición va a producirse en internet y no en una galería.<sup>35</sup>

En el mundo de las artes audiovisuales es que se podría ubicar a la Internet, como ya se ha visto, la computadora e internet modifica la forma de comprender y representar al mundo, pues es interactiva y polivalente, permite al usuario creador realizar gran número de actividades que van desde el trabajo, la educación, el entretenimiento y por supuesto el arte y la cultura:

Para orientarse entre tanta abundancia, distinguimos tres posibilidades de empleo: 1. una utilización estrictamente práctica, 2. una utilización para el entretenimiento, y 3. una utilización educativo-cultural.<sup>36</sup>

Dentro de estas posibilidades que menciona Sartori, se vislumbra que internet puede llegar a proporcionar solución a diferentes intereses, de esta forma una buena cantidad de páginas se dedican a la propagación y difusión de arte ya sea de propuestas específicas para la red o de obras hechas en otros soportes, colocándose esta vertiente dentro de una tendencia que busca sacar del asilamiento al individuo y colocarlo en el *mundus sensibilis*.

Pero hay que mencionar que no todo en Internet es positivo, a este respecto sería bueno retomar la idea de que:

Las posibilidades de Internet son infinitas, para bien y para mal. Son y serán positivas cuando el usuario utilice el instrumento para adquirir información y conocimientos, es decir, cuando se mueva por genuinos intereses intelectuales, por el deseo de saber y de entender. Pero la mayoría de los usuarios de Internet no es... de esta clase... Internet es sobre todo un terrific way to waste time, un espléndido modo de perder el tiempo.<sup>37</sup>

A este respecto merece la pena concentrar la atención en la creación de sitios que busquen despertar la necesidad de conocimiento y conciencia de los cibernautas. Ya que la mayor parte de los sitios en internet se basan en el bombardeo de información basura, donde lo importante no es detener mucho tiempo a los usuarios a menos que vaya a consumir, contando para este fin con la publicidad, la mercadotecnia y el diseño, al disminuir el nivel de complejidad en estas páginas y reducir la actividad del usuario al sólo "hacer click".

---

35. José Lebrero Stals, Tecnología y disidencia cultural, p. 48.

36. Giovanni Sartori, Op.Cit., p.54.

37. Ibid., p.57.



En la actualidad la humanidad se encuentra inmersa en la llamada cibercultura, que basa su noción en el desvanecimiento del cuerpo y su sustitución por el de la computadora, es en pocas palabras la eliminación de las limitaciones metafísicas y físicas a través de la simulación de la realidad, donde la realidad misma pierde el sentido al ser comparada con la creada por la computadora:

Los ordenadores personales... todo ello constituye un sistema electrónico envolvente cuyas diversas formas entran en <<interfaz>> para construir un mundo alternativo y absoluto que incorpora de modo único al espectador-usuario a un estado espacialmente descentrado, débilmente temporalizado y casi desmaterializado.<sup>38</sup>

Internet apuesta su existencia en la supresión de la realidad, pues la cibercultura se crea a partir de la conjunción de la existencia con la ilusión; como antes se mencionó la desaparición de la realidad se ocasionó por dos motivos principales: por un lado, la perfección de la simulación técnica y por otro la proliferación excesiva de imágenes, donde hay tanto que ver que al final no se observa nada. Estas circunstancias tienen como estandarte al signo que cumple con la función de hacer que la realidad se desvanezca ocultando al mismo tiempo esta pérdida: "La realidad es una ilusión radical".<sup>39</sup>

Esta forma de comunicación (internet) se sirve de las autopistas de información que conectan a una gran cantidad de cibernautas por medio de relaciones interactivas entre ellos o con los propios *web site*, donde no hay reglas ni fronteras que cifran su "valor" en la informalidad, la libertad y la negación de cualquier responsabilidad para con los otros.

De tal modo se puede afirmar que las características más importantes de la red son: que constituye una gran fuente de información, da la posibilidad de crear una fuente propia de opinión (páginas personales, *e-mail*, *blogspot*, *myspace*, etc.), permite compartir información, funciona de forma fragmentada (mediante hipertexto), utiliza una presentación de forma icónica, en muchas ocasiones funciona de forma sinérgica (se pone información a disposición del mundo y se espera que el resto haga lo mismo) y la accesibilidad a cualquier tipo de usuario (sin importar, país, raza, edad, género, etc.).

Esta actividad de interrelación a distancia y sin límites se realiza dentro de los lindes de la casa, la oficina o el café-internet; de este modo se borran las fronteras locales e internet se transforma en la ciudad virtual, la ciudad de las telecomunicaciones:

Durante le siglo XX se ha ido generando una nueva forma de

---

38. Asa Briggs, *Op.Cit.*, p. 358.

39. Mercedes Garzón Bates, *Op.Cit.*, p.14.



---

organización social... transformándolo en una nueva ciudad: telépolis... se sustenta en una nueva forma de economía, el telepolismo, que convierte los ámbitos privados en públicos y puede transformar el ocio en trabajo y el consumo en producción. El escenario principal de la economía telepolista son las casas.<sup>40</sup>

Este proceso evolutivo de la humanidad basado en la razón instrumental y en el método científico se encargaron de eliminar el plano simbólico de la vida y en consecuencia del arte, y contraparte apareció el *cyber-punk*, término que tiene su génesis en la literatura de ciencia-ficción<sup>41</sup>, con el que se nombran a jóvenes más apasionados en su postura política dentro de la cibercultura, que llevaban todo al límite. De este punto la palabra se transformó al ser devorado por los media y el mercado, hasta entenderse como la utilización de la electrónica y la alta tecnología como una forma de expresión de la sensibilidad, que concentra la idea central de la cibercultura:

La convergencia del hombre y las máquinas, la obtención de la experiencia sensorial a través de la estimulación digital, el uso de la alta tecnología al servicio de las sensibilidades perversas o ideologías subversivas... así como la profunda ambivalencia (heredada de los años setentas) hacia las computadoras, las cuales pueden ser consideradas como máquinas de liberación o instrumentos de control social.<sup>42</sup>

De esta forma es una ironía que el día de hoy muchos artistas visuales la utilicen para propagar su arte subversivo y contestatario, por ello la cibercultura se apuesta a subvertir el orden establecido y la anarquía informática.

Por medio de esta vertiente se busca la intervención del público para poder concretar las obras de la red, convirtiéndose esta interacción en parte del proceso creativo de las piezas, pues ofrece la posibilidad de crear enlaces con varios usuarios a la vez.

Sin embargo una las características que hasta cierto punto limitan esta reciente vertiente del arte, es el hecho de ser imágenes *pixeladas* (*pixel*, proviene de la frase elemento pictórico) que al componerse de señales electrónicas, luz y espacio vacío, siempre recuerdan su artificialidad y ausencia en un plano literalmente tangible, por tanto son imágenes que dependerán de la memoria, de la tarjeta de video, sonido, el medio por el

---

<sup>40</sup>*Ibid.*, p.43.

<sup>41</sup> "El término fue utilizado por primera vez en la novela *Neuromante* de William Gibson, publicada en 1984. En dicha novela, Case, el protagonista, es un hacker que, por medio de unos chips, se conecta a la <<alucinación consensual>> que es el ciberespacio, abandonando momentáneamente su cuerpo. *Neuromante* es un juego de palabras, viene de *Nigromante*, aquel que tenía la facultad de viajar al mundo de los muertos y regresar a la vida" en José Damián Peralta Mariñelarena, *Op.Cit.*, p.16.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p.74.



cual se conecten a internet, la pantalla, el *software* y la velocidad de la computadora.

La computadora de esta forma se entiende como la extensión de las facultades humanas, donde pueden confluír una inmensa cantidad de signos y símbolos que pueden volver a cobrar sentido o llegar al extremo de perderlo en la inmensidad de discursos que ha diario se encuentran al navegar en el ciberespacio:

Marshall McLuhan solía señalar que, en tanto que Gutenberg había hecho que todos nos convirtiéramos en lectores, Xerox había hecho que todos nos convirtiéramos en editores. En el ciberespacio, todos somos autores, todos somos creadores.<sup>43</sup>

Bajo esta idea se entiende que la palabra autor, como se le había concebido, desaparece surgiendo una polivalencia de tal palabra; pues el autor de estas obras, muchas veces ya no las crea con sus manos, sólo las prepara a través de órdenes específicas a la computadora, ya sea dentro de los diferentes lenguajes de programación o con llevar al puntero a un sitio específico para que la computadora pinte, grabe o manipule la pieza del productor de imágenes.

Otro punto muy importante a este respecto es la certidumbre de que cualquiera puede ser creador en internet, ya que la apropiación es una de las estrategias más utilizadas en la red, la mayor parte de piezas son susceptibles a ser copiadas, plagiadas, recortadas, mutiladas, modificadas, alteradas; debido a que hay una escasa importancia sobre la autoría original de las piezas. Además de ello hay que mencionar que en la red todo puede ser inventado como: el nombre, la edad, la preferencia sexual, la nacionalidad, la raza, etc.

Por medio del acceso (*módem* o *air port*) y conocimiento que se tenga de internet es que el autor entra a un juego de interrelaciones de un espacio público, bajo el manto del anonimato y la intimidad, potenciándose de este modo crecimientos informativos rizomáticos. Utiliza a este medio como un nuevo soporte de expresión artística que critica y se confronta con una sociedad cambiante y carente de valores universales.

Se trata... de una nueva herramienta expresiva, poco cargada aún por el imperativo ideológico institucionalizado, que ofrece posibilidades para quienes... entienden la creación como un ejercicio de pertenencia personal responsable a una comunidad... las artes en soporte digital... tratan de los sistemas interactivos, de la transformación y el cambio.<sup>44</sup>

---

43. *Ibid.*, p.52.

44. José Lebrero Stals, *Op.Cit.*, p.16-17.



Por medio de la red se deja de ser un discurso individual para transformarse en una trama de coautores, donde cada uno de los visitantes puede descargar, observar, divulgar y alterar las piezas de internet. Además de ser mucho más económico y sencillo crear un *web site* o el adquirir un espacio en la red de forma gratuita a un costo ínfimo que cualquier otro arte, aunado al hecho de ir en contra del virtuosismo instrumental de internet.

Es dentro de este ambiente que surge una forma diferente de entender a la internet, donde se le dota de caracteres artísticos y se masifica (más que en cualquier otro media) el discurso artístico y visual, dando origen al llamado **net.art**.

### 3.3 ¿Qué es Net.Art?

**Net.Art** es una expresión que surge en 1995, cuando el artista esloveno Vuk Cosic la identificó en su correo electrónico, luego muchos artistas que empezaron a realizar obras para la red lo adoptaron, siendo Europa del Este una de las zonas de más importancia en el inicio de este movimiento.

El **net.art** se puede entender de dos formas diferentes: como una obra creada sin ser pensada para ese medio, pero que busca su difusión gracias a la red, y la otra como una pieza artística que irrumpe e interviene el ciberespacio por, para y desde internet, esta última mucho más purista y que es más honesta desde el punto de vista de José Luis Brea que la define como:

Aquellas obras que ni existen ni podrían existir jamás fuera de ella, porque su naturaleza es estrictamente neomedial... y su objetivo la propia producción de ese espacio público de intercambio comunicativo... aquél que interviene el total de su energía en la producción <<de>> dicho media.<sup>45</sup>

Pero la llamada “*fusión*” entre arte y tecnología (internet) nunca hubiera sido posible sin el desarrollo de los medios técnicos que favorecieron la captura y manipulación de la imagen digital. Este ensamblaje realizó el ideal que se venía gestando desde el Dadaísmo o más adelante con los conceptualistas, el situacionismo o las intervenciones en los *media* (radio arte, *mail art*, los libros de artistas, etc.). En pocas palabras es por medio del **net.art** que se logra desmaterializar el objeto y se convierte en el difusor y la representación de una pieza artística, siendo la documentación del suceso artístico lo importante, El documento toma el lugar del objeto artístico. Además se retoma en la red el uso del fotomontaje, el *collage*, los *ready-made*, las acciones políticas y los

---

45. José Luis Brea, *La era postmedia*, p. 7.



---

performances en un sentido provocador bajo el sello de la ironía y lo absurdo; así mismo se retoman los clichés de la cultura comercial sin intentar adecuarlos a las convenciones del mundo artístico; de la misma forma se centra en el concepto más que en el objeto artístico.

Este desarrollo no puede negar la relación y constante unión entre el arte y la tecnología en todos los tiempos; es por ello que en el **net.art** se explora dentro de las capacidades propias del medio en el que se desenvuelve para crear una estética propia a través de la inmensidad de sus recursos técnicos. Este progreso tecnológico trajo como consecuencia una cultura de masas, vía el espectáculo<sup>46</sup>, donde la forma de entender el mundo es por medio de tecnoimágenes que modifican la discursividad de la obra artística y la inserta en una suerte de tecnología.

Motivo por el cual mucha (pues como en todas las vertiente del arte hay excepciones) de la obra de **net artistas** busca crear un arte que sea una extensión misma de la vida, donde muestren sin ambigüedad su compromiso con la existencia y la condición humana. Un claro ejemplo de ello son las páginas que incitan al “*hacktivismo o sabotaje*” o a la “*desobediencia civil electrónica*”, donde se mezcla la actividad política con el arte, dando a dichas piezas una fuerte carga político-social en comunión con la idea de ser actos pacíficos de protesta.

Brea en su libro *La era postmedia*, habla sobre las problemáticas que esta unión entre las prácticas artísticas y la tecnología han creado conforme ha avanzado el desarrollo de ambas áreas del conocimiento humano. Entre las apreciaciones que culminaron con la apropiación de la red por los productores de imágenes (artistas visuales, diseñadores, etc.) que él realiza valdría la pena retomar las siguientes: primera, la aparición del *postcinema* por el impacto que sufrió el cine al enfrentarse al lenguaje de la televisión, la publicidad y video clip (como ejemplo el *film by artists*); segunda, el desarrollo de un campo postfotográfico por la inclusión y apoyo de lo digital en la fotografía análoga “*que actúa como segundo obturador*”<sup>47</sup>; tercero, la llamada screen art donde el video es llevado a la sala de exposiciones, que transfieren a la pantalla de televisión un uso instrumental del medio en el que se observan dichas piezas (que se derivan en la instalación bidimensional a través de la pantalla y las piezas tridimensionales que plantean una ambientación que cuestiona el concepto escultórico de espacio).

Por último Brea nos menciona la cuarta problemática, dentro de la cual se instala el **net.art**; se basa en la gran afluencia de la distribución pública de la obra artística, en pocas palabras, es un presente único de reproducción masiva; este hecho se entiende por la proliferación y perfeccionamiento de los equipos de video e imagen digital, unida

---

46. Cfr. Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*.

47. José Luis Brea, *Op.Cit.*, p. 19.



---

a la afluencia de medios de distribución mediática, como en el caso de internet, que se le califica de *postmedial*:

Podemos calificar de postmedial, en el sentido de sobre todo caracterizarlo como un panorama abierto, desjerarquizado y descentralizado, en el que las actuaciones difícilmente podrán ser organizadas conforme a los objetivos de organización de consenso reguladores de la esfera medial actual.<sup>48</sup>

En pocas palabras se entiende como era *postmedia* a la aglutinación de los avances tecnológicos que crean una nueva forma de estructurar los *media*. Dentro de esta etapa el arte se enfrenta por un lado con la búsqueda y explotación de las más recientes maneras de distribución social y, por otra, con las posibilidades de exposición en este entorno.

En la década de los 90 surge una vertiente contemporánea del arte en internet: el **net.art**; ésta se sitúa en su inicio en la necesidad de encontrar territorios libres, autónomos e inasequibles a la institución del arte, pues la historia del arte ha mostrado con muchos ejemplos que al entrar en el juego de legitimación el arte pierde gran parte de su compromiso social al sacrificarlo por los beneficios de la certificación.

A este respecto se ha conformado el **net.art** como una constante búsqueda de crear un arte autónomo, independiente a la institución a partir de la creación de dispositivos alternativos a los protocolos que la institución del arte ha creado para “*poder*” ser parte de ella, esta se ve marcada en el arte en internet, pero fue una constante idea que se observó de modo más concreto desde los inicios del dadaísmo:

La generación de dispositivos independientes de distribución del conocimiento artístico... esa generación de dispositivos se plantea aquí como objetivo operativo inmediato de producción de modos de exposición y distribución social del conocimiento artístico definitivamente postmuseales, para los que el entorno especializado del museo como... lugar organizador de la recepción social de las prácticas comunicativas, carece de atributos definitivamente tentadores.<sup>49</sup>

En este sentido es que el **net.art** tendrá como mayor responsabilidad el ser partícipe de las transformaciones que el arte lleve, siempre en comunión con los problemas y circunstancias éticas, sociales y políticas de forma libre, voluntaria, definida y responsablemente asumida; ya que el cuestionamiento de las normas, reglas o

---

48. *Ibid.*, p. 21.

49. *Ibid.*, p. 84.



tradiciones establecidas es una característica irrenunciable del arte en el siglo XXI.

### 3.3.1 Breve historia de un arte en nacimiento

Los avances en la tecnología de la informática, surgieron efecto en el arte en el año 1993, pues se crea la página *jodi.org*, de los artistas Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, donde se observa la fusión de imágenes y código de *html* con la estructuras de revistas y periódicos. Esto dio origen a una forma diferente de concebir a la naciente red como un medio para la expresión artística.

El Whitney Museum of American Art en 1995 adquirió, por primera vez, una pieza de **net.art** de Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence* (1994), que era una página donde el usuario podía intervenir al agregar palabras. En ese mismo año el *Day Center for the Arts of New York* emitió la invitación para crear **net.art** por medio del programa *Artists' Web Project*. En 1996 el *Walker Art Center* de Minneapolis organizó la *Gallery 9*, coordinada por Steve Dietz brindó exposiciones y patrocinios *on-line*.<sup>50</sup>

Es hasta 1997, cuando el **net.art** es incluido en la X Documenta de Kassel que presentó el *Hybrid Workspace*, se mantuvo al margen del circuito artístico en una gran cantidad de países.

1998 es considerado el año más importante para la historia del **net.art**, esta fecha se basa en el escrito de Rachel Greene y Alex Galloway donde se establecen algunos de los parámetros que posteriormente se retomarían para hacer teoría entorno a esta vertiente del arte:

El net.art de hoy, al igual que buena parte del actual arte offline, ha crecido en respuesta a los grandes desarrollos de nuestro tiempo, incluyendo las tecnologías digitales, la cultura de masas, los media visuales, las biotecnologías y el nuevo capitalismo...El net.art mantiene la ilusión... El net.art y la red que lo distribuye está desarrollado por artistas... Este ha sido el año en que el net.art ha estallado... hacia una conciencia de masas... Prepárense para estéticas infamiliares.<sup>51</sup>

Dentro de este avance en la historia del **net.art** se encuentran los progresos en el lenguaje *html* y el surgimiento de páginas interactivas con la programación de *flash* y *java*; cumpliendo de este modo con las dos características más importantes que el día de hoy integran el desarrollo de internet en el arte, donde por un lado se obtiene la

50. Mark Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, p.21-22

51. Rachel Greene, *Algunos de mis websites...*, en <http://sindominio.net>



comunicación libre y autónoma de la utopía social y por el otro se enfrenta a la idea de ser un simple medio de entretenimiento y diversión. Con el advenimiento de estos progresos técnicos se empezó a explorar, demarcar y transgredir las propias características y límites del **net.art**.

Es en 1999 cuando entra en la segunda etapa de la historia del **net.art**, se inicia con la comercialización del mismo y se crea una especie de división en la comunidad **net artística**, por un lado los partidarios de la enajenación del **net.art** y por otra parte se encontraban los precursores de la “*zona temporalmente autónoma*” que buscaban la redención de la sociedad por medio del ciberespacio donde hasta ese momento no se había institucionalizado el arte en internet. Como antes se mencionó internet empezó a plagarse de compañías multinacionales que buscaban por medio de la red extender sus dominios y afianzar su ideología en cada uno de los usuarios de la *Web*; con este hecho se crearon museos<sup>52</sup> y galerías virtuales (que operan en un sentido muy parecido a las existentes fuera de la red) que difunden, venden o cobran por visitar el sitio en donde se alberga la página.

Sin embargo, y a pesar de los esfuerzos por institucionalizar y legitimar todo lo hecho en la red, hay una gran cantidad de productores que se mantienen de forma independiente a estos mecanismos y estructuras de poder y que se basan únicamente en el interés de otros en buscar estos sitios de arte independiente, como es el caso de *Rhizome.org* y *The Thing*, que brindan información actualizada y textos especializados sobre este medio, pues este tipo de organizaciones y artistas entienden que es un arte surgido de la Guerra Fría que debe poseer una actitud crítica entorno al capitalismo además de mantener su autónoma ideología.

Los detractores de la comercialización del **net.art**, establecen que cualquier coqueteo con los organismos de poder ideológico y económico no traerá ninguna buena consecuencia, por el contrario se apoyarán estos trabajos para crear dispositivos de control al llevar cualquier manifestación independiente y reaccionaria al extremo del espectáculo y lo convierte en un expresión pasajera al masificarla en sus medios.

La comercialización del **net.art** niega de manera cruda los postulados que los artistas

---

52. Cabe mencionar que la fuerza para legitimar el arte en el museo depende en gran medida de su origen “La aparición histórica del museo... tiene que ver con esa vocación... que aspira a establecer una definición genérica y universalizada de la misma condición humana... depende de una concepción <<enciclopédica>>... del saber”. Este proceder se confirma con la necesidad de llevar al espectador a “referirlos a la propia historia del hombre como productor del mundo e inventar a éste como tal trascendental universal... especie que se afirma más allá de toda particularidad”. De ahí que el museo como institución tenga la necesidad de estar siempre a la par de cualquier vertiente “nueva” del arte, para apropiarse de ella y reconfigurarla dentro de su contexto social, pues éste como institución sirve como legitimador y control social que se inserta dentro de la industria cultural. Cita en: José Luis Brea; *Op.Cit.*, p 76.



iniciadores de este movimiento crearon:

Vuestras cada vez más obsoletas industrias de la información se perpetuarían a sí mismas proponiendo leyes, en América y en cualquier parte, que reclamen su posesión de la palabra por todo el mundo. Estas leyes declararían que las ideas son otro producto industrial, menos noble que el hierro oxidado. En nuestro mundo, sea lo que sea lo que la mente humana pueda crear puede ser reproducido y distribuido infinitamente sin ningún coste. El trasvase global de pensamiento ya no necesita ser realizado por vuestras fábricas.<sup>53</sup>

Por tal motivo es que la comercialización del **net.art** es ampliamente rechazada en una gran cantidad de comunidades de net artistas, debido a la necesidad de crear en este arte una acción crítica, dejando en claro la dicotomía que se establece cuando por un lado se autofirma como forma artística y por el otro se niega a asumirse desde una postura que la valide por medio de la institucionalización.

Esta comercialización se ve directamente impulsada por las grandes instituciones del arte, que a últimas fechas han creado diferentes mecanismos para poder captar y limitar de algún modo las manifestaciones artísticas que han surgido para y desde internet. Sumado a ello está el hecho de que las corporaciones multinacionales buscan monopolizar el acceso a este *mass media*, como es el caso del:

Premio Adquisición de Obra de Arte Electrónica impulsado por Arco... la compra, en la pasada edición de Arco, de la pieza 1.000.000 del artista Antonio Abad, por parte de la colección Sanitas, patrocinadora de este premio, implica la adquisición del <<derecho de ubicación>>, es decir la autorización expresa del autor a que la obra sea <<colocada>> en el Web del coleccionista.<sup>54</sup>

Muy a pesar de sus esfuerzos por acaparar el medio, hay artistas que siguen firmes en su posición sobre el libre acceso.

### 3.3.2 Definición cultural de los nuevos medios

El aspecto más importante de este medio es poder llegar a una gran cantidad de espectadores-usuarios, pues la experiencia de estar *on-line* es única en la historia de la humanidad, dentro del cual se crean dos ramas de investigación: los estudios en torno a

---

53. Perry Barlow, *Declaración de independencia del ciberespacio*.

54. Motse Badia, *Nuevas tipologías*, p.49-57.



lo formal y la explotación de la narración; y los que se centran en la función social del medio.

El **net.art** se enfrenta por completo a los fundamentos que han caracterizado por siglos al arte, por ejemplo: por medio del arte de internet se logran borrar las fronteras geográficas y políticas creándose de esta forma una amalgama mundial que basa su existencia únicamente en las preferencias y necesidades de los espectadores-usuarios; otro punto igual de importante es la capacidad que tiene para poner en entre dicho al “copyright”, pues una de las reglas no escritas de la red es el libre acceso y distribución de la información, con ayuda del “copy/paste”, como se puede leer en el *Manifiesto: no más obras maestras*:

Las acciones de los plagiaristas subvierten los conceptos de valor, basados en el tiempo productivo y en la dificultad de la producción y, consecuentemente en la política económica que sustenta el capitalismo... es una forma de negación que implica re-inventar el lenguaje de aquellos que nos controlan. Mediante la creación de nuevos significados... actúa como la negación de la cultura que busca su justificación en aquello <<único>>. <sup>55</sup>

Esto se basa en su carácter replicable y mutable donde el que crea el sitio (artista o diseñador) como el espectador-usuario pueden copiar, modificar y reproducir cualquier contenido, por ello son obras en constante construcción, sin embargo aunque esto suceda lo importante no será su producción, sino la capacidad de distribución; que se aleja de los circuitos establecidos como museos, galerías, instituciones de arte, para concentrarse en explotar la red por tener una capacidad global y no local como los medios tradicionales:

Las nuevas propuestas artísticas se están desarrollando, en parte, al margen de estas instituciones y el nuevo artista, resignado al pluriempleo, no busca su apoyo para profesionalizarse. <sup>56</sup>

La trascendencia de cifrar su validez en la distribución, es que a través de ésta se logran difundir ideologías que legitiman o rechazan la situación social actual, que pueden por un lado ser un efectivo sistema de control social o brindar la posibilidad de obtener una manera libre de pensamiento, porque la distribución origina necesidades que serán subsanadas por los que las producen.

---

55. Karen Elliot, *Manifiesto: no más obras de arte*, en <http://www.merzmail.net>

56. José Antonio Lleó, *Op.Cit.*, p. 92.



### 3.3.3 Características estéticas y particularidades del Net.Art

El arte contemporáneo al ser el reflejo de una sociedad basada en la velocidad, la innovación y la ambivalencia (postulados que provienen desde la modernidad y la postura neoliberal del posmodernismo), trae como consecuencia un arte heterogéneo y singular que se encamina hacia la búsqueda de distintas formas de percepción e iconografías, a diferentes narrativas, hacia diversos canales y sobretodo a inadvertidas condiciones de producción y distribución de la obra artística; se puede especificar como:

Una **entidad digital** (la información se encuentra codificada en forma de dígitos binarios), una **realidad virtual** (se calcula con cada movimiento... las obras no están ahí en el sentido en que <<están>> las obras de arte reales)... pueden conducir al espectador a una **inmersión virtual**, ya sea por ser interactivas o por contener información multimedia. O pueden mostrar una **esencia viable**... pueden seguir una evolución programada artificialmente.<sup>57</sup>

El arte creado para o en la red retoma dos premisas del arte: la de ser universal y en que el arte es una obra del espíritu humano; de tal modo, que el resto de los postulados pueden ser rechazados o ignorados por los net artistas.

Otro punto que reivindica este medio es la posibilidad de creación colectiva, donde la mayor colaboración será en el sentido intelectual, impugnando contra la añeja idea del creador como ente solitario.

Algunas de las características del **net.art** es su capacidad de presentación, distribución y recepción; que la separan del resto de las vertientes artísticas, sin embargo está ligada a las estructuras ya establecidas de concebir el arte, crea una interacción dentro de las prácticas culturales sin encerrarse en sus límites disciplinares, es una de las vertientes del arte que busca desarrollar una comunicación directa con el usuario-espectador, no mediada por los aparatos estatales o las grandes corporaciones: "Las obras de net.art, explotan ciertas características como lo cíclico, la fragmentación, la desjerarquización y la simultaneidad."<sup>58</sup>

En el contexto contemporáneo, etiquetar el **net.art** de forma precisa sería irreal, pues en esta vertiente del arte se pueden conjuntar una gran cantidad de características de todas las artes; por ello se puede empezar por decir que esta forma de hacer arte es

---

57. *Ibid.*, p. 173

58. Natalia Matewecki, *Nuevos espectadores para nuevos...*, p.56.



una de las maneras más adaptables y eclécticas que han podido surgir dentro de la historia del arte, ya que son de un origen híbrido (debido a que contiene imágenes, texto, sonido, videos, animaciones.) y se entre mezclan en muchos casos con las artes tradicionales como la pintura, la gráfica, la fotografía, etc.

Pero como cualquier otra herramienta posee cualidades que la hacen única. En este caso la interactividad es un punto muy importante en la creación del **net.art**, pues implica el hacer *click* en los *hipervínculos*, que buscan el crear la sensación de comunicación real con “alguien” en un “lugar” y “tiempo” determinados. Además de ésta, se puede mencionar que es un medio muy inclinado a la creación colectiva, al cuestionamiento de la autoría, su carácter público y su condición inmaterial.

Todas estas particulares se intrincan por los cruzamientos y conexiones de los *hipervínculos* dentro de las páginas, de tal forma se crean crecimientos rizomáticos, pues la horizontalidad en infinita, estos nexos crean una interacción con el usuario, en las obras de **net.art** se pueden encontrar particulares como: los *links*, que son mecanismos que posibilitan la disposición de datos en forma de hipertexto –que es un texto que dispone de zonas o palabras que permiten el salto de información relacionada–, dan la posibilidad de moverse libremente por todo el contenido, permitiendo con ello la manipulación directa, el intercambio de ideas (*chats*), el contacto con los artistas creadores y brindan la posibilidad de guardar las obras de **net.art**. Por ello mismo el mayor reto del artista en torno a este medio es crear un espacio donde se logre y valga la pena el quedarse a interactuar en toda la página creando una verdadera comunicación con el espectador-usuario, o como dice una máxima china: “la obra de arte perfecta es la que provoca el deseo de vivirla”.

### 3.3.4 Páginas básicas para conocer el Net. Art

Dentro de la gran cantidad de páginas del **net.art** que actualmente existen en la red hay que retomar algunas que por su configuración destacan, mas esta investigación queda en deuda con muchísimos websites que por ser tan grande la cantidad es imposible crear una antología de todas las que “debieran” estar aquí.

#### SÍSIFO

<http://www.macha.upf.es/sisif/presest.htm>

Página de Antoni Abad, es el primer proyecto creado para la página del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona. Es un sitio de interacción entre dos usuarios en países diferentes, que funciona solamente si se ven las dos animaciones al mismo tiempo.



## JODI

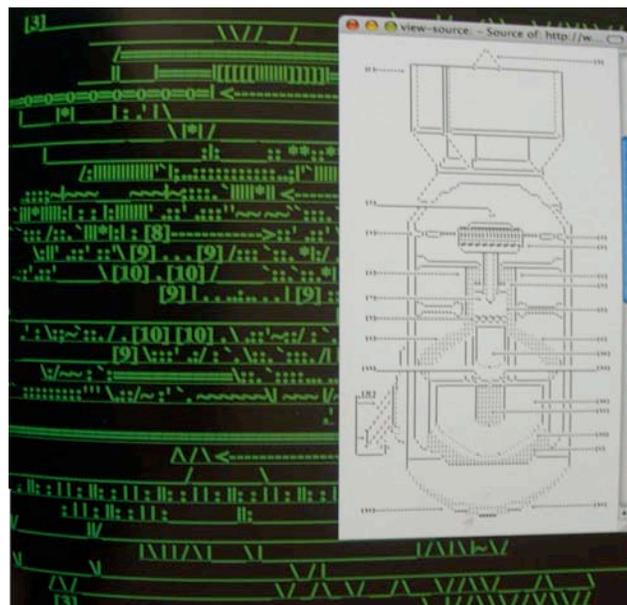
<http://www.wwwwwww.jodi.org/>

La mejor forma de definir esta páginas es con la respuesta de sus autores, Dirk Paesmans y Joan Heemskerck:

```
!!!!!!!!!!F14|#6#4#K$08=:ú!>E15~!>>\Cf!A%66!>>Bg5»IM>>#U#P$K  
$F%5!<%S%9CW$7F$B!!!!!!!!!!$*$j$^$9$,!>6aF|Cf$K2#IM!>@n:!»F  
'NI!»@gBf$b3+@úM=Dj$G$9!#$K2#IM!>@n:!»F'NI!»@gBf$b3+@úM
```

De una forma más comprensible se puede decir que es una página netamente *hipertextual*, donde se experimenta la estética propia de la computadora a través de sus códigos, pues retoma la forma de un virus informático llamado *Good Times*, que fue distribuido vía *e-mail* y que afectaba seriamente a sus receptores.

Esta página se publicó por primera vez en 1993, y era únicamente una pantalla negra con texto, cifras y signos de puntuación en verde, que a primera vista parecían un error de programación, pero si el usuario sabía acceder al código *html* podía avanzar a otros niveles donde podía observar residuos digitales llamados "*glitch*" o **estética del error**. Por tal motivo se puede decir que esta página es de investigación netamente formalista de las características de internet, por ello es considerada como el proyecto de **net.art** por antonomasia.





## DEEP ASCII

<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film>

Vuk Cosic es uno de los personajes más importantes para el **net. art**, pues fue el que en 1995 acuñó el concepto de **NET.ART**. En esta página se puede apreciar imágenes hechas a partir de código **ASCII**<sup>59</sup>, cada una de estas imágenes son parte de conocidas películas y series televisivas (**Psicosis** de Hitchcock, **Garganta Profunda**, **Star Trek**) que Cosic logra hacer animación al transferir cada fotograma de la imagen original a caracteres **ASCII** que van formando la imagen y los objetos que integran cada uno de estos fotogramas.



---

59. "Empleado por vez primera en 1983, el ASCII (Siglas inglesas del Código Americano Estándar para el Intercambio de Información) es un sistema de equivalencias numéricas para los caracteres de un teclado que permite a los usuarios de ordenador transmitir y recibir texto entre sistemas informáticos distintos." en Mark Tribe, *Arte y nuevas tecnologías*, p.38.



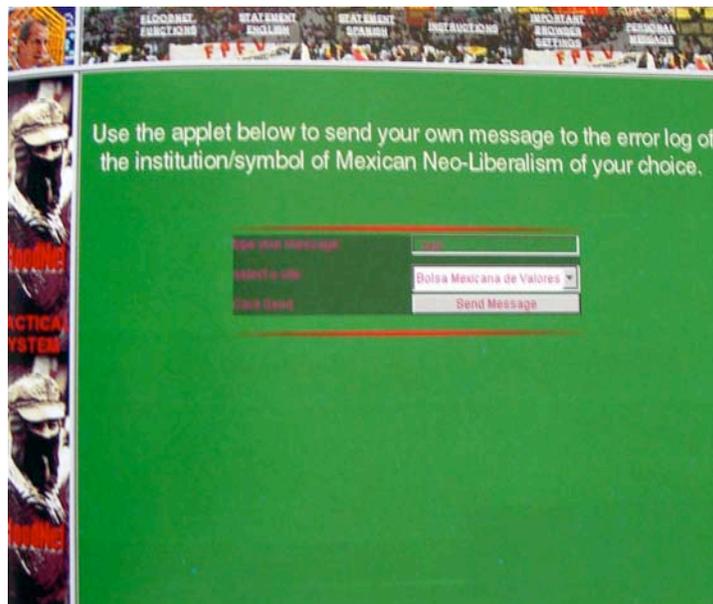
---

## ZAPATISTA TACTICAL FLOODNET

<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

Esta es una página creada por el *Electronic Disturbance Theater* (Ricardo Domínguez, Carmín Karasic, Brett Stalbaum y Stefan Wray) buscaba crear acciones de desobediencia civil *on-line* por medio de las cuales se intenta apoyar al *Ejercito Zapatista de Liberación Nacional* en su lucha contra el gobierno de Ernesto Zedillo. Se convenció a muchos seguidores del movimiento a descargar una aplicación llamada *Floodnet*, que tenía como misión el saturar las páginas seleccionadas por medio de buscar en éstas, sitios no existentes y plagarlas con correos error que contenían los nombres de los indígenas muertos en Acteal; las páginas destino fueron: la del ex-presidente Ernesto Zedillo, la del ex-presidente Bill Clinton, la Bolsa de México y el Chase Manhattan Bank.

Estas actividades no perseguían el fin de destrucción de información, simplemente buscaban ser un “*ataque por denegación del servicio*”, por tal motivo esta página y colectivo es de los pocos que no ocultan sus nombres reales ya que lo único que persiguen es la apropiación de los medios de comunicación para utilizarlo contra las políticas neoliberales que plagan estos medios, lo cual es muy importante pues muchas de las páginas subversivas y de activismo político procuran mantener en el anonimato sus personalidades.





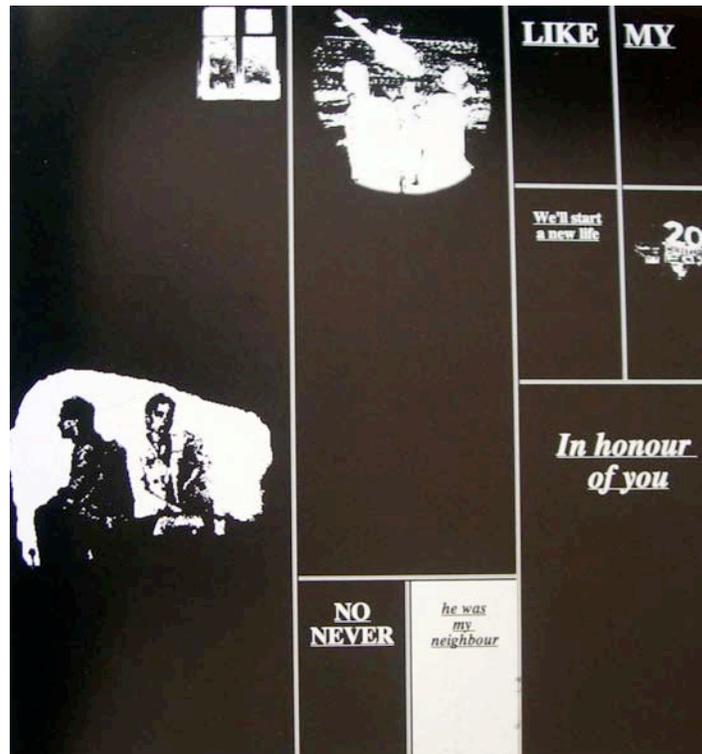
---

## MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR

<http://www.teleportacia.org/war/war.html>

Olia Lialina es la creadora de este proyecto abreviado como *MBCBFTW*, que puede afirmarse es uno de las creaciones de **net.art** que más ha sido reinterpretada, todas estas apropiaciones se pueden observar en la página de este proyecto.

La médula de este proyecto es la historia de dos amantes que vuelven a reunirse después de la guerra, y es por medio de imágenes cortadas y texto en apariencia inconexo que la autora simboliza la dificultad de esta pareja para restablecer la comunicación, pues ella lo engañó con su vecino y el soldado le propone matrimonio, todo este argumento se desenvuelve dentro de imágenes en blanco y negro que son un tanto difusas, y el texto no es lineal lo cual complica la lectura de los textos, al darle click a dicho texto éste despliega nuevas ventanas a través de las cuales se seguirá desarrollando la historia, es en pocas palabras una obra de "cine-art".





## MEJOR VIDA. CORP (MVC)

www.mvc.org

Minerva Cuevas se autodefine como una artista-activista, pues su arte se centra en la idea de un arte pensado por el bien público, donde busca reflejar su disconformidad con las formas de intercambio que establece el sistema capitalista. Bajo estas premisas surge en 1998 la corporación-empresa: *Mejor Vida Corp (MVC)*, afiliada al grupo *Irrational*, empresa que en un inicio tenía su sede en la Torre Latinoamericana, donde permanecería hasta el 2003. Minerva define su pieza como:

MVC es un proyecto de activismo independiente que utiliza la estructura de la corporación para subvertir sus objetivos y practicar una crítica frontal a la economía de mercado, utilizando los medios de comunicación, llevando a cabo intervenciones públicas de carácter político y ofreciendo al usuario la posibilidad de generar acontecimientos micropolíticos.<sup>60</sup>

Entre los servicios que se pueden pedir desde su página están: repartir boletos de metro en horas pico, limpieza de edificios públicos, repartir billetes de lotería, expedir cartas de recomendación en hojas membretadas, dar códigos de barras falsos, otorgar credenciales de estudiante para obtener descuentos, regalar gases lacrimógenos para seguridad personal; en pocas palabras intenta resolver necesidades de la vida cotidiana.



### MVC mailing list

If you are interested in receiving MVC updates, please subscribe to our mailing list.

Email:  (Si quieres suscribirte a la lista de correo en español ve a la sección ESPAÑOL de este sitio web)

SUBSCRIBE

CANCEL

send

Since 1998, Mejor Vida Corp. WEB SITE 100% FREE.



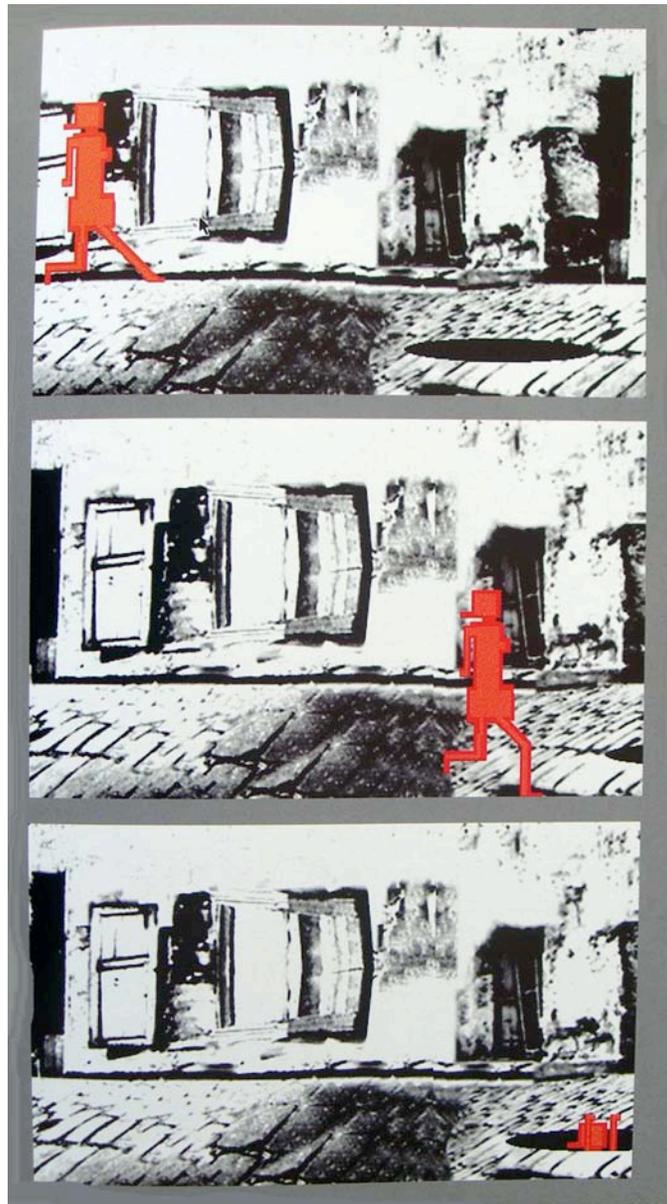
This web site is licensed under a Creative Commons License.

60. En [www.masdearte.com/biografias/minervacuevas](http://www.masdearte.com/biografias/minervacuevas)



THE INTRUDER

<http://www.calarts.edu/-bookchin/intruder>





ETOY.SHARE

http://www.eto.com

**etoy**™

DONT FUCKING MOVE  
THIS IS A DIGITAL HIJACK

www.hijack.org by → www.eto.com

ANALYSTS rate etoy.SHARE  
**A STRONG BUY**

**etoy.SHARE**  
VALUE: 1000 etoy.SHARE UNITS

**No. 099551-100550/640000**

**DATED: 14-10-01**  
**www.eto.com**

COUNTERPARTY & REGISTERED:  
Jon Walker, New York, etoy 2001

INVEST IN THE CODE OF TOMORROW!

\*\*\* JOE A. WALKER \*\*\* is the record holder of \*\*\* ONE THOUSAND \*\*\* full paid and non-assessable shares of etoy (NASDAQ: EYA) of the common stock of the culture-code manipulating etoy CORPORATION per value 1000 per share. actual price: www.eto.com/1000



www.munequitasfeas.net

CARNIVORE.PE

http://www.rhizome.org/carnivore



0003-2

UNCLASSIFIED  
ON 10/12/02 BY CIVIL ACTION #01847

Sat, 21 Apr 2001 18:26:47 -0400

To: [REDACTED]  
Re: an update on Carnivore..

i've successfully installed a new backend for Carnivore. here are the details.

\* the backend is now running [REDACTED] i was having some problems with [REDACTED] work fine, so i'm using that instead. [REDACTED] seems to features too. [REDACTED] was much better

\* the backend is no longer [REDACTED]

\* i am starting to work on a frontend interface. [REDACTED]

So the real question now is \*security\*. [REDACTED]

my slution to the security issue is this: [REDACTED]

Sincerely, [REDACTED]

FE-1

FE-1  
FE-2





®™ARK

<http://www.rtmark.com>

The screenshot shows the RTMark website interface. At the top left is the RTMark logo. A navigation bar contains links for 'New projects', 'Past projects', 'Material', and 'World'. A sidebar on the left lists various projects and links. The main content area features a press release titled 'February 17 press release' with a breadcrumb trail: 'Past projects / Deconstructing Beck / Feb. press release'. The release text includes contact information and a statement about the CD 'Deconstructing Beck'.

RTMARK  
[Email] Home

New projects | Past projects | Material | World

February 17 press release | Past projects / Deconstructing Beck / Feb. press release

FOR IMMEDIATE RELEASE  
February 17, 1998

Contacts: [info@rtmark.com](mailto:info@rtmark.com)  
(<http://www.rtmark.com/>)  
[illegalart@detritus.net](mailto:illegalart@detritus.net)  
(<http://www.detritus.net/illegalart>)

RTMARK FINDS BUCKS FOR BECK RIP-OFF  
Group channels money for subversion,  
hopes to spark dialogue on corporate wrongs

RTMark is pleased to announce the February 17 release of a new Beck CD: *Deconstructing Beck*.

Recording artist Beck might be less pleased. Why? Because it isn't really his work. *Deconstructing Beck* is a collection of brilliant but allegedly illegal resamplings of Beck, produced by Illegal Art with the help of \$5,000 gathered by RTMark

Left sidebar links: Dow-Chemical.com, Yes Men as WTO, Voteauction.com, CueJack, The eloy Fund, GWBush.com, Reamweaver, Galt.org, Archimedes, Art Inspection, Deconstructing Beck, Feb. press release, press, ready letters, ALA letter, press release, Sick Day, Writer's Society, Titanic, Fund, projects, press



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---

## SÚPER MARIO CLOUDS

<http://www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html>



UMBRELLA.NET



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---

<http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella>



Desafortunadamente la cantidad de páginas que existen en la actualidad de net. art es



---

muy grande y están en constante mutación de tal forma que armar una antología de estas piezas siempre excluirá u olvidará a páginas importantes, sin embargo esta brevísima recopilación busca dar un vistazo a la forma en que diferentes agrupaciones y artistas se han enfrentado al uso de la tecnología con fines artísticos.

Algo importante de mencionar es que cada una de estas páginas tienen una gran liga con su sociedad y su momento histórico, por ello es que el uso crítico de la tecnología debiera ser una de las prioridades de los jóvenes artistas, pues si no se ocupan los recursos que la tecnología ha brindado no se podrá llegar más allá de nuestras fronteras ya sean políticas, económicas, sociales, territoriales, etc.

La tecnología existe y no se puede negar su existencia, su uso para liberar o para encadenar dependerá de quién lo utilice, por ello en la actualidad los artistas como el grosso de la población deben adaptarse a estos nuevos medios y fundirlos con nuestro pasado para poder entender el presente que no es otra cosa que el futuro como un epílogo que legó la modernidad.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

# CAPÍTULO IV

**Episodios gráficos animados:  
historias de muñequitas feas**



**Confieso que he vivido**

“En mi casa he reunido juguetes  
pequeños y grandes, sin los cuales no podría  
vivir, el niño que no juega perdió para  
siempre al niño que vivía en él y que le  
hará mucha falta. He edificado mi casa  
también como un juguete y juego en ella de  
la mañana a la noche.”

**Pablo Neruda**



## 4.1. Juguetes + siniestro + huecograbado = www.munequitasfeas.net

*Todo el arte es reflejo de su momento histórico*, por ello en una era donde la tecnología se abre camino a grandes zancadas, es innegable la necesidad de que el arte invada estos nuevos espacios, explote sus posibilidad y se apropie de sus recursos. Por ello **www.munequitasfeas.net** es la obra de **net.art** resultado de este proceso de investigación técnica y conceptual (p.208-215).

Tiene su origen en la necesidad de encontrar un medio a través del cual se pueda distribuir y apreciar de forma masiva, libre y gratuita obra gráfica que refleje el compromiso con su sociedad y su momento histórico. En otras palabras, **www.munequitasfeas.net** se basa en la necesidad de un arte que se determine por su unión entre la tradición local y los avances occidentales, que se cimenté en la diferencia cultural; de tal forma que en esta pieza se pretende hacer una crítica a la razón instrumental por medio de sus propias herramientas, haciendo de la tecnología un medio que cubra las necesidades que el propio estado neoliberal a generado.

**Munequitasfeas.net** intenta cuestionar y cuestionarse las restricciones impuestas por un sistema donde el Estado no tiene una participación real, sino que lo ha legado a las empresas privadas, que sufren de una falta de interés por los objetos manufacturados y centran su plusvalía en la producción inmaterial como: las imágenes *mass mediáticas*, la tecnología y la información. Este proyecto se logra bajo el contexto de la posmodernidad que permite la crítica de los sistemas, apoyándose en revisar el pasado y olvidarse del futuro como lugar idílico.

Recordando que esta circunstancia neoliberal tiene como origen la falta de congruencia del gobierno mexicano, con su política de derecha, que olvidó las promesas revolucionarias de principios del siglo pasado; dando preferencia al avance económico e industrial de las empresas trasnacionales que relegaron a la población indígena a vivir de autoconsumo y a la creciente clase media le impusieron falsas necesidades del sistema capitalista. Por ello el arte que usa los medios del sistema busca cuestionar todos estos postulados, de tal forma que ofrece una crítica no sólo a su medio sino que cuestiona a la política, a la institución, a la economía, al arte e intenta recuperar un poco del pasado que las grandes trasnacionales han aniquilado.

Como se ha observado en este escrito y en la obra que he realizado (p.208-215), el hilo temático es la importancia de revalorar el juguete artesanal mexicano, por la necesidad de todos los pueblos de reconocer su pasado, sus tradiciones, sus costumbres y sus herencias para poder juzgar si los valores del pasado pueden retomar vigencia en una



sociedad consumida por el uso instrumental de la tecnología y ensimismada por el bombardeo de los *mass media*.

Los muñecos artesanales han ido perdiendo importancia, debido a que estos objetos ingresaron a la producción masiva del sistema capitalista; dejando a los primeros en el olvido y condenados a la producción casera de subsistencia. En el caso mexicano se pudo apreciar en esta investigación que este hecho se agravó al finalizar la Segunda Guerra Mundial, unida a la creciente crisis económica. Lo realmente preocupante de la monopolización de estos objetos es que con el tiempo se han convertido en una amenaza a las culturas locales, ya que los juguetes de las grandes trasnacionales tienen a sus servicios todos los *mass media* que necesiten para la difusión de sus productos y con ellos la proliferación de su ideología; motivo que lleva a desaparecer a los juguetes locales (y a muchos otros objetos manufacturados), perdiéndose con ellos una gran herencia cultural de los pueblos que los crean.

Por tal motivo para la creación de la obra de esta tesis se utilizaron juguetes artesanales mexicanos, que intentan preservar y revalorar las tradiciones y principios locales, pues en cada uno de los muñecos que reinterprete en los grabados se pretende reflejar esta compleja atadura de símbolos que los artesanos crean a partir de pretextos cotidianos con un fuerte sentido supersticioso y contemplativo.

**Munequitasfeas.net** está en contra de las empresas trasnacionales que por medio de sus juguetes buscan obtener poder y dominio sobre los países a los que se imponen, y buscan suprimir los objetos que sean muestra de la conciencia colectiva de nuestro país.

Todo lo anterior se conjunta en dos técnicas: el grabado en metal y el **net.art**, que podrían considerarse antagónicas, de tal forma que se aprovecha la capacidad de distribución de la red y se observa de este modo la vigencia de la gráfica tradicional, que como se advirtió, con el paso de los años ha sobrellevado su compromiso con su sociedad como medio de creación artística, y que gracias a la tecnología de Internet puede tener una mayor capacidad de distribución en uno de los medios que pudieran ser más accesible y multitudinario en la historia del hombre.

La gráfica por su parte a lo largo de la historia ha mostrado que es reflejo de su contexto social, para ello, baste recordar que siempre ha existido una gráfica "*popular*" que ha buscado difundir de forma masiva sus ideas subversivas como es el caso de el *Despertador Americano* (siglo XVIII), las hojas volantes de Manilla y Posada (siglo XIX), *El Machete* ilustrado por Orozco y Siqueiros, el *TGP*, el grupo *SUMA* (siglo XX) y muchos otros; donde los dos últimos se apoyaron del uso de nuevas formas de llegar a una gran cantidad de espectadores.



De tal forma **Munequitasfeas.net**, busca al igual que ellos reflejar de forma cruda la disconformidad social y se aleja de las complacencias con las élites de poder, por medio de utilizar las mismas herramientas de difusión que éstas, con la finalidad de llegar de forma masiva a la sociedad, y de reivindicar el papel del grabado como instrumento de crítica social.

Por otro lado **Munequitasfeas.net**, pretende reinstaurarse dentro del contexto social, utilizando como herramienta la tecnología de Internet y busca democratizar el arte al darle al espectador la posibilidad de apropiarse de la obra por medio de la utilización de los mass media, y con ello rompe con los cánones de un arte y se opone al “*grabado por el grabado*”; busca la libre expresión y con ello busca provocar mental, ideológica y sensorialmente a la sociedad.

Esta investigación, no puede negar la necesidad de reflejar las circunstancias históricas que envuelven a su sociedad. El juguete es utilizada en esta obra como un ente simbólico, que muestra de modo alegórico la decadencia y ruina de las tradiciones, creencias y productos locales supeditados a una sociedad neoliberal que privilegia a las grandes corporaciones trasnacionales, y que como se pudo observar afectan no sólo a las artesanías, sino también al arte.

Motivos que me llevan a incrustar **Munequitasfeas.net** en un medio de reproducción masiva, que se puede considerar como el último eslabón del grabado, pues internet tiene las mismas premisas bajo las que surgió el grabado, con la excepción de que la obra que se realizó considera a la estampa como un proceso abierto que no termina cuando registras tu plancha en el papel; es en pocas palabras un lenguaje híbrido de la técnica, la temática y la distribución que se unen a una actitud de fractura con las reglas que al arte se han impuesto. **Munequitasfeas.net** es una creación libre, abierta, horizontal que se compromete con su contexto social, pues el artista que se olvida de su pueblo se reduce y se condena a vivir en el pasado.

#### 4.1.1 Elección de los juguetes

Cada uno de los muñecos que fueron elegidos para la creación de los grabados obedecen a la necesidad de retomar los que se siguen realizando en la actualidad en México y aquellos que por sus cualidades destacan sobre el resto. Estos juguetes hablan de la forma ideológica, cultural y mental del sitio en el cual fueron creados. Estos objetos cumplen con la misión de ser portavoces de estas tradiciones y costumbres, que gracias a resaltar sus diferencias, buscan darse a conocer y revelar la muerte (social) de estos productos, ya que debido al auge de los plásticos y la producción en masa, se pierde y casi se anula por completo la riqueza de esta producción artesanal.



El motivo principal de elegir juguetes como símbolo de la transnacionalización de la ideología del país, es el hecho de que éstos son objetos no rígidos de discurso y que cobran “*vida*” al reinterpretarlos y reinventarlos; de tal forma que al apropiármelos puedo evidenciar la circunstancia en la que se encuentran inmersos, pues el hecho de que los niños prefieran los juguetes creados por los grandes emporios jugueteros es reflejo de la decadencia de la sociedad en la cual estamos. En pocas palabras, los juguetes artesanales fueron sustituidos por los objetos en serie y con ellos se perdieron una gran cantidad de tradiciones, pues al ser relegados se les colocó en el olvido a ellos, a sus pueblos y a sus tradiciones situándolos en “*lo marginal*”.

Además otro motivo que me orilló a tomar a los muñecos como símbolos es que refuerzan la idea de ingenuidad y delicadeza que habitualmente se asocia con ser niños, motivo que invita a reflexionar que es lo que los juguetes actuales les enseña a los niños; pues los juguetes son la recreación de la vida social que busca aleccionar sobre como comportarse en la vida adulta. Por tal motivo es que esta pieza **Munequitasfeas.net** se apuesta al hecho de creer que no hay mejor juguete que aquel que contiene valores coherentes con su entorno.

Los muñecos que se escogieron fueron para realizar los grabados que integra **Munequitasfeas.net** son: una muñeca de trapo con decoración facial de los seris de Desemboque Sonora; dos muñecos tzotziles de San Juan Chamula Chiapas (uno es de barro con indumentaria masculina tejida en telar de cintura y el otro es juguete que representa al Subcomandante Marcos equipado con pasamontañas y mochila); un muñeco lacandón de Najá, Chiapas, hecho de barro con túnica de majahua, especial para oficiar dentro del adoratorio familiar, una muñeca otomí de Temoaya, Estado de México, con vestido tradicional tejido en telar de cintura que carece de rostro; un muñeco seri de Tanettle, San Luis Potosí, elaborado con sargazo y, por último, se empleó una muñeca de cuerpo de alambre cubierto de plástico con vestimenta de retazos.

Como se puede apreciar (p. 186-187) cada uno de estos muñecos nos habla de un contexto totalmente diferente, pues poseen su esencia en estar vestidos a la usanza de cada uno de estos grupos indígenas, además la belleza de cada uno de estos ejemplares recae en la capacidad de los artesanos al crear seres inimaginables con recursos tan sencillos como el barro o el zacate.

La importancia de estos siete muñecos radica en que son parte de una conciencia colectiva, son en otras palabras el alma de estos lugares ya que poseen una fuerte carga ancestral con un muy arraigado espíritu cosmogónico. Cada uno de estos juguetes busca generar una reflexión que ponga en evidencia la ausencia de modelos que ayudan a preservar las tradiciones de cada pueblo, causado en gran medida por el



continuo bombardeo sin restricción de entidades y modelos económicos neoliberales.

Por ello la propuesta temática de esta tesis se ubica en la revaloración de estos ideales, no con un fin chauvinista o nacionalista, como fue la Escuela Mexicana, sino que se propone la apropiación de este pasado, la revaloración de estos principios y su conjunción con los medios actuales de difusión masiva, para crear una pieza de grabado alternativo, que muestra la forma en que la sociedad ha “destruido” a esta expresión del arte popular.



Prototipo 1. Muñeca otomí sin rostro.



Prototipo 2. Muñeca de trapo con decoración seri.



Prototipo 3. Muñeco lacadón de barro con túnica.



Prototipo 4. Muñeco de barro con ropa de telar de cintura.



Prototipo 5. Muñeco seri hecho con sargazo.



Prototipo 6. Muñeca de alambre con ropa hecha a mano.



Prototipo 7. Muñeco del Subcomandante.



#### 4.1.2 Estética de lo perverso enlace temático

Al observar cada una de las siete animaciones que integran la página **www.munequitasfeas.net** o al ver los grabados con los cuales fueron realizados (p.194-202), se puede advertir una carga lúgubre al distinguir cómo cada uno de estos juguetes es desmembrado, aplastado, mutilado o devorado. Estas animaciones pueden situarse dentro de lo que Eugenio Trías llama la *estética de lo siniestro*.

Lo siniestro puede definirse como todo aquello que debiendo permanecer oculto sale a la luz, de este modo las sensaciones que producen estas imágenes al ser observadas se tornan perversas; es bajo esta idea que descansa el hilo conductor de cada una de las animaciones, pues como Sigmund Freud lo resume: “siniestro <<sería aquella suerte de sensación de espanto que se adhiere a las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás>>”<sup>1</sup>

De tal forma que al ver evidencia de la aniquilación de estos juguetes artesanales se logra una suerte de alegoría de la realidad social en la cual se encuentran situados estos muñecos y con ellos la sociedad a la cual pertenecen; esta metáfora habla del olvido al cual se le ha relegado y el rompimiento que la sociedad contemporánea mexicana ha creado en torno al pasado, al adoptar cánones impuestos por los sectores de poder, que en muchos casos se tratan de entes transnacionales. Por ello, cada uno de estos muñecos sucumbe por su propia mano, ello simboliza que cada sociedad se encarga de destruir su pasado y por tanto se condena a repetirlo una y otra vez, hasta que no aprenda de él.

Es en otras palabras, por medio de **Munequitasfeas.net** que se logra una proyección del mundo real a través de lo fantástico e imaginario, tal como sucede cuando los niños juegan con sus juguetes. La obra que realice para esta investigación es un juego simbólico, que dota de vida a objetos inanimados

Esta sensación de lo siniestro se da cuando algo que está oculto, se evidencia y se hace presente, por ello en cada una de estas imágenes el común es la violencia simbólica con la cual se les va eliminando por consecuencia de sus actos que se tornan como una alegoría de la realidad que abruma y devasta a los individuos de esta sociedad. Es en pocas palabras un doble lenguaje, pues se habla de “*individuo social*” y del juguete como su símbolo.

Se puede resumir que la estética de lo siniestro es “*lo fantástico encarnado*”. Por obviedad se entiende que cada muñeco animado que es utilizado en este proyecto es sinónimo de *lo fantástico encarnado* y que la forma o guión bajo el cual se desenvuelve

---

1. Eugenio Trías, *Lo bello y lo siniestro*, p.44.



---

cumple la misión de ser siniestro, que al remitir a la infancia lo coloca dentro de la añoranza de un pasado perdido que vuelve y muestra la forma en que se destruyó ese ayer; que simbolizan no sólo el pasado de una persona sino también el pasado o la infancia de una nación o un pueblo, que deja sus ideales o raíces en el olvido, y las reemplaza por arquetipos que no le pertenecen:

Lo siniestro en las vivencias se da cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior, o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación.<sup>2</sup>

Estos deseos o convicciones en el contexto real tendrían que ser reprimidos, pues la sociedad no permite que existan, ya que romperían con reglas y lugares comunes que han sido determinados por la misma, por tanto al ser expuestos y observados provocan un choque en el individuo que las lleve a acabo y en el que las observa. El arte es el vehículo que lleva de ida y vuelta a través de lo real a lo imaginario con la intención de que este viaje-recorrido sea capaz de evidenciar esta situación de envilecimiento de las raíces de un país consumido por la política y economía neoliberal impuesta por sujetos externos a su nación.

El arte en este sentido tiene la capacidad de enlazar la represión pura que genera lo siniestro y su presentación dentro de lo sensible y real, en pocas palabras muestra algo como real aunque al final se evidencie como ficción.

El arte transforma y transfigura esos deseos semisecretos, semiprohibidos, eternamente temidos: les da una forma, una figura, manteniendo de ellos lo que tienen de fuente de vitalidad.<sup>3</sup>

En el análisis que ofrece Trías se puede encontrar algunas de las circunstancias, personas y cosas que se vinculan con lo siniestro como: una persona que porta un presagio lúgubre; el tema del doble idéntico a uno o a un ser cercano; que un objeto sin vida esté de algún modo animado o una persona cuya apariencia asemeje un ser inerte y se muestre con vida; la repetición de un suceso en circunstancias idénticas a la primera vez que sucedió a modo de “*déjà vu*”; imágenes que aludan a la idea de mutilación, amputación, descuartizamientos, etc. donde estos miembros cobren vida propia. En resumen, lo siniestro se da cuando lo fantástico se produce dentro de lo real y está dominado por un deseo o idea reprimida.

Por tanto, el arte tiene la misión de sublimar toda esta carga oculta de la sociedad y mostrarla de forma simbólica y familiar al espectador para que éste tenga la posibilidad

---

<sup>2</sup>.Ibid., p.51.

<sup>3</sup>. Ibid., p.53.



de contemplarla y genere sus propios juicios entorno a cada pieza artística.

Dentro de la pieza, resultado de esta investigación, se procuró evidenciar esta estética de lo siniestro al conducir a cada muñeco al punto de su muerte, simbolizando con ello el olvido que la sociedad contemporánea le da los objetos producidos por la tradición, todo ello aunado al hecho de ser muñecos que se tornan familiares por la particularidad de ser de manufactura nacional y de ser objetos que todas las civilizaciones han producido y producen. Estas animaciones son parábola del deterioro de la condición neoliberal a impuesto ya que esta circunstancia acaba no sólo con los juguetes sino que también con aquellos productos no materiales como los valores o tradiciones, que se tachan de ser chauvinistas o populares para denigrarlas y condenarlas como se hizo con Escuela Mexicana o con el TGP desde los 50 en México; además de mostrar de forma tácita aquello que la sociedad se ha negado a ver: la muerte de su pasado por su propia mano.

## 4.2 Preproducción: preparativos, grabados en metal y digitalización

Para poder comprender mejor la estructura y la forma en que fue realizada la página, se dividió su proceso en tres etapas: preproducción, producción y post-producción; que como se puede intuir tienen que ver con los preparativos, el proceso y los modos de distribución de la obra de esta investigación.

Dentro de la preproducción se comprende todo aquello que antecede a la creación de la página. Ésta se divide en: organigrama, bocetos, storyboard, grabados en metal, impresión y digitalización (p.186-190).

Se inicia con la creación de un organigrama o plan de trabajo, donde en forma jerárquica se colocan las partes principales de la pieza para vislumbrar los alcances, complicaciones y limitantes de la idea que se tiene para la página, en esta etapa también se recopilan las imágenes u objetos que se utilizaron como modelos para los personajes, fondos y demás elementos de la animación a fin de facilitar el siguiente paso de esta etapa. Lo importante de este momento es tener un bosquejo sencillo, que al ser esquemático da la posibilidad de ver la totalidad del proyecto permitiendo de este modo modificarlo en cualquiera de sus eslabones, de acuerdo a las complicaciones que surgieron en el transcurso del trabajo.

Este esquema general muestra el inicio, los argumentos, el clímax o punto medular y los desenlaces de la página; en primer lugar se ubica la **intro**, que es la animación de inicio que “*presenta*” al personaje central de la página, de una forma sencilla siendo su única



---

misión el atraer al usuario-espectador a quedarse a navegar por la página. Esta primera animación además sitúa al usuario en el formato de la página de tipo *wide screen*, y se hace acompañar de música que ofrece una atmósfera lúgubre o siniestra y que guía el resto de la obra, todas estas indicaciones se encuentran en el organigrama, ya que en pocas palabras son las ideas plasmadas por primera vez en el papel.

La siguiente parte de este anteproyecto es el **menú principal**, donde se establece la cantidad de *links* que tiene la obra, caso son: la tesis en formato *.pdf*, un cuaderno de visitas, una sección para descargar las animaciones, los créditos, una foto galería del proceso y por último la presentación para el examen profesional, donde más adelante se incluirán imágenes de este último. Además esta es la sección más importante pues a partir de aquí el usuario verá a los siete muñecos, que al darles clic aparecen en grande y son fotografías animadas de las planchas de metal donde se realizaron los grabados que dan vida a las animaciones, además cuenta con una breve descripción del muñeco en cuanto a su nombre, su historia, el modelo del cual se obtuvo, el material con el que es hecho en la realidad, etc.

El siguiente eslabón es que cada uno de estos personajes al darles clic mandan al usuario a su **animación en su escenario**, dentro del cual se crea una historia o secuencia de imágenes que remiten a las características que se encontraban en la sección anterior; al finalizar se puede regresar al menú principal o ir a cada una de las ligas que siempre están visibles.

De este modo se obtiene un primer resumen de lo que es la obra, que por medio de los lugares comunes de las páginas guía al usuario a cada una de las animaciones. Dentro de este organigrama también se encontrarán pequeñas anotaciones que sirven de referencia para algunos efectos como el sonido, o dan idea de lo que harán los grabados dentro de la página y además se podrá observar en esta parte cada uno de los nombres de los grabados de los juguetes.

Al terminar esta estructura se puede dar inicio a la realización de bocetos de los fondos y muñecos, que permitan realizar de una forma más rápida y sencilla los grabados, pues en estos bocetos se plantea las dificultades de composición y luz. Estos dibujos se realizaron sobre papel Sundan de 104 gramos, de 10 x 29 centímetros, ya que están en proporción con el tamaño que tendrá la pantalla de la página. Los dibujos fueron realizados con tinta china y aguada, que simulan las técnicas de aguafuerte y aguainta del grabado en metal.

En el caso de los juguetes se realizó el mismo procedimiento, con la variante de ser dibujos mucho más sencillos, pues en estos bocetos sólo se buscó el conocer la estructura general de los muñecos, para realizarlos después en las planchas de metal.

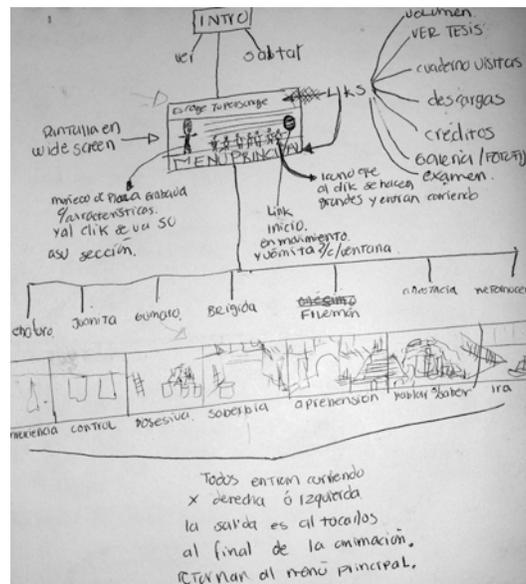


Una vez estructurado este organigrama, y una vez dibujados los fondos de las animaciones se procede a la realización del storyboard esquemático de las animaciones, éste se puede definir como:

Contar la historia con imágenes y palabras... da la vida al guión a través de una serie de bocetos simples que pueden mostrar cómo se desarrolla la historia de un modo que resulta más fácil de entender.<sup>4</sup>

Este tipo de pasos son fases de trabajo de la animación clásica que fueron retomados por hacer mucho más sencillo el trabajo de montaje de la página, pues se puede llegar a una mejor solución visual dentro de la pantalla, si se contempla en el boceto algunas estructuras de cómo seguir los movimientos y los efectos que se realizaron posteriormente en la misma.

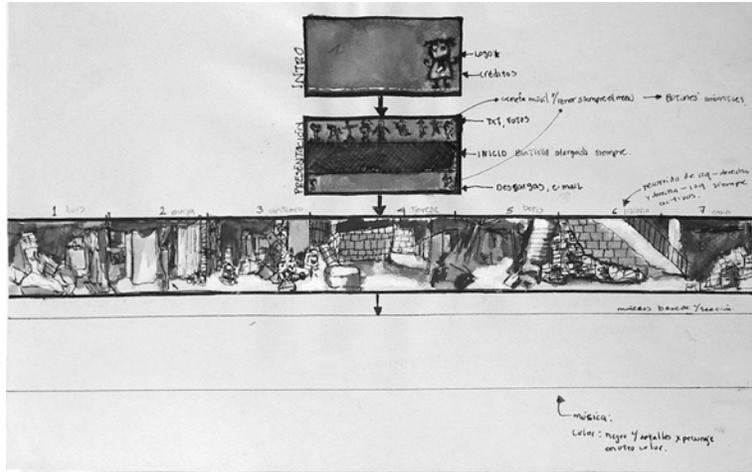
El storyboard sirve para ir dibujando los *fotogramas clave* para tener un boceto de la animación y de toda la página, ya que a través de estos dibujos en secuencia se aprecia la verdadera cantidad de elementos que necesitará cada animación, en este momento también se dibuja la carta de personaje que se utilizará para proceder a la segunda parte del trabajo.



1er. Bosquejo y organigrama general, en este esquema se pueden observar los nombres, los bocetos de paisaje y las indicaciones generales.

4. Chris Patmore, *Curso completo de animación...*, p.24.





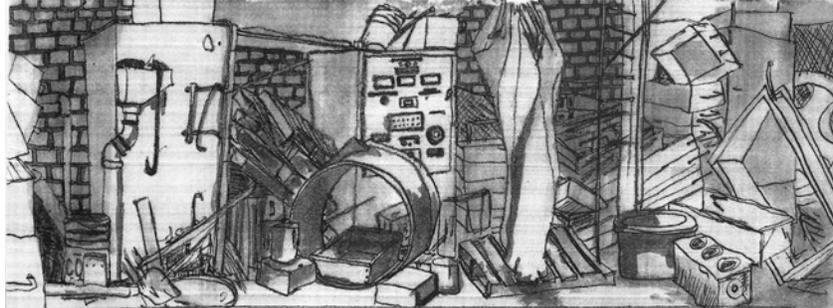
1er. Bosquejo del organigrama general, donde se aprecia *grosso modo* la forma en que se distribuye la página.



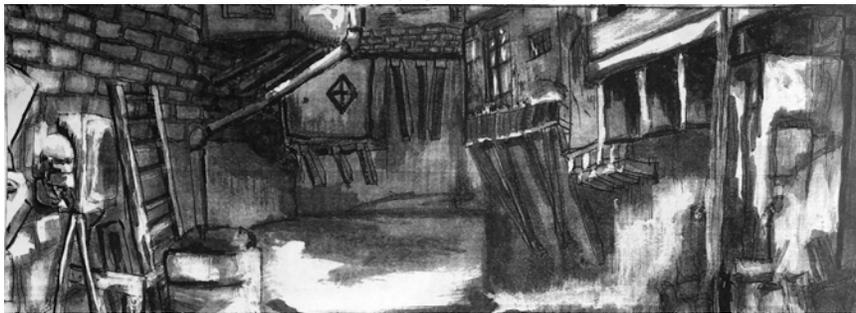
Boceto 1. Muñeca artesanal



Boceto 2. Muñeco artesanal



Boceto 1 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



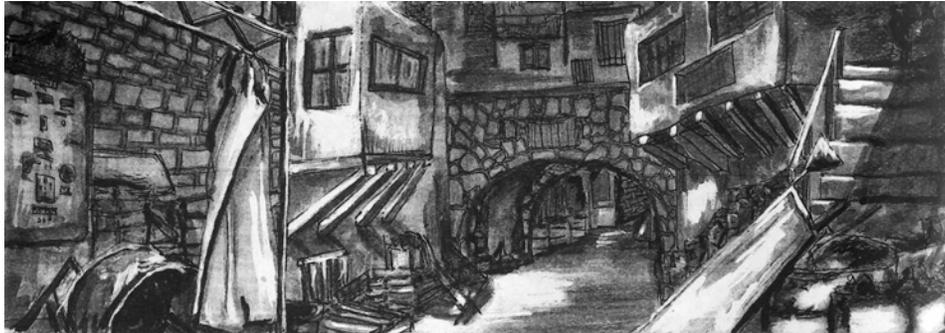
Boceto 2 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



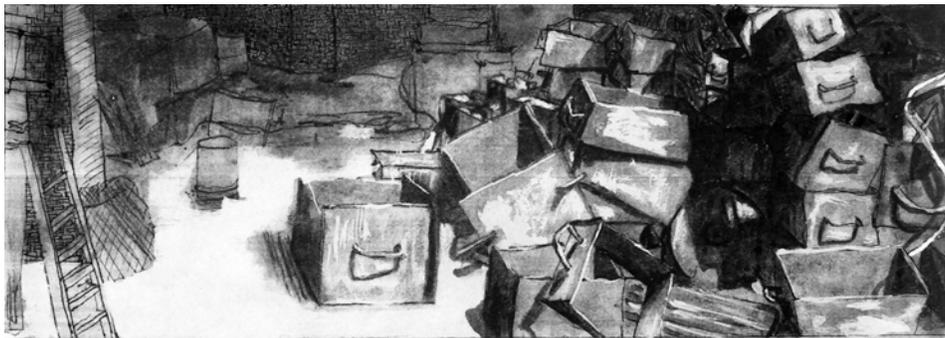
Boceto 3 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



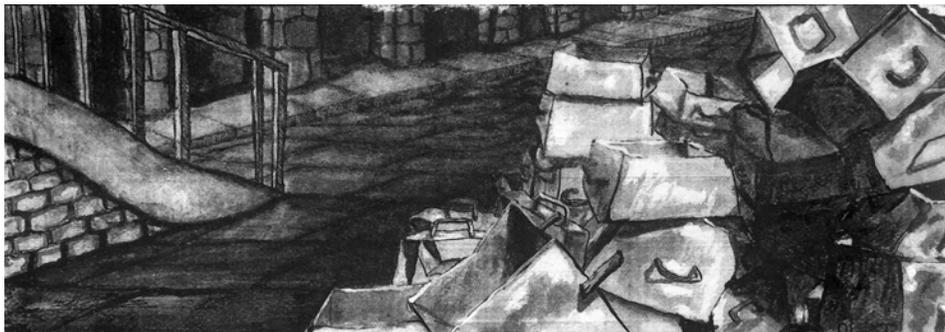
Boceto 4 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



Boceto 5 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



Boceto 6 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



Boceto 7 de paisaje en tinta y aguada sobre papel de 10 x 29 cm.



### 4.2.1 Grabados en metal, soporte de creación

Para la realización de estas piezas se prepararon 29 planchas de lámina negra de calibre 18, con medidas de 11 x 50 cm. aproximadamente (más adelante se detallaran las medidas), dichas placas se prepararon biselándolas, puliéndolas, protegiéndolas al reverso con laca y limpiándolas.<sup>5</sup> Estando listas se procede a la selección de bocetos para trasladarlos a las planchas.

Al saber qué movimientos van a realizar cada uno de los personajes en la página se puede determinar la cantidad total de piezas que integraran los grabados; cada uno de los siete muñecos artesanales, se realizó con una vista de cuerpo entero de frente, una de lado y otra por detrás. Estas poses permitirán, en el momento de crear cada uno de los movimientos que integran la animación, sea más sencillo el lograrlos, pues el disponer de esas piezas permite tener un mayor realismo en las acciones de cada protagonista. Se realizaron un total de 21 placas de 10 x 11 cm. para poder obtener el total de imágenes de los personaje.

Además utilicé siete fondos de 11 x 27 cm. donde se conjuntaron imágenes de fábricas del Distrito Federal con algunos fragmentos de casas viejas con la intención de crear una atmósfera lúgubre y en decadencia, que refleje la circunstancia de ensimismamiento, olvido, hacinamiento y vacío que en la actualidad se vive, ya que todos los grabados que se realizaron para este *website* tiene la intención de ser reflejo de la realidad, y cada muñeco de las animaciones es un espejo de la misma que acompaña a los países periféricos.

Por último, se realizó una placa de 11 x 50 cm. donde hice 39 reproducciones de dibujos infantiles que representan a algunos juguetes. Esta última plancha tiene como finalidad ser la herramienta de enlace con otros sitios o servicios de la página. La intención de tomar dibujos infantiles es por la capacidad de síntesis que estos tienen, y que en el momento de hacerlos botones de las página no perderán ninguna cualidad, aspecto que en el caso de los grabados de los muñecos de esta pieza se perdería el detalle si fueran de tan pequeño formato en la red.

Cada imagen fue hecha en calcografía sobre lámina negra de 11 x 10 cm; cada grabado tuvo cinco atacados de aguafuerte<sup>6</sup> y seis en aguatinta<sup>7</sup>, donde en cada uno se le dio un tratamiento gestual a las imágenes, pues se pretende mostrar la capacidad de expresividad que se gana al realizarlos en grabado tradicional, ya que difícilmente los

5. *Vid.Supra.*, p.93-94, no se profundizará más en estos aspectos, debido a que ya fueron estudiados en las páginas mencionadas.

6. *Vid.Supra.*, p.97

7. *Vid.Supra.*, p.98



medios digitales, pueden lograr esta calidad de línea, expresión y atmósfera.

En las anteriores imágenes de los paisajes se puede apreciar un punto importante en este proceso que es destacar el uso de una perspectiva muy marcada y un tanto irracional que genera una idea de ensoñación del paisaje y lo sitúa entre lo real y lo imaginario, lugar perfecto para que los juguetes puedan cobrar vida.

En las siguientes imágenes (p.194-202) se puede apreciar la forma en que se organizó cada una de las vistas de los muñecos (frontal, lateral y trasera), de forma que son partes sueltas, ya que de esta forma es mucho más sencillo el trabajo de animación por recorte<sup>8</sup> dentro de la página.

Por último se realizó una plancha de 11 x 50 cm. donde se encuentran 20 reproducciones de dibujos infantiles, que dentro de la página harán la función de botones y *links*, como se mencionó en el *storyboard*. Estos botones llevarán al usuario a diferentes servicios que esta pieza tiene como los comentarios, la galería, la tesis, la opción para descargar, créditos y presentación.

El trabajo tanto de los paisajes, de los *links* y de los muñecos provocan que estas placas al ser impresas generen una estampa susceptible de ser recortada ya sea manual o digitalmente, para que más adelante se pueda ir creando cada uno de los movimientos y entornos, bajo la misma dinámica que en una película.

Estas imágenes (p.194-202) son fotografías de las planchas con un poco de tinta que permite ver con mayor claridad el tipo de atacados<sup>9</sup> que se les dio, en cada plancha se realizaron atacados de hasta dos horas en mordiente fuerte (1:5), con la finalidad de obtener valores negros en aguafuerte sobre tonos negros de aguatinta, para de este modo crear una atmósfera mucho más sombría y que remita a la oscuridad de la noche permitiendo que se recalque la atmósfera tétrica que tiene esta pieza de **net.art**.

La elección de estas dos técnicas radica, en el caso del aguafuerte en ser la que permite una gran expresividad en el dibujo, semejando estar dibujando con plumilla, con la ventaja de ser una técnica indirecta que se enriquece con el uso de diferentes grosores de línea e intensidades de negro a partir de los tiempos de atacados que se le decide dar a las placas, que en esta pieza oscilaron entre los diez y ciento veinte minutos. Por su parte, el aguatinta permite dar unidad, masa, luz y armonía al grabado, por su capacidad de fundir los tonos desde el blanco hasta el negro, además de que se complementan la una técnica con la otra.

---

8. "El primer paso... consiste en fabricar sus muñecos... haga que cada parte sea una pieza separada que acaba donde normalmente habría una articulación en el cuerpo" en Chris Patmore, *Op.Cit.*, p.56.

9. *Vid.Supra.*, p.94



Al terminar de grabar estas piezas, se procedió a su impresión<sup>10</sup>; este proceso se realizó a tres tintas: azul para los fondos, rojo y morado para los juguetes. La intención de los colores refiere que al estar juntos son armónicos de tal forma que al observarse la copia de los muñecos sobre los paisajes se puede lograr diferenciar un muñeco de un paisaje, además de ser colores complementarios y dar una más clara sensación de nostalgia, remarcando con ello el sentimiento que se busca crear en el usuario-espectador. Las piezas fueron impresas en papel Liberón Antiguo de 250 gramos, pues éste tiene un tono más cálido, comparado con el Guarro Súper Alfa (que es el que normalmente se utiliza en huecograbado), aspecto que se intentó respetar en la edición de las imágenes, pero que lamentablemente el que se pueda ver dependerá del tipo de monitor en el que se observe la página.

La gráfica, por otra parte, es una disciplina que a lo largo de la historia se ha vinculado con la sociedad, fecunda para la crítica y que encierra uno de los discursos técnicos que la han llevado ha ser muy apreciada o muy degradada: la reproductibilidad. En el caso de esta tesis se juega con este término y se le coloca en uno de los medios más inagotable y esencialmente reproductible: internet. Esta pieza por tanto busca replantearse la idea de reproductibilidad, pues en las últimas décadas la gráfica ha dejado un poco de lado esta capacidad, por ello es que se plantea aquí el hecho de tomar, como en su tiempo se hizo con la imprenta de Gutenberg, los medios actuales de distribución y hacer de ellos la vía de proyección de la pieza, olvidándose con ello de la pieza única, original e inimitable; misión que en un tiempo explotó la gráfica, pero que en la actualidad es innegable el avance que los mass media han tenido en este respecto. Por ello se propone cuestionar esta capacidad y dejar entrever que, en la actualidad, la gráfica, unida a otros recursos, puede poseer una riqueza inimaginable, pues enriquece su capacidad de reproductibilidad, se le puede aprovechar dentro de todos sus límites estéticos; además de que se puede aunar a un medio como nunca había existido, pues en la distribución masiva de un mensaje, imagen, idea o postura se logra de modo mundial, planteándose con ello otras cuestiones (como ya se observaron en el Capítulo III).

---

10. *Vid. Supra.*, p.95-96



Plancha con las partes que integran a los muñecos.



Plancha con las partes que integran a los muñecos.



Plancha con las partes que integran a los muñecos.



Plancha donde se muestran los grabados que serán los botones dentro de la página.



Plancha 1 con muñeco artesanal.



Plancha 2 con muñeco artesanal.



Plancha 3 con muñeca artesanal.



Plancha 4 con muñeco artesanal.



Plancha 5 con muñeca artesanal.



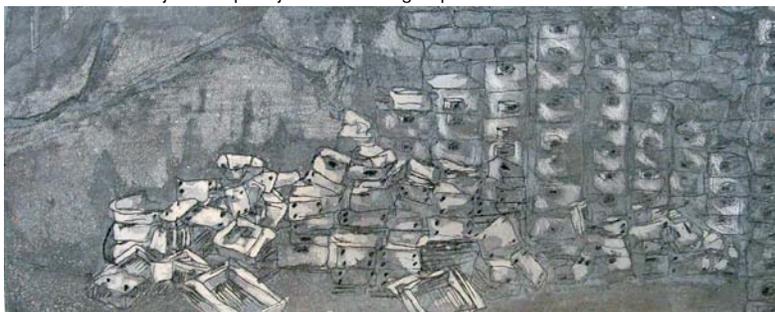
Plancha 6 con muñeco artesanal.



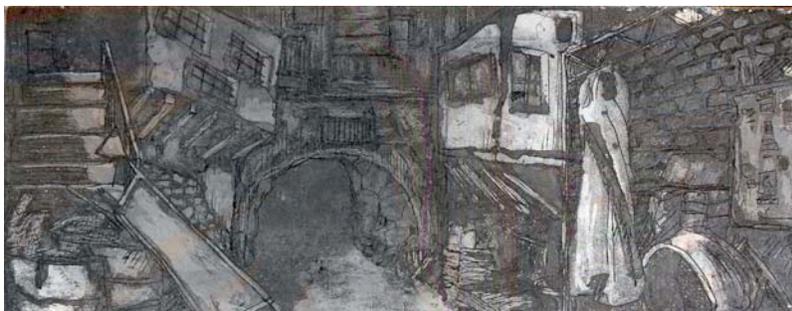
Plancha 7 con muñeca artesanal.



Paisaje 1 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Paisaje 2 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Paisaje 3 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Paisaje 4 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Paisaje 5 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Paisaje 6 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Paisaje 7 con paisaje en lámina negra que sirve de fondo a la obra.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa a partir de la cual se realizó la digitalización.



Estampa de muñeco 1



Estampa de muñeco 2



Estampa de muñeco 3



Estampa de muñeco 4



Estampa de muñeco 5



Estampa de muñeco 6



Estampa de muñeco 7



## 4.2.2 Digitalización de los grabados que integran el sitio Web

Al terminar de sacar las copias se procedió a su digitalización, por medio de fotografiar las copias y placas, para poderlas transferir a la computadora. Se fotografiaron por muñeco; para facilitar su organización, se colocaron sobre un fondo blanco y se tomó la foto, luego se pasaron a la computadora y una vez ahí se les editó con *Adobe Photoshop CS®*. La metodología fue igual para cada una de las piezas (paisajes, muñecos y *links*): se inició con el recorte, por medio del cual se les separaba del fondo, en el caso de los paisajes sólo se les quitó la parte que les sobraba de papel; para los muñecos se trabajó de forma rápida y sencilla, pues con la *Magic Wand Tool* se seleccionó el fondo (blanco) y se eliminó; en el caso de los *links* el procedimiento fue distinto, ya que al estar tan delgadas algunas de las líneas de los bordes, si se le aplicaba la *Magic Wand* se perderían detalles, por ello se decidió utilizar un filtro llamado *Extrac*, que sirve para separar fondo-figura por medio de una selección más meticulosa y detallada.

El siguiente paso fue el contrastar, nivelar y balancear el color. Ningún grabado fue alterado en absoluto en este proceso. Estas herramientas sirven para dar mayor definición a la imagen y hacerla más cercana y fiel a la imagen de la que se obtuvo, ya que al tomar la foto pasa por el lente y eso altera un poco las calidades del grabado, motivo por el cual se edita.

Por último se redimensionó en proporción con el tamaño de una página *web* que es de 1024 x 768 píxeles por pulgada, esto hablando de borde a borde de la pantalla, siendo el tamaño real de trabajo de 955 x 600 dpi, debido a las barras de desplazamiento, las de herramientas y direcciones que poseen todos los exploradores *web*; en este caso las imágenes de los paisajes se modificaron proporcionalmente hasta quedar de 400 x 955 dpi cada uno, para que al conjuntarse de modo horizontal diera una imagen general de 400 x 6685 dpi esta medida permite que el espectador tenga la sensación de una imagen cilíndrica que gira alrededor de él, en el caso de los *links* se les dio un tamaño de 60 x 80 *dpi*, pues no pueden ser tan grandes ya que sólo son herramientas de la página.

Para los muñecos el procedimiento se complica un poco, ya que aparte de redimensionarlos a una medida de 350 dpi de alto por lo que dé de ancho al escalarlo, se le tiene que recortar las partes y verificar que cada mano, pie, cabeza y cuerpo quede de igual tamaño, es decir, que sea una imagen equilibrada, que no tenga la cabeza más grande que todo el cuerpo o que la mano sea tan diminuta que se vea mal proporcionado.

La intención del recorte, parte por parte del muñeco, es que a la hora de crear la página



---

se puedan mover como articulaciones cada una de sus extremidades, hay que mencionar que sólo se separó: cabeza, cuerpo, manos, pies y, en algunos casos, blusa, falda y cinturilla. Esto tiene la intención de tener un movimiento verídico pues ninguno de los muñecos que se escogieron poseen ni codos ni rodillas, de modo que su caminar se basa en el modelo real del que se partió para realizar los grabados.

Baste mencionar que en el caso de los fondos se les separó por capas o estratos de profundidad de tal modo que durante la creación de la animación los grabados de los juguetes pueden ir de un lado a otro o por detrás o delante los elementos que cada fondo contiene. Además se creó un archivo donde están todos los fondos unidos, para cada unión se utilizó partes de los mismos sin deformarlos para crear esta ilusión de continuidad.

Además se fotografió una cartulina Murillo negra, que servirá de fondo para la página.

Un punto importante es que en cada uno de los paisajes se seleccionaron varios elementos que componían el fondo, se recortaron para que los grabados de muñecos puedan interactuar con estos elementos, cada uno de estos objetos se guardaron en archivos por separado, pues de otro modo se volverían a fusionar con el fondo; la finalidad de esto es que durante los movimientos que los muñecos realizan en las animaciones interactúan, con estos, piezas que van desde las cubetas, botes de basura y cajas hasta estructuras más grandes como las escaleras o casas enteras.

Hay que mencionar que cada una de estas piezas fueron guardadas como *.png*, pues esta extensión permite obtener transparencia en el fondo de la imagen en el momento de su ensamblaje en *Flash*, también que se guardaron a *72 dpi*, debido a que ésta es la resolución estándar en internet, ya que permite que las imágenes tengan una buena definición y no su peso en megabites sea muy ligero.

De este modo se termina con la preproducción de la pieza de **net.art** **www.munequitasfeas.net**, pues ya se tienen todos los elementos necesarios para la creación de las animaciones y su ensamblaje en la red.

### 4.3 Producción: creación de la página web

La producción de la obra se subdivide a su vez en la animación de los grabados y la creación de cada uno de los elementos que integran la página: la animación digital se realizó por medio de *Macromedia Flash Professional 8®*. En este programa se realizaron el total de las animaciones para el sitio *Web*, consiguiéndose de esta forma todas las animaciones por separado, sabiendo de antemano que la producción de éstas sigue el guión y el *storyboard* anteriormente elaboradas, evitando de esta forma que se divague,



---

y lograr un mejor resultado y realismo en los movimientos que se pretendan crear a través de los grabados ya digitalizados unidos a las herramientas que en *Flash* posee.

Bajo esta premisa es que se realizaron un total de 15 archivos *.fla* (que es la extensión que posee este programa) donde se encuentran: siete animaciones con cada uno de los muñecos y cada uno de los escenarios, una animación para el intro de la página, un menú que lleva a cada animación, una sección de *links* y servicios dentro de la página, una galería con fotografías del proceso, una libreta de comentarios, una sección para poder descargar de forma libre y gratuita las animaciones de la página, una sección donde se pueda ver y descargar la tesis en archivo *.pdf*, y una sección con los créditos de la música y los grabados.

### 4.3.1 Creación de cada una de las animaciones

Describir el proceso de creación de una obra de **net.art**, se asemeja a cualquier otro arte, pues se puede decir paso a paso lo que se “*tiene*” que hacer, pero nunca quedaría igual, pues ello depende de muchos otros factores; sin embargo se procurará ser lo más didáctica posible, pero cabe aclarar que esto no es un manual de referencia, por tanto, no se describirá con minucioso detalle los procesos del programa, mas sí la forma en que se usaron para esta página.

Lo primero que se realizó fue crear un archivo de *Flash* para cada una de las siete animaciones, donde las dimensiones con las que se trabajaron fueron de 400 x 955 *dpi*, por los motivos que ya antes se mencionaron, al tener este archivo se le indica dentro de las propiedades del archivo que se desea trabajar a 6 fotogramas por segundo, ya que después de varias pruebas se observó que con este tiempo la animación logra una buena fluidez en los movimientos de los personajes. Después de este paso se tiene que importar los archivos que contengan las partes (todas, frente, lado y vuelta) del muñeco que se este realizando, además de incluir el fondo con todos los paisajes y los elementos que se recortaron del paisaje que corresponda a cada muñeco. La mejor forma de transferirlos a *Flash* es a través de su herramienta de Importar a Biblioteca, ya que permite reutilizarlos cuantas veces sea necesario sin tener que volverlos a importar aligerando con ello el peso de la película.

La estructura general de estas animaciones es por medio de cuatro líneas de tiempo<sup>11</sup> donde la primera contiene el fondo de cartulina Murillo, que permanecerá quieto, y que

---

11. “La *línea de tiempo* es el controlador de todas las películas *Flash*. La línea de tiempo se compone de fotogramas que se reproducen en un momento determinado durante la película... puede contener una serie contigua de fotogramas o bien puede contener diferentes grupos de fotogramas independientes. Cualquier cambio en la línea de tiempo debe hacerse sobre los fotogramas clave -un tipo especial de fotograma que puede contener imágenes o programación-” en Brian Underdahl, *Macromedia Flash™ MX...*, p. 11-12.



su finalidad es unificar todos los fondos de todas las animaciones; la segunda línea de tiempo contiene un fotograma clave que posee la animación completa de la animación que introduce al muñeco al escenario, ésta tiene la intención de dar a conocer al usuario-espectador qué tipo de muñeco es el que se muestra y qué características tiene, al terminar esta animación el muñeco deja de ser sólo imagen y cambia a botón, pues al coloca el cursor sobre él pregunta si quieres continuar, y al darle *click* te envía a la tercer línea de tiempo donde se encuentra contenida la animación principal; esta animación principal fue creada fotograma a fotograma, que se refiere a un método muy parecido al *Stop-Motion*<sup>12</sup>, sólo que en este caso todo se hace de modo digital. Cada animación posee un promedio de 50 segundos de duración lo que equivale a crear más de 300 imágenes que permiten dar vida a las secuencias de las animaciones, y si aunamos este hecho a la circunstancia de que son un total de siete animaciones y una introducción, se obtiene de este modo que para la elaboración de esta obra se realizaron más de 2 400 imágenes.

Al terminar esta animación, el usuario debe elegir qué otro muñeco desea ver o puede ir a los servicios de la página.

Cada una de estas animaciones se hicieron del mismo modo, realizando su armado y movimiento a través de la utilización de programación básica de *Action Script*, que no es otra cosa más que un conjunto de sentencias que sirven para indicarle a la animación qué es lo que se pretende hacer, de tal modo que sea una orden directa que actúa sobre las líneas de tiempo y los elementos que estas contienen. Para las demás animaciones fue mucho más sencillo, pues se puede decir que la parte de mayor trabajo fueron las animaciones de los grabados de los muñecos; para la producción de los *links* y el menú se crearon dos archivos *.fla* de 100 x 955 *dpi*, dentro de los cuales se distribuyeron en el caso del primero un total de 10 imágenes que se convirtieron en botones que dan los servicios que se han mencionado. Estos botoncitos son muy sencillos ya que lo único que hacen es que al acercar el cursor se hacen más grandes y aparece sobre ellos una leyenda que indica qué función realizan dentro de la página; el menú, por su parte, tiene distribuidas miniaturas de los grabados de juguetes artesanales que al poner el cursor en ellos se muestra únicamente la cabeza del juguete, y abajo aparece el nombre del muñeco.

Por último, cada una de las siguientes animaciones son muy sencillas, y se dividen en aquellas que se realizan dentro de la página y otras que se realizan fuera. En las primeras están aquellas, donde aparecen las imágenes del proceso de creación de esta pieza a modo de galería; en donde se observa una hoja donde están escritos los

---

12. "Se trata de capturar los momentos individuales que se unen para dar la impresión de movimiento, ya sea a través de modelos o dibujos... es la minuciosa tarea de crear... modelos... en una serie de minúsculos movimientos" en Chris Patmore, *Op.Cit.*, p.30.



comentarios de los visitantes y al final hay un espacio para mandar observaciones sobre la página a su autora; otra donde se ven los muñecos en miniatura y el usuario-espectador puede escoger cuál quiere descargar en su computadora; una más con los créditos de la música, los grabados, la programación, el servidor dentro del que está la página y el espacio donde se creó esta pieza, y por último, está una breve reseña en imágenes sobre el examen profesional de esta tesis pues se pretende incluirlas con el motivo de hacer del examen una parte más de la pieza ya que las piezas *exprofesas* para este fin, y por ende no están conclusas hasta terminar con este protocolo. La otra parte de estos botones son aquellos que permiten ver y descargar en *.pdf* la tesis o aquellos que son ligas a otros sitios relacionados con el arte y el **net.art**.

#### 4.4 Post-Producción: publicación de www.munequitasfeas.net

Para este momento todas las partes de la página ya se encuentran terminadas, y se procede a su ensamblaje dentro de otro archivo *.fla*, este archivo ya va a contener la medida real de la página que es de 600 x 955 *dpi*. Este documento sustenta su funcionalidad en la programación de *Action Script*, ya que es a través de este archivo donde está creada una estructura base, para que en cada sección exista un objeto dentro del cual se vaya llamando, requiriendo a cada una de las animaciones. Esto es muy importante ya que reduce la posibilidad de fallas en la ejecución de la página y la vuelve mucho más ligera porque los archivos con los cuales trabajan estas órdenes son de extensión *.swf*, esto quiere decir que son los proyectores o ventanas en las que se observa la animación y no los archivos en los que se edita.

Otro punto importante en este rubro es el escoger el nombre de la página, ya que la elección de un nombre atractivo puede general el éxito o fracaso de la misma, debido a que los buscadores de internet influyen directamente en la distribución del **net.art**.

Los nombres de dominios constan de tres partes: la primera se reserva para señalar el recurso de Internet (*FTP*, *www*, etc); la segunda es el nombre que se desea tener y la tercera designa el país o categoría que se desea tener (*com*, *net*, *org*, etc); el poseer un buen nombre y un eficaz servidor de hosting proporciona identidad y visibilidad, además de poseer autonomía, ya que la única restricción para escoger un dominio es la disponibilidad del nombre que se quiera en la página, para lo cual se debe pensar en que sea sencillo de aprender y que los buscadores lo encuentren fácilmente.

A este respecto se tiene que aclarar que el nombre de la página producto de esta investigación es **www.munequitasfeas.net**, sin existir error de escritura, pues en la red no se aceptan nombres con signos de puntuación o la “ñ”, ya que cada uno de ellos



pertenece al código ASCII.

Dentro de este apartado hay que mencionar que cada página que se sube a internet cuenta con una serie de palabras clave a través de las cuales los buscadores las localizan y colocan dentro de su listado, por ello es importante poner una buena cantidad de palabras relacionadas con el discurso de la página, para que estos buscadores las encuentren con facilidad.

Para este tesis se contrató un plan anual de hospedaje básico el cual cuenta con 1 GB de memoria para el servicio y el IP que le corresponde es **ftp.munequitasfeas.net**, siendo la dirección del sitio: **http://munequitasfeas.net** ó **http://www.munequitasfeas.net**, además de tener un servicio de correo electrónico y publicidad en los buscadores.

La obra final de este estudio se encuentra en **www.munequitasfeas.net**, y no tendría mayor sentido el describirla a detalle ya que no hay mejor modo de entender una obra de net.art, más que a través de la red.



Foto 1 de la página donde se ve la pantalla principal.



Foto 2 de la página donde se ve uno de los links seleccionados.

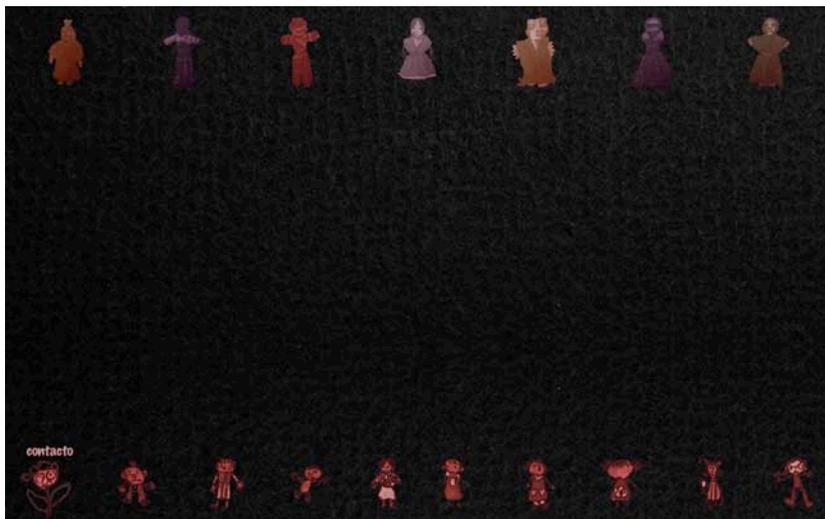


Foto 3 de la página donde se ve uno de los links seleccionados.



Foto 4 de la página donde se ve a uno de los muñecos llegando al escenario principal.



Foto 5 de la página con uno de los fotogramas de las animaciones



Foto 6 de la página donde se ve el texto de presentación del muñeco con la opción para iniciar su animación.



Foto 7 de la página con el correo electrónico para contactar a la creadora.



Foto 8 de la página donde se ve la fotogalería del proceso para realizar la página.



Foto 9 de la página con una de las fotos de la galería.

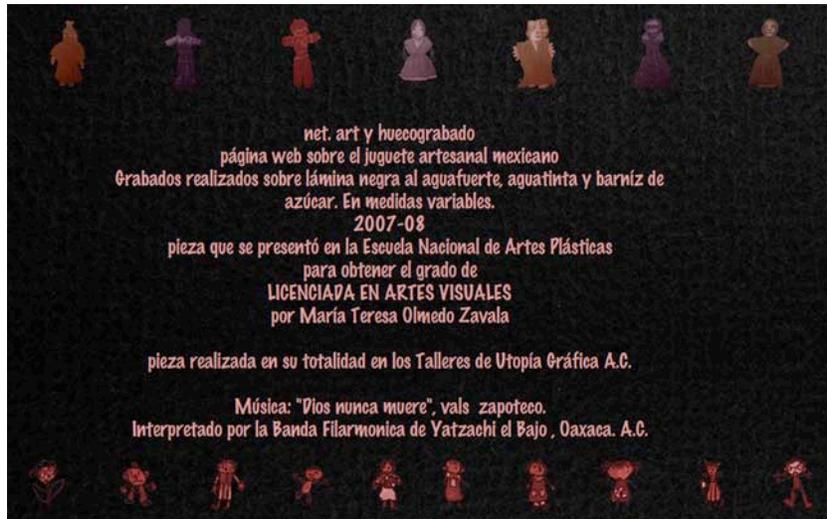


Foto 10 de la página con la ficha técnica de la pieza.



Foto 11 de la página con el texto de agradecimiento.



Foto 12 de la página con uno de los fotogramas de las animaciones



Foto 13 de la página con uno de los fotogramas de las animaciones



Foto 14 de la página con uno de los fotogramas de las animaciones

#### 4.4.1 A modo de epítome

Por todo lo anterior se puede afirmar que esta pieza y esta investigación pretenden ampliar las anticuadas clasificaciones impuestas a la gráfica; al romper con la marginalidad decretada al grabado y situarlo dentro de la cotidianidad del espectador-usuario se le brinda la posibilidad de acceder al arte. En el caso de esta página se puede llevar a su propia computadora, para poder de este modo defender la democratización del arte y crear un verdadero flujo de datos partiendo de la idea de la libre copia de todos los contenidos de la red, y por supuesto eso incluye el total de las animaciones y la tesis escrita, ya que no hay mejor medio para difundir una postura, idea, arte o grabado que por un medio que no tiene límites estatales, legales, sociales, económicos, etc.



Se utiliza a internet como un medio de producción, publicación, difusión, promoción, dialogo, consumo y crítica del arte, donde lo más importante es la responsabilidad de crear un espacio de reflexión y compromiso con la sociedad a la cual se pertenece, pues no hay mejor modo de transformar la maltrecha realidad que por medio de la proliferación de los “objetos” de arte que hagan una crítica real y ofrezcan la posibilidad de un arte en resistencia y sin compromisos con los sectores de poder; en pocas palabras no hay otro modo de enfrentar la tecnología en el arte más que utilizando estos recursos con un sentido crítico y ético.

De esta forma, bajo la idea de un uso crítico de la tecnología es que surge la necesidad de retomar todos los recursos que se tienen en la actualidad y crear un vía por medio de la cual se logre conjugar a internet con la tradición del grabado en metal, para que con toda su riqueza técnica se pueda crear una pieza con una mayor divulgación, además de ser el soporte de toda la página, pues sin el grabado la página se fundiría con el resto de los *websites* que se ven a diario. Al realizarlo totalmente en grabado en metal se logra dotar a la gráfica no sólo de un medio de difusión, sino que se le sitúa en un contexto totalmente ajeno a ella y se le brindan cualidades que en la copia no tendría, como lo es el movimiento.

Este proyecto surge con la idea de que cualquier medio de comunicación, ya sea el grabado en metal o internet, es emancipador sólo en la medida en que uno se apropia de él, pues “*el medio NO es el mensaje*”, lo que lo cambia es quien lo usa y para qué se usa. De tal forma que la utilización de estos medios nos hace responsables de ser partícipes de las transformaciones que el arte tiene, siempre vinculados con sus circunstancias históricas.

Las cualidades estéticas que se logran a través del grabado en metal no se pueden comparar nunca con las herramientas digitales, pues aunque existan formas de obtener “efectos” como de calcografía, en la imagen existe una enorme e infranqueable diferencia entre estas dos formas de crear imágenes; además de que la creación misma del grabado no se puede comparar con una pantalla y una serie de órdenes para realizar una imagen digital. De este modo la gráfica lleva todos sus valores estéticos a la red para ampliarla y agrandar el discurso estético de internet.

El arte es universal y cada una de sus obras es producto del espíritu humano, por ello es innegable su compromiso con la condición humana.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

## CONCLUSIONES

### La muñeca fea

“Escondida por los rincones temerosa que alguien la vea,  
platicaba con los ratones la pobre muñeca fea.  
Un bracito ya se le rompió, su carita está llena de hollín,  
y al sentirse olvidada lloró lagrimitas de aserrín.

Muñequita, le dijo el ratón, ya no llores tontita no tienes razón,  
tus amigos no son los del mundo porque te olvidaron en este rincón.

Nosotros no somos así...”

**Francisco Gabilondo Soler**

Al terminar esta investigación y al crear **www.munequitasfeas.net**, se puede concluir que dentro de este proceso se obtuvo como cierta la hipótesis planteada, pues se observó que la aplicación de la tecnología en el arte es una necesidad de todos los tiempos, además de ser innegable el momento tecnológico en que está envuelto el mundo en la actualidad.

Se logró confirmar que, tanto el juguete artesanal como el hecho en serie, hablan de una forma ideológica, cultural y mental de una sociedad determinada, que en este siglo XXI se observa como en ningún otro momento de la historia, siendo que la plastificación y producción en serie de los recursos termina relegando y aniquilando en muchos casos



---

no sólo a los juguetes artesanales, sino también a los pueblos que los producen, debido al olvido y al favoritismo por lo transnacional que el sistema capitalista neoliberal han generado a lo largo de estos años.

Por tal motivo, el utilizar a los juguetes artesanales mexicanos en esta investigación es una forma de reivindicarlos y con ellos revalorar sus tradiciones, pues como se observó en el transcurso de esta tesis, éstos pertenecen al pueblo y son su fiel reflejo, ya que las condiciones en las que se encuentren determinar el grado de olvido o de estima en que se tiene a su historia o tradiciones.

Además se apreció cómo estos juguetes ofrecen a los niños una imitación de la vida adulta, son, en otras palabras, un modo de adoctrinamiento, ya que representan al mundo real y a través de ellos el niño logra resolver problemas que le permitirán integrarse al mundo de los adultos. Por otro lado, se confirma que los muñecos son una necesidad de los seres humanos al ser representados y, a través de estas efigies jugar una suerte de proyección.

Todo esto en la obra que realicé se logró sublimar y llevarlo a la gráfica, que como se apreció en esta investigación, la gráfica dejó de servir a los medios utilitarios y a la clase dominante para de este modo ser capaz de ofrecer una crítica cruda y real de su sociedad, tornándose como un instrumento de provocación y reflexión ideológica.

También se concluyó que las actuales tecnologías de comunicación no son otra cosa más que el último eslabón de lo que un día Gutenberg inició con su imprenta de tipos móviles y que el día de hoy se le denomina como Internet.



---

Esta constante mutabilidad de los medios de comunicación masiva han llevado a la radicalización de las posturas, por un lado, se tiene una excesiva apreciación de las imágenes inmediatas, simultáneas y vacías, que son consecuencia de la crisis de la posmodernidad, teniendo como mayor aliado a todos los medios audiovisuales que constantemente se están innovando y perfeccionando por medio de la imagen contemporánea de los *mass media* que cifra su poder en la experiencia colectiva.

Por otro lado, esta cultura de la visualidad ha llevado a la necesidad de explotar un medio “*temporalmente autónomo*”, donde el requisito principal es la creación de arte específico para la red, donde lo importante es comunicar y crear una gran cantidad de enlaces, que por sus propia naturaleza son piezas inacabadas, o dicho de otro modo en constante mutabilidad. Obras donde la creación de mundos virtuales es el medio común y este medio se logra a través de la interfaz que va desde el ratón, el teclado, hasta el cuerpo. Donde la premisa es romper lo establecido y reinterpretarlo, con la única idea de crear una acceso democrático al medio y la libertad de explotarlo.

Otro aspecto de mucha importancia que se puede concluir es que por este medio se logra la distribución masificada de información, y que un punto importante es el libre acceso a la página, de tal suerte que dicha página debe de ser gratuita y estar provista para poderse descargar, ya que la verdadera comunicación llega cuando se cierra el ciclo pc-usuario-usuario, pues esto garantiza una mayor difusión de la página.

De tal forma se concluye que el conjuntar el grabado tradicional con el **net.art** trae como resultado una forma no tan explotada de la gráfica, pues se juega con su sentido de reproductibilidad y se le da a la red esa posibilidad de mostrar piezas totalmente



---

realizadas de forma tradicional dentro del grabado y dejar de hacer imágenes de computadora para computadora, ya que se parte de la creación manual de la pieza, para hacer de esta página una pieza diferente a las que se observaron en el transcurso de esta investigación.

Esta página busca romper con las clasificaciones impuestas a las prácticas artísticas, ya que de cierto modo potencia y explota una de las cualidades más importantes de la gráfica : la reproductibilidad; y por otro cuestiona a la sociedad ensimismada por los procesos neoliberales a través de sus propios recursos como internet.

Esto se logra y se confirma al poseer de forma libre y autónoma un medio a través del cual la obra es expuesta, vista, promocionada, consumida, distribuida, regalada, copiada, apropiada, mutilada y difundida, sin ayuda de ninguna institución cultural.

Otra de las características de esta obra es su inmediatez y su inmaterialidad, pues a pesar de provenir de planchas de metal, éstas por sí solas carecen de la fuerza que la página tiene.

Es por medio de esta vía que se logran desvanecer las fronteras, el espacio y las diferencias de cualquier tipo, al igual que se subvierte a la institución, pues la institución en la red son todos y ninguno.

De esta forma se logra el haber difundido y mostrado su obra a la par de su investigación. Y esto sólo se seguirá logrando mientras existan espacios de libertad, autonomía y utopía.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



---

## FUENTES

### BIBLIOGRAFÍA

#### Capítulo I

- BAJO, Fe y BELTRÁN, J.L.; *Breve Historia de la Infancia*, Ed. Historia Temas de hoy, España, 1998.
- BENJAMÍN, Walter; *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*; Buena visión, Buenos Aires, 1974.
- COSÍO Villegas, Daniel (et. al.); *Historia mínima de México*, 7ª. Reimpresión, Colegio de México, México, 1983.
- Diccionario de la Lengua Española*, Ed. Cult. Del Gran Diario “Novedades”, México, 1941.
- DÍAZ de la Vega; *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Trillas, México, 1997.
- ERIKSON, Erik; *Infancia y sociedad*, Hormé, Buenos Aires, 1978.
- ESPEJEL Carlos; *Juguetes Mexicanos*, SEP, FONAPAS, México, 1981.
- FERNÁNDEZ Ledesma, Gabriel (Textos e imágenes); *Juguetes Mexicanos*, 2da. edición, Instituto Cultural de Aguascalientes, México, 2006.
- GARVEY, Catherine; *El juego Infantil*, Morata, Madrid, 1985.
- GIANNINI Belotti, Elena; *A favor de las niñas*, Monte Ávila, Caracas, 1978.
- GOLDMAN, Shifra M.; *Pintura Mexicana Contemporánea en tiempos de Cambio*, Instituto Politécnico Nacional, Domés Editores, México, 1989.
- GONZÁLEZ y González, Luis (et. alli.); *Juegos y juguetes mexicanos*, DINA Fundación Cultural Cremi A.C., México, 1993.



- HADAS, Moses; *La roma Imperial*, Time Life International, Nederland, 1973.
- HERNÁNDEZ, Francisco Javier; *El juguete popular mexicano. Estudio de interpretación*, Ediciones Mexicanas, México, 1950.
- Huehuetlatolli, testimonios de la antigua palabra*, Comisión Nacional Conmemorativa del IV Centenario del encuentro de dos mundos, México, 1988.
- HUIZINGA, Johan; *Homo Ludens. El juego y la Cultura*, Fondo de Cultura Económica, México, 2005.
- JAULIN, Robert (Compilador); *Juegos y Juguetes*, Siglo XXI, México, 1989.
- LAGO, Roberto; *Teatro Guiñol Mexicano*, Ed. Dintel, México, 1950.
- LÓPEZ Murillo, Alejandro; *Eduque a sus hijos a través del juego*, Posada, México, 1975.
- MADARIAGA, Salvador de; *El corazón de piedra verde* (Rústica), 20va. Reimpresión, Ed. Sudamericana-Hermes Distribuidor, México, 1997.
- PIAGET, Jean; *La formación del símbolo en el niño*, Decimoquinta reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 2002.
- RODRÍGUEZ Estrada, Mauro y KETCHUM, Martha; *Creatividad en los juegos y juguetes*, PÂX, México, 1995.
- SAHAGÚN, Fray Bernardino de; *Historia general de las cosas de la Nueva España*, Tomo II, Ed. Porrúa, México, 1956.

## Capítulo II

- CHAMBERLAIN, Walter; *Manual de Aguafuerte y Grabado*, Hermann Blume, España, 1988.
- CORTÉS, Juárez Erasto; *El Grabado Contemporáneo (1922-1950)*, Ed. Mexicana S.G., México, 1951 (Enciclopedia Mexicana de Arte No. 12).
- IVINS, W. M.; *Imagen y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, Gustavo Gili, España, 1975 (Colección Comunicación Visual).



LOSILLA, Edelmira; *Historia y técnicas del grabado artístico*, Universidad Veracruzana, México, 1998.

MARTÍNEZ Moro, Juan; *Un ensayo sobre Grabado* (A finales del siglo XX), Creatica, España, 1998.

MATEOS M., Agustín; *Etimologías griegas del español*, Esfinge, México, 1964.

PAZ, Octavio; *El Grabado latinoamericano en Sombra de obras*, Seix Barral, Biblioteca Breve, México, 1984.

PIMENTEL Álvarez, Julio; *Diccionario Latín-español, Español-latín*. Vocabulario Clásico, Jurídico y Eclesiástico, 6ta. Edición, Ed. Porrúa, México, 1996.

RODRÍGUEZ, Cristina [et.al.]; *El Grabado historia y trascendencia*, UAM-Xochimilco, México, 1989.

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

VIVES Pique, Rosa; *Del cobre al papel. La imagen multiplicada. El conocimiento de las estampas*, Icaria, España, 1994.

### Capítulo III

ARRIARÁN, Samuel; *Filosofía de la posmodernidad. Crítica a la modernidad desde América Latina*, 1era. Reimpresión, UNAM-Facultad de Filosofía y Letras, México, 2000.

BENJAMIN, Walter; *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, en *Discursos interrumpidos*, Planeta-De Agostini, Barcelona, 1994.

BRIGGS, Asa y BURKE, Peter; *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*, Taurus-Historia, España, 2002.

BREA, José Luis; *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*, Centro de Arte de Salamanca, España, 2002 (Libro digital en PDF).

CASTELLS, Manuel; *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*, Siglo XXI,



- 
- México, 1999 (Vol. 1: La sociedad red).
- DEBORD, Guy; *La sociedad del espectáculo*, Trad. revisada por Maldejo para el Archivo Situacionista, Francia, 1998 (Libro digital en PDF).
- GARCÍA Canclini, Néstor; *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Ed. Grijalbo, México, 1990.
- GARZÓN Bates, Mercedes; *www.la\_ciber\_ética.com. Ensayo de la filosofía ficción en torno a la cibercultura*, Ed. Torres Asociados, México, 2001.
- LLEÓ, José Antonio; *El arte en las redes. Libres para siempre*, Sociedad General de Autores de España, Anaya, España, 1997 (Multimedia).
- LYOTARD, Jean-François; *La posmodernidad (Explicada a los niños)*, 7ma. reimpresión, Gedisa, España, 2003 (Filosofía).
- MATEWECKI, Natalia (et. alli.); *Nuevos espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El net-art en la Argentina*, Editado en formato PDF, 2002.
- MCLUHAN, Marshall, y FIORE, Quentin; *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, Paidós, España, 1987 (Estudios).
- MIRZÖEFF, Nicholas; *Una introducción a la cultura visual*, Paidós, Barcelona, 2003.
- PERALTA Mariñelarena, José Damián; *El net.art visto desde América Latina*, Tesis de la Licenciatura en Artes Visuales por la UNAM, México, 2005 (Libro en PDF).
- SARTORI, Giovanni; *Homo Videns. La sociedad teledirigida*, Séptima reimpresión, Taurus, México, 2000 (Pensamiento).
- SUBIRATS, Eduardo; *El final de las vanguardias*, Anthropos, Barcelona, 1989 (Colección Palabra plástica 13).
- TRABA, Marta; *Dos décadas vulnerables en las artes plásticas latinoamericanas, Siglo XXI*, México, 1973.
- TRIBE, Mark y JANA, Reena; *Arte y nuevas tecnologías*, Taschen, Alemania, 2006.
- VATTIMO, Gianni; *La sociedad transparente*, Paidós-ICE UAB, España, 1990 (Colección Pensamiento Contemporáneo 10).



---

ZAPETT, Adriana; *Arte digital*, Punto de Fuga CNCA-Publicaciones, México, 1998.

#### Capítulo IV

PATMORE, Chris; *Curso completo de animación. Los principios, la práctica y técnicas de una animación exitosa*, Acanto, China, 2004.

TRÍAS, Eugenio; *Lo bello y lo siniestro*, Pearson Educación, México, 2003.

UNDERDAHL, Brian; *Macromedia Flash™ MX. Manual de referencia*, Mc Graw Hill, México, 2003.

### HEMEROGRAFÍA

#### Capítulo I

Artes de México, *El Juguete Mexicano*, Año XVI, No. 125, Impreso por Sto. Domingo Litógrafos, México, 1968.

LECHUGA Ruth; *Muñecas Mexicanas*, en *México en el Tiempo*, Revista de Historia y Conservación, Año 2 # 14 Agosto / septiembre, Ed. Jilguero / INAH, México, 1996, 58-65p.

#### Capítulo II

PERÉZ Cruz Alejandro; *Obra Negra. Gráfica* (Catálogo), Universidad Politécnica de Valencia y Facultad de Bellas Artes de San Carlos, España, 2006.

GOLDMAN, Shifra M.; *La pintura mexicana en el decenio de la confrontación: 1955-1965*, en la Revista Plural, No. 85, México, 1978.



---

### Capítulo III

BADIA, Motse; *Nuevas tipologías*, en *LÁPIZ*, Revista Internacional de Arte, No,156, Octubre de 1996, año XVIII, Madrid.

BARLOW, Perry; *Declaración de independencia del ciberespacio*. Manifiesto, Suiza, 8 de febrero de 1996 (Versión descargable en <http://sindominio.net>).

LEBRERO Stals, José (director del taller); *Tecnología y disidencia cultural*, Arteleku-Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, España, 12 de agosto al 13 de septiembre de 1996.

### SITIOS WEB

[www.alainet.org/publica/msred](http://www.alainet.org/publica/msred)

[www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org)

[www.artenauta.com/talleres/EDICIONES.htm](http://www.artenauta.com/talleres/EDICIONES.htm)

[www.arts.ucsb.edu/bodiesinc/](http://www.arts.ucsb.edu/bodiesinc/)

[www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html](http://www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html)

[www.calarts.edu/-bookchin/intruder](http://www.calarts.edu/-bookchin/intruder)

[www.easylife.org/netart](http://www.easylife.org/netart)

[http://es.wikipedia.org/wiki/conciencia\\_colectiva](http://es.wikipedia.org/wiki/conciencia_colectiva)

[www.eto.com](http://www.eto.com)

[www.hell.com](http://www.hell.com)

[www.irational.org](http://www.irational.org)

[www.jodi.org/](http://www.jodi.org/)

[www.joseluisbrea.org.es](http://www.joseluisbrea.org.es)

[www.lasiega.org](http://www.lasiega.org)

[www.ljudmila.org](http://www.ljudmila.org)

[www.ljudmila.org/-vuk/ascii/film](http://www.ljudmila.org/-vuk/ascii/film)



www.munequitasfeas.net

---

www.macha.upf.es/sisif/presepsp.htm  
www.masdearte.com  
www.mee.tcd.ie/-moriwaki/umbrella  
www.merzmail.net  
www.munequitasfeas.net  
www.mvc.org  
www-nmr.banffcentre.ab.ca/WPG/NetWork)  
www.opensorcery.net/velvet-strike  
www.opuscommons.net  
www.rhizome.org  
www.rhizome.org/carnivore  
www.rtmark.com  
www.sindominio.net  
www.thing.net/-rdom/ece/ece.html  
www.teleportancia.org  
www.teleportancia.org/war/war.html  
www.toywar.com  
www.transmag.org/editions  
www.t0.or.at  
www.voyagerco.com/gg/internetposter.html  
www.vuk.org  
www.zuper.com/portfolio  
www.0100101110101101.org

## **SIMPOSIUM, CURSOS**

*Animación con grabado en relieve*, impartido por la Dra. Tania de León Yong Proyecto de retribución del FONCA, ENAP, con 30 horas de duración del 29 de agosto al 9 de septiembre de 2005. (Notas de la autora)

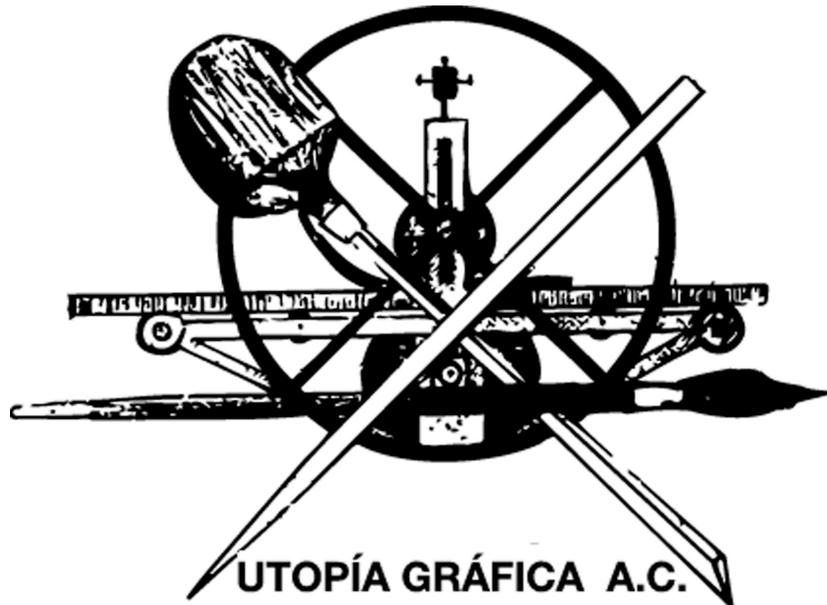
*Estética del vacío (aproximación al Arte Contemporáneo)*, impartido por la Lic. José Eugenio Garbuno Aviña, Curso intersemestral en la ENAP, con 20 horas de duración del 26 de junio al 7 de julio de 2006. (Notas de la autora)

*Las nuevas tecnologías y su inserción en la Plástica Tradicional*, Programa de Posgrado en Artes Visuales, Facultad de Arquitectura UNAM, con 23 horas de duración del 16 al 18 de Noviembre de 2005. (Notas de la autora)



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---



esta tesis se terminó de imprimir en marzo de 2008,  
en el taller UTOPIA GRÁFICA A.C. en López No. 163-4  
Centro Histórico, C.P. 06010 Cuauhtémoc México. D.F.

Encuadernado artesanal en tela hecho a mano por  
Teresa Olmedo.



[www.munequitasfeas.net](http://www.munequitasfeas.net)

---