



Universidad Nacional
Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

El juego del grabado.
La experiencia lúdica como generadora de obra gráfica.

Tesis

Que para obtener
el Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Pablo Luis Arguelles García

Director de Tesis:
Licenciado José de Jesús Martínez Álvarez

México, D.F. 2014



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.

Agradecimientos

*A mis padres,
por su pleno apoyo.*

*A los amigos con quienes comparto
el placer del juego.*

El Juego del Grabado

La experiencia lúdica
como generadora de
obra gráfica.

Índice.

Introducción. 4

1

El juego.

- 1.1.- Descripción de la experiencia lúdica. 9
 - 1.1.1.- Aproximación al juego. 11
 - 1.1.2.- Elementos conformadores del juego. 17
 - 1.1.3.- Principios del fenómeno lúdico. 27
- 1.2.- Infancia e imaginación. 32
 - 1.2.1.- Mirar como niños. 34
 - 1.2.2.- Las experiencias pasadas. 38
 - 1.2.3.- Imaginar. 44
 - 1.2.3.- Plasticidad. 51

2

El grabado.

- 2.1.- Estampa en México. 56
 - 2.1.1.- Antecedentes. 57
 - 2.1.2.- Sellos prehispánicos. 65
 - 2.1.3.- Siglos XVI-XX. 70
- 2.2.- Calcografía. 82
 - 2.2.1.- Características y técnica. 83
 - 2.2.2.- El color. 89

3

Presentación de obra.

- 3.1.- Propuesta. 92
 - 3.1.1.-El juego de grabar. 93
 - 3.1.2.- Antecedentes. 98
 - 3.1.3.- Procesos. 98
 - 3.1.4.- Imágenes precedentes. 99
 - 3.1.5.- Presentación de obra. 108

- Conclusión. 112
- Bibliografía. 114

Introducción.

El presente trabajo tiene como principal propósito el abordar mi quehacer artístico en el área del grabado calcográfico, el cual es desarrollado a partir de la idea de la experiencia lúdica como principio y fin del proceso creativo de ésta y otras técnicas. Partiendo en un inicio en el tema de la infancia y los juguetes comencé a percatarme que más allá del interés de evocar en mis imágenes la infancia y sus juegos en ocasiones esta intención se disolvía por la sensación de placer y una especie de incertidumbre al ir trabajando la placa, los bocetos y al tomar decisiones de último momento motivado por estas emociones. Pese a que siempre había estado presente este arrebató en otros momentos y otras actividades era la primera vez que lo percibía de manera aislada, y esta nueva forma de ver me permitió comparar los juegos de la infancia con mi quehacer en el taller, encontrando que son las mismas emociones y los mismos pretextos los que me motivan a crear.

Estas observaciones son abordadas de la siguiente manera: El juego ocupa el primer capítulo por ser el elemento desencadenante de mi trabajo, en el cual se pretende despejar el concepto y poder partir de éste para comprender su intervención en una actividad como el grabado. El segundo capítulo aborda la historia y técnica del grabado, ya que es la técnica utilizada en la que se vierte el juego en este trabajo. De estos dos elementos se desprende la realización de tres imágenes, que se generan a partir del juego de grabar, de esta conclusión toman parte algunos trabajos anteriores, con esta presentación concluye el trabajo y el tercer capítulo.

El primer capítulo parte de lo general hacia lo particular, por lo que en principio retomamos el concepto empírico de lo que es el juego y sus manifestaciones. Después, para sustentar y ampliar este primer acercamiento se recurre al diccionario, que recoge el uso cotidiano de las palabras, ya desde este punto se plantea el placer como parte del concepto de juego. Profundizando recurrimos al filósofo e historiador Johan Huizinga, quien en su libro *Homo Ludens* hace una

extensa investigación sobre el juego y su inherencia en la formación de la cultura. Esta clasificación comprende: La regla, el reto o *agón*, el azar o *alea*, el espacio de juego, la simulación o *como sí*, la oscilación *Broma/en serio y abandono/éxtasis*. También ampliamos los datos con ayuda del sociólogo Roger Caillois y su texto *Los juegos y los hombres*, en donde realiza una clasificación de los juegos similar a la expuesta por Huizinga. Esta clasificación sistemática propuesta por estos autores es complementada por autores como Hans-George Gadamer, Jean Duvignaud y Mihaly Csikszentmihalyi, quienes desde el arte, la sociología y la psicología respectivamente han estudiado el juego. De todos los datos recabados se concluye que existe una esencia en el juego, la cual describimos como el espíritu, el movimiento y la libertad. El espíritu es lo esencial en el ser humano, en lo viviente, es la energía de lo autómatas, así tomamos para el caso al espíritu, este en su libertad y posibilidad de movimiento genera el juego, es juego.

Hay que señalar que al recopilar la información se buscó a aquellos que trataran el tema del juego bajo la perspectiva del placer, sin subordinarse a un área o a una función. Por ello quedan fuera de esta investigación los trabajos que estudian el juego como terapia o ejercicio, como formador de la personalidad, del carácter, la cultura, la sociedad etc. Si figuran en el presente trabajo los autores ya mencionados es porque además de su enfoque en el arte, la psicología y la antropología hay una especial ocupación por determinar un concepto basado en el placer que éste genera, y que coinciden en la ambivalencia de inutilidad y función vital que desempeña para el ser humano.

Continuando y para finalizar el primer capítulo se hace una especial observación en algunos aspectos que se relacionan estrechamente con el juego: la infancia, lo ya vivido, la imaginación y la plasticidad, éstos de manera general y desde una perspectiva de lo lúdico. Los filósofos Luis Carretero y José San Miguel Hevia ayudan a plantear esta relación, el primero con la infancia y el segundo con lo referente a lo pasado, la imaginación y la plasticidad. Estos aspectos se toman como elementos que trascienden la infancia, nos acercan al juego y a encontrarlo en las actividades en que se esconde, haciendo de nuestra infancia y nuestro

pasado una sola cosa que se funde con el presente; tan cercano y trascendente es lo que hacíamos hace 15 años como lo que hacíamos hace 15 minutos. Finalmente se desprende una mirada hacia la plasticidad, la cual encamina la investigación hacia la creación y los procesos en los materiales como consecuencia de jugar con el espacio y los objetos que contiene.

El segundo capítulo es una explicación general del grabado, abarca su historia y su técnica, enfocado principalmente a su desarrollado en México. Dado que esta investigación no tiene como meta presentar un manual ni una recopilación histórica exhaustiva sólo se mencionan datos esenciales para el entendimiento del desarrollo del grabado: históricamente se plantea el inicio del grabado desde la etapa paleolítica, con el rayado de rocas, continúa con los sellos de Egipto, la xilografía en china y finalmente la imprenta en occidente. En el caso particular de México, el grabado nace en los pueblos prehispánicos con las llamadas pintaderas, sellos que guardan parte del imaginario colectivo de los pobladores de esa época. Un cambio drástico se efectúa a la llegada de los españoles, quienes traen la xilografía, la calcografía y un imaginario distinto en el tratamiento de estas imágenes. De aquí comienza una nueva historia para el grabado en México, con sus temas religiosos y poca libertad creadora, ya a finales del siglo XIX comienza a abrirse un camino de independencia para los grabadores y surgen personajes icónicos como Manuel Manilla y José Guadalupe Posada, quienes nos legan una gran cantidad de imágenes y un estilo sin precedentes. Ya para el siglo XX el grabado diverge hacia diversas funciones, temas, estilos y técnicas lo que habla de la capacidad de la técnica en sí y su aplicación a los medios de expresión. Una de las funciones que proliferaron en este siglo es el de la lucha política, el arte como revolución, donde numerosos artistas ocuparon su talento para generar imágenes que transmitieran un mensaje social de paz y de rechazo a la injusticia.

Una vez realizada la investigación del juego y del grabado de manera aislada es posible llegar a una síntesis, una simbiosis entre ambos fenómenos que resulta en la construcción de imágenes. El tercer capítulo explica la participación del juego y de la calcografía en la generación de obra, de imágenes que más allá del tema

están realizadas bajo esta actitud. Sin embargo, el tema de la infancia y los juguetes sigue presente, además de elementos de experiencias pasadas y actuales que conforman mi entorno y que me interesan. Además se muestra una serie de imágenes que se crearon durante mi estancia en el taller de grabado, en el cual realice ejercicios que muestran mi inclinación hacia la infancia. También se muestra un collage de algunos de los bocetos precedentes a las estampas finales, tanto los trabajos como los bocetos son igual de importantes, ya que en estos han sido parte del juego. Por lo tanto el grabado calcográfico como medio de expresión puede ser afectado por un estado lúdico, haciendo de la estampa un registro no sólo de la tinta en el hueco, sino de la propia experiencia lúdica y de la visión del autor.

El

Juego.



“Sólo sé que por un momento me separo del enredo confuso en que se enfrentan nuestros actos, de la competencia y de la preocupación por la eficacia de que se compone nuestra existencia. En esas hendeduras respiro un aire más ligero y saco una fuerza que difícilmente se encuentra en la vida cotidiana.”

Jean Duvignaud.

1.1 Descripción de la experiencia lúdica.

Hablar de juego conlleva un sinfín de posibles ámbitos en el que esta palabra y el fenómeno que describe pueden filtrarse. Intentar abordarlo en plenitud sería imposible y poco fructífero para las intenciones de esta investigación. Sin embargo, al ser un tema tan cercano a todos ya contamos con un punto de partida, un concepto personal que hemos construido a lo largo de nuestra vida que se compone de nuestra relación con el mundo y el contexto en que esta dado para nosotros. Más allá del interés que cada quien haya puesto, existe un concepto general que funciona en nuestra relación con el entorno. Hablamos del juego cuando referimos la infancia, los deportes, las artes y aquello que se disfruta, hacemos el juego cuando practicamos fútbol o alguna otra actividad deportiva, cuando manejamos una consola de videojuegos y en ocasiones cuando platicamos con amigos. Para llegar a una definición concreta de lo que nosotros vemos como esencial en el juego partiremos de esta generalidad colectiva, dirigiéndonos progresivamente hacia los elementos más esenciales de éste y así replantear desde esta raíz sus características y su función.

En un primer paso, haciendo uso del diccionario de la lengua española recopilamos los usos que desempeña el vocablo *juego*, para validar el uso

colectivo que hacemos del término. Dado que parte importante del fenómeno es la acción misma recogemos también del diccionario el verbo *jugar*. Tomando en cuenta los datos obtenidos y confrontándolo con lo que ya sabemos o intuimos del juego planteamos un panorama escueto y general del problema a tratar. Esta aproximación nos proporcionará los elementos en que posteriormente hemos de ahondar y es por ello parte importante en la investigación. De aquí destacan el placer y el carácter autotélico del juego.

En la profundización del tema, teniendo ya un punto de partida recopilaremos las características que poseen los diferentes tipos de juego. Esta distinción conforma una serie de parámetros bajo los cuales podemos establecer qué actividades son o están impregnadas de juego. Para ello haremos uso del previo acercamiento realizado y nos apoyaremos en algunos de los textos que han tomado el juego como tema fundamental, en los cuales intentan al igual que nosotros, describirlo y otorgarle su real importancia en la vida del ser humano. De entre los textos y sus autores de los que echaremos mano recurrimos con mayor interés a Johan Huizinga y su *Homo Ludens*, Jean Duvignaud y el libro *El juego del juego*, Hans-George Gadamer en *La actualidad de lo bello* y a Roger Caillois con el texto *Los juegos y los hombres; la máscara y el vértigo*. Los rasgos lúdicos a tomar en cuenta son: la regla, el reto o *agón*, el azar o *alea*, el espacio de juego, la oscilación *Broma/en serio*, *abandono/éxtasis* y la simulación o *como sí* del juego. Terminando esta parte del total de la investigación contaremos ya con los elementos necesarios para confrontar el juego con el acto de creación de un grabado/estampa.

El tercer paso tiene como finalidad señalar la esencia del juego, el elemento que le da sentido y lo conforma. De los datos obtenidos hasta ahora rescataremos lo que en ellos hay referente a la esencia o fundamento del juego, los datos y sus fuentes se continuarán en el resto de la investigación de este primer capítulo y en menor proporción en los siguientes. Como elementos esenciales en el juego revisamos de manera intuitiva y en relación al juego el concepto de movimiento, libertad y espíritu.

1.1.1 Aproximación al juego.

A nadie le es ajeno el tema del juego, cada persona tiene una manera de describirlo, entenderlo y practicarlo, el cual también tiene elementos generales que le dan su función en la sociedad. Esta somera descripción es la que damos aquí, señalando el uso común del concepto de juego.

La relación más cercana que mantenemos con el juego es la que se acompaña de la infancia, en esta edad pocas cosas son las que están impregnadas de risas, gesticulaciones y movimientos corporales libres así como gritos y sonidos que se realizan por diversión. Pronto estas expresiones se tornan en juegos con nombre que se hacen en solitario o en compañía de otros niños, algunas veces éstos son inventados otras veces aprendidos, además de los regaños que quizás eran por estar jugando, todo lo que hacíamos se tornaba en juego. En la transición a la edad adulta vamos suplantando éstos por actividades que se entienden como cosas de adultos, negándonos al juego y a la niñez por formar parte de ese otro mundo. Las actividades que sobreviven a este cambio son el deporte, el baile y en general las artes aunque no es así para todos. Los deportes conservan la denominación, pero no todos somos deportistas; las artes sólo son tomadas como juego por algunos, no lo es para todos los creadores y no todas las personas realizan una disciplina artística. Otra función habitual otorgada al juego es la que comprende objetos y sus relaciones de combinación o similitud. Es este uso el que está más alejado del señalado en la infancia, en este caso el juego se da en la manera de combinar las cosas, regularmente atendiendo a la intención de generar algo agradable a la vista, en otro caso se emplea para señalar la relación funcional entre utensilios que sirven a un mismo fin u oficio.

En el párrafo anterior hemos enfatizado el hecho de que no todas las personas practican un deporte, actividad artística o alguna otra actividad lúdica y creemos se debe a tres motivos: en la edad adulta, al menos aparentemente, se estrecha el número de ocupaciones que se relacionan con el juego. El segundo motivo es

porque el satisfacer las necesidades básicas consume gran parte de nuestro tiempo y deja poco para ocuparnos en otras actividades como lo es el jugar. Y por último, al crecer y adentrarnos en el mundo del adulto y sus necesidades parece ser regla restar valor al juego, en casos graves llega a ser eliminado. Entendiendo el mundo como una transacción de bienes y servicios, el juego se presenta como actividad inútil, por lo que no es extraño que se mire despectivamente, se olvide y quede únicamente como recuerdo de los años de infancia. Estas condiciones tienen mucho que ver en la manera en que se entiende y se practica el juego, y como veremos más adelante, estas apreciaciones son falsas y pueden superarse a favor de una vida más lúdica y por ello más plena.

Otro problema relacionado con el juego es su valor monetario. Actualmente el juego es objetualizado y vendido aumentando la idea de que la felicidad es cuestión de poder adquisitivo. El juego como industria hace que el poder jugar y divertirse tenga en ocasiones un precio bastante alto; videojuegos, teléfonos celulares, computadoras, juguetes electrónicos o simplemente muñecos de acción de moda venden (además de la tarea principal que realizan como teléfono, editor de textos etc.), la posibilidad de darnos acceso a ciertos juegos, y aunque estos pueden ser realmente muy divertidos a veces no podemos tener acceso a la totalidad de éstos. Es evidente que pueden agradarnos, más no olvidemos que el juguete no es el juego en sí y para jugar podemos prescindir del dinero, afortunadamente existen y se pueden inventar juegos con los recursos mínimos sin que por ello el juego pierda su cualidad de divertir.

Para reforzar las observaciones respecto al juego nos apoyamos en el diccionario, el cual recoge los usos tanto populares como concretos que se concentran en una lengua y su evolución. En el diccionario de La Real Academia Española se señalan alrededor de 15 acepciones en cada palabra, tanto para *juego* como para *jugar*, sin embargo tomaremos en cuenta sólo algunas, aquellas que describan el uso al que estamos acostumbrados o bien, las que supongan algo poco familiar con el fin de darle importancia a todas las aplicaciones del juego

y tener más elementos a tomar en cuenta, al menos de manera general y como primera aproximación al fenómeno lúdico.

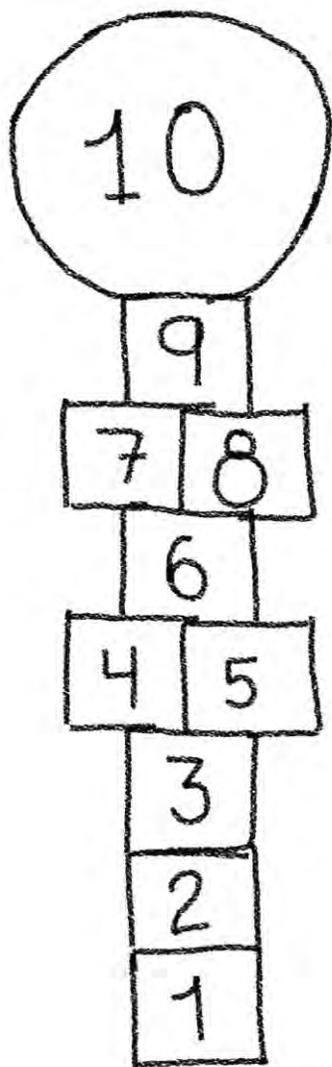
Para *juego* encontramos lo siguiente: “Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.¹ El ejercicio es entendido como una actividad que sirve para adquirir, conservar o desarrollar cierta capacidad, el hecho de ser recreativo agrega la condición de que éste es divertido. Las reglas se encuentran en prácticamente cualquier actividad, es entonces el juego una de estas actividades sometidas a normas de común acuerdo que deben cumplirse para su correcta realización. El ganar o perder parece ser la conclusión de dicha actividad y resulta ser ambiguo al no señalar a que ganancia se refiere. Otra acepción señala que juego es la “Habilidad o astucia para conseguir algo”.² Señala el valerse de alguna capacidad bien desarrollada o de un truco obteniendo de ello un beneficio.

El juego del Avión o Avioncito, llamado también Rayuela o Bebeleche tiene tantas formas de jugarse como formas tiene de nombrarse, vamos a señalar entonces una de esas maneras. En el suelo se dibujan una serie de recuadros que se enumeran del uno al diez, regularmente se usa algún gis, carboncillo o tiza para ello. Los jugadores, por turno, deben saltar en un solo pie de casilla en casilla comenzando en la casilla del número uno. En los recuadros correspondientes al número 4 y 5, 7 y 8, y 10 es posible descansar con ambos pies, una vez llegado a la casilla 10 se debe realizar el mismo recorrido de regreso. En una segunda vuelta el jugador debe arrojar una piedra, semilla o cualquier otro objeto que sirva como ficha a la primera casilla, después comenzará a saltar a partir de la segunda casilla, llegar a la 10 y volver a la casilla con el número dos, en ésta debe recoger el guijarro con una mano y mantenerse en un pie, recogida la piedra se salta al área de salida, es decir, sin pisar la casilla 1. De esta forma en cada turno debe arrojarse la ficha en cada número de manera ascendente, siendo esta casilla la que no debe pisarse. Se pierde el turno si el jugador: pisa los bordes del recuadro,

¹ Real Academia Española. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego. Enero 3 de 2012.

² Ibid.

apoya ambos pies en lugares no permitidos, sale sin recoger su ficha, pisa los recuadros ocupados por las fichas de sus compañeros, se apoya en el suelo al levantar su ficha o si al arrojarla cae fuera o en el borde de la casilla que le corresponde. El ganador es quien completa el recorrido con su ficha de ida y vuelta, o bien el que más se haya acercado.



Juego de avión.

Esta actividad reúne las características expresadas en el diccionario. Es una actividad que ejercita el equilibrio, la fuerza en piernas y en general el cuerpo, también ejercita la destreza mental en la medida en que se debe seguir un protocolo y se deben ir actualizando las condiciones del juego a cada paso. Si se

realiza en grupo puede ejercitar las relaciones de convivencia. Las reglas señaladas dan su singularidad al juego, y éstas son necesarias para distinguirse de otras actividades, para dar orden, sentido e igualdad en los jugadores, de esta manera es posible señalar a un ganador o un perdedor. Se debe pues demostrar que se tiene la habilidad para saltar y mantener el equilibrio durante toda la partida para poder ganar. Además, esta actividad tiene la facultad de divertir, de ser placentera, de realizarse con alegría y con este fin.

Otras acepciones son:

Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin.

Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas.³

Estas dos últimas acepciones señalan la condición de combinación y de relación que contiene el juego. Estas pierden el sentido de juego como ejercicio recreativo y hacen referencia únicamente a la condición y descripción del objeto u hecho. El juego de llaves, juego de té, describen objetos que tienen un mismo fin y diseño. La disposición de colores, formas y tamaños en el vestuario, espacios arquitectónicos, pinturas, etc., señalan su buena o mala apariencia, ya sea basándose en el gusto personal o bien a partir de cánones que validen esta apariencia.

Consultando nuevamente el diccionario en el verbo *jugar* encontramos de nuevo la relación con lo recreativo. “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”.⁴ En ésta la diversión es el único fin, la actividad pierde importancia y por ello gana en cuanto a posibilidades. El hacer algo expresa que puede ser cualquier cosa: cocinar, patinar, observar, etc., si ese hacer algo se está realizando con alegría entonces se juega. También plantea el valor de aquel que juega, ya que éste es el que debe divertirse, si una actividad la lleva a cabo sin alegría y sin ese fin por lo tanto no se está jugando. Este sentido es para nosotros

³ Ibid.

⁴ Real Academia Española. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=jugar. Enero 3 de 2012.

el más importante obtenido hasta ahora, y no debe olvidarse, ya que contiene de manera clara y esencial la razón de este trabajo.

Por último:

Hacer uso de las cartas, fichas o piezas que se emplean en ciertos juegos.

Usar los miembros corporales, dándoles el movimiento que les es natural.⁵

Estas señalan al cuerpo y a los objetos como medios para realizar el juego. Son los objetos que se hacen servir en una actividad concreta, de las que el jugador se vale, ya sea moviendo fichas, arrojando dados o valiéndose de todo su cuerpo para ello. Es notable el papel del jugador, ya que es él quien genera el movimiento, y por ello su participación en el juego es primordial. El movimiento es libre, espontáneo orgánico y sin excesos, así podemos entender lo natural.

El concepto de juego está dado por el uso que le damos en este país y ésta lengua, sin embargo existen particularidades en cada lenguaje y lugar. Hay ciertos lugares donde existe más de un término para referirse al juego, y los hay donde no existe una palabra aunque éste exista prácticamente. Así es como ciertas actividades son vistas como juego o con relación a este respecto al lugar, un ejemplo es el uso del inglés *play* para referirse a tocar un instrumento, y aunque no se refiera al juego en todo su amplio espectro si mantiene una relación con el ejercicio recreativo y el libre movimiento. Nosotros decimos comúnmente *tocar* un instrumento, sin que por ello estemos negando sus características lúdicas.

Concluimos que el juego es un tema complejo que desempeña varias funciones en la vida diaria. Es ejercicio, es movimiento corporal y objetual, está determinado por reglas, es combinación y es similitud. Más importante que estas descripciones es su relación con la actividad autotélica y la inherente participación del jugador, estas características atraen nuestra atención por lo que a partir de ahora observamos y describimos con mayor interés.

⁵ Ibid.

1.1.2 Elementos conformadores del juego.

En este punto, abordamos el fenómeno lúdico con vista a proporcionar una descripción más detallada de los rasgos que presenta el juego, mismos que aún sin subordinarlos a una actividad específica nos servirán de referencia para la relación que el juego mantiene con el arte, o mejor dicho, con el acto creativo, particularmente el grabado en hueco. Para tal empresa trabajaremos a partir de dos autores principalmente, quienes coinciden en los aspectos correspondientes a la descripción del juego, salvo algunas diferencias en la forma en que dividen las partes o elementos que lo conforman. Abordamos principalmente la clasificación que hace Huizinga, completando algunos elementos recurriendo a Caillois o alguno de los autores referidos hasta ahora, también utilizamos la experiencia personal dado que somos jugadores por naturaleza.

Explicaremos la función lúdica que tienen los siguientes elementos: La regla, el reto o *agón*, el azar o *alea*, espacio de juego, la simulación o *como sí*, la oscilación *Broma/en serio y abandono/éxtasis*. Los primeros cuatro están más relacionados con el tipo de juego a realizar, en cambio en los tres últimos el valor recae en el jugador independientemente del juego que realice. El orden no obedece a una jerarquía, todos conforman el fenómeno lúdico y la preponderancia de uno u otro varía de acuerdo al juego y al jugador.

Antes de entrar en forma a las características es necesario aclarar que el juego es paradójico en sus manifestaciones. Dos condiciones pueden ser claramente lúdicas pese a la oposición que presenta una frente a la otra. A su vez, una misma condición puede en un caso ser juego y en la otra no a efecto de otros elementos que intervienen en él. Cada una de estas ambivalencias se explicará de manera particular conforme se presenten. Podemos ahora comenzar a describir cada una de las características que estructuran el juego.

Todo juego contiene reglas, estas determinan qué es lo que se está jugando así como sus límites, ya sea que juguemos solos o en grupo; en el primer caso el jugador se pone límites a sí mismo, o un método preciso para que ese juego se haga válido, como cuando caminamos a lo largo de algún borde intentando mantener el equilibrio, al caer sabemos que hemos perdido, o bien habremos ganado si completamos la distancia que nos hemos propuesto; en el segundo caso, el juego debe tener reglas acordadas por todos los participantes antes de que éste comience, si en el transcurso se añade o modifica alguna regla todos deben aprobarla. Las reglas ayudan a saber a qué juego nos referimos, generan un orden y protocolo a seguir dando sentido a las acciones que se efectúan dentro de éste, por lo tanto el juego "...crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada".⁶ Así identificamos el fútbol del balonmano, ya que cada cual tiene sus propias reglas y condiciones.

Todo juego es un sistema de reglas. Éstas definen lo que es o no es *juego*, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla.⁷

Este sistema de reglas, al igual que el juego mismo no tienen una razón de ser, el acatar las reglas es una decisión propia como lo es aceptar jugar, si se acepta entrar en el juego se está aceptando por igual jugar conforme a las reglas. Si éstas son infringidas el juego termina o se saca de éste a aquel o aquellos que las hayan desobedecido, también cabe la posibilidad de que se genere un juego nuevo a partir de esta infracción, que sin embargo ha de ser aprobada por los jugadores. Podemos hablar de reglas ya mundialmente conocidas, aceptadas e inmutables como los deportes, sin embargo también se pueden crear o modificar, los niños lo hacen la mayor de las veces, se van determinando las reglas antes de iniciar el juego y a veces durante el mismo. Aún en los juegos donde todo es

⁶ Huizinga, Johan. op. cit. pág. 24.

⁷ Caillois, Roger., *Los juegos y los hombres; la máscara y el vértigo*. México. FCE, 1994, pág. 11.

improvisado hay reglas, que en tal caso se reduce a una sola regla, la de improvisar.

Muchos juegos no implican reglas. De ese modo, no las hay, o cuando menos no fijas y rígidas, para jugar a las muñecas, al soldado, a policías y ladrones, al caballo, a la locomotora, al avión y, en general, a los juegos que suponen una libre improvisación y cuyo principal atractivo se deriva de representar un papel, de comportarse *como si* se fuera alguien distinto o incluso una cosa distinta, por ejemplo una máquina. Pese al carácter paradójico de la afirmación, debo decir aquí que la ficción, el sentimiento del *como si* sustituye a la regla y cumple exactamente la misma función.⁸

La regla es entonces inseparable al juego, ya se hable de un complejo sistema de reglas o bien de la única regla de improvisar libremente; en este sentido el juego genera un orden, un lugar con otras leyes, éstas menos abrumadoras que las que encontramos en la cotidianeidad, y mejor aún que podemos abandonarlas cuando nos plazca.

Otra característica del juego es el reto, que Roger Caillois y Johan Huizinga coinciden en llamarla *agón* y se refiere al duelo, al enfrentamiento, la lucha o desafío. Éste puede ser contra sí mismo o contra otro u otros para poner a prueba la habilidad en alguna cosa. “El *agon* se presenta como la forma pura del mérito personal y sirve para manifestarlo”.⁹ Exige valerse de nuestras habilidades físicas y mentales, solos o en equipo para ser el mejor, el primero. Hay enfrentamientos improvisados y despreocupados que no requieren una preparación o igualdad de condición entre los que se porfía como sucede a menudo entre niños, que ponen a prueba su habilidad para correr rápido o saltar más alto que los demás. Otros encuentros agonales dependen de una ardua preparación, se planean con antelación, siguen esquemas meticulosos para dar mayor precisión al encuentro y por tanto al ganador, en ellos se establecen estatutos de las características que debe de tener el lugar; medidas, materiales, colores, etc., y los jugadores; peso, vestuario, condición física, etc. Cualquiera que sea el tipo de enfrentamiento éste

⁸ Caillois, Roger. op. cit. pág. 35.

⁹ Caillois, Roger. Op. cit. pág. 45.

dependerá únicamente de las facultades que tenga y desarrolle el jugador para poder vencer al oponente.

En el polo opuesto al *agón* se encuentra el azar, elemento del juego denominado también *alea*. En este caso los jugadores declinan el uso de sus habilidades y conceden el resultado a la casualidad y la suerte. En el azar no interviene ni se necesita la destreza o preparación, nada que el jugador haga influirá en el desenlace, por lo que existe una igualdad de condiciones y de posibilidades ante los otros si es que los hay. El participante es espectador, no tiene más que ver y esperar a que el juego se realice y aceptar el resultado. Es descrito así:

Alea. Es éste el nombre del juego de dados en latín. Lo tomo aquí para designar, en oposición exacta al *agon*, todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino.¹⁰

El hecho de que el reto y el azar sean antagónicos no significa que no puedan coexistir. El juego nunca es totalmente agonal o totalmente azaroso, siempre se encuentran ambas y en proporciones más o menos inversas, entre más elementos dependan del jugador serán menos las que queden al azar y viceversa. Los juegos considerados agonales manifiestan la prevalencia de este elemento sin que ello excluya la intervención de su opuesto el azar, el mismo razonamiento aplica para los juegos de *alea*.

El empeño por ser el primero se manifiesta en tantas formas como posibilidades ofrece la sociedad. Se porfía de tantas maneras como cosas hay por las que se pueda porfiar. Se deja la decisión a la suerte inconstante o a la fuerza y a la habilidad o a la lucha sangrienta.¹¹

Un partido de fútbol puede albergar dos juegos en los que el reto y el azar están claramente presentes. El primero es el propio partido en el cuál dos equipos se enfrentan intentando anotar el mayor número de goles posibles y evitar los del

¹⁰ Caillois, Roger. op. cit. pág. 48.

¹¹ Huizinga, Johan. op. cit. pág. 137.

contrario. Se requiere de la destreza física y mental para correr, manejar el balón sin la ayuda de brazos y manos, superar el intento de los adversarios por tomar el balón, trabajar en equipo y anotar para poder ganar. El resultado dependerá de la superioridad de un equipo frente al otro, por consiguiente este juego es de naturaleza agonal, no obstante existen factores como el clima, estado de ánimo o decisiones no contempladas y cambiantes que desempeñan un papel azaroso.

Paralelamente a éste se desenvuelve otro tipo de juego, la apuesta, ésta entre los asistentes y espectadores del partido de futbol. El jugador en este caso lega el resultado de la apuesta en los otros, los 11 jugadores del equipo que supone saldrá ganador por el desempeño de éstos en la cancha. La apuesta evidentemente cumple con las características del juego de azar y por tanto lo es, aunque se pueden identificar elementos agonales. El apostador puede conocer la trayectoria del equipo en partidos anteriores, así como el del equipo contrario, con estos datos puede aproximarse a un resultado y a partir de éste determinar el equipo que posiblemente ganará. El *alea* y el *agón* son parte del juego y aunque su relación es opuesta ambos se despliegan en el juego dotándolo de placer y tensión.

Otra característica del juego que señala Johan Huizinga y presentamos en este estudio es el espacio o lugar en que se desarrolla. “Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano”¹² El espacio dedicado al juego puede ser marcado ideal o materialmente y tiene la facultad de trascender el espacio y tiempo habituales para generar el propio. El tablero de ajedrez, el avión dibujado con gis en el suelo son espacios materiales; simular estar en Marte o en la selva son espacios imaginarios. El tiempo se bifurca dando inicio a otro que puede ser preciso o libre, en el primero el tiempo que durará el juego está ya determinado, en el segundo caso puede dejarse al momento en que haya un ganador, o quizás al cansancio o aburrimiento el término de éste. Esta relación espacio/ tiempo no significa que se vaya a un lugar en otro mundo, otra dimensión

¹² Op. cit. pág. 23.

o cualquier ficción que se quiera pensar, este espacio es compartido con la vida real tal cual nos enfrentamos a ella, lo que cambia es la actitud ante las cosas.

Esta actitud ante las cosas es la característica del juego que llamamos simulación o *como sí* y está dada en su totalidad por el sujeto independientemente de las reglas, el espacio, lo agonal o azaroso que el juego pueda tener. El juego nos da la posibilidad de ser más permisivos con nosotros mismos, nos exige una actitud distinta a la que mantenemos en la vida común, y ya en esta su ejecución al margen de la vida corriente, sus reglas y necesidades se nos presentan en un *como si*, en fingir, tomar estas reglas por ciertas, tanto como la fuerza de gravedad,

En toda manifestación artística hay un “supongamos que. . .”, un “si ocurriera que. . .” cuyo recuerdo ha conservado el cuento con su “había una vez”: una hipótesis y una especie de puesta entre paréntesis del orden común y de lo conocido. Fingir lo que no es –lo que jamás será o aún no es- equivale a abrir el ser al juego.¹³

Todo juego presenta esta condición por el simple hecho de inventarse su espacio, de suponer otras reglas y otros fines distintos a los ya establecidos. Esta actitud puede llegar a tomar tal dominio en el juego que nos lleva a fingir ser otra persona o quizás poder ser nosotros mismos sin el peso de las exigencias cotidianas. Esta característica también la encontramos en Caillois, llamada por éste *mimicry*.

Mimicry. Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última palabra no signifique otra cosa que entrada en juego: *in-lusio*), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio.¹⁴

La entrada al juego queda en manos del sujeto, su disponibilidad e interés por divertirse lo harán aceptar esta simulación en ocasiones sin darse cuenta. Esta simulación va desde una consciente o inconsciente entrada a la experiencia lúdica hasta la posibilidad de creer que se es otra persona, objeto o fenómeno. Se puede entonces jugar a ser un lobo y representar el papel sabiendo que es parte del

¹³ Duvignaud, Jean, *El juego del juego*. Colombia, FCE, 1997, p. 81.

¹⁴ Caillois, Roger. Op. cit., p. 52.

juego, o puede llegar a tal grado esta mimesis que se entra en una especie de trance lúdico y el actor llega a sentirse un lobo realmente. Sobre ello Paul Klee nos presenta una visión de lo que el niño y el artista han de fingir: “Así como un niño nos imita en su juego, así también nosotros imitamos en el juego del arte a las fuerzas que han creado y siguen creando el mundo”.¹⁵

Dentro del juego éste puede atrapar o envolver en una gradación de intensidad a cada jugador, así es como lo plantea Huizinga mediante dos oscilaciones que aquí presentamos: la primera; la oscilación *broma/ en serio*, y la segunda; la de *abandono/éxtasis*. En todos los casos hablamos de juego, sin embargo este puede experimentarse a varios niveles o estados de intensidad, ir de un menor a mayor y de un extremo a otro. En el primer caso nos referimos a la broma como una relación liviana y despreocupada con el juego, a sabiendas de que estamos jugando y de disfrutarlo. El polo opuesto, el jugador se adentra de tal modo al juego que obtiene todo su respeto y dedicación, comúnmente haciendo de este juego una actividad repetitiva en la que pone todo su empeño. El ajedrez por ejemplo, muchos sabemos jugar ajedrez, sin embargo no todos lo jugamos de la misma manera, unos saben mover las piezas y lo hacen sin preocuparse tanto en el resultado, van improvisando y haciendo de manera más intuitiva los movimientos con los que se pretende derrotar al adversario, otros dedican todo su tiempo libre al ajedrez, planean los movimientos, meditan más los mismos, asisten a torneos, buscan enfrentarse a otros que estén en un nivel superior o similar (agón), pertenecen a un grupo que comparte el gusto por este juego. Vemos en este caso que para un mismo juego, las actitudes varían entre un jugador y otro, siendo para uno algo momentáneo y para otro algo con mayor seriedad y dedicación sin que en alguno de los casos mengüe el placer.

De manera similar ocurre con la relación entre el abandono y el éxtasis, donde la entrega o no al juego la da la intensidad de emoción que presenta el jugador, siendo un extremo de esta relación el abandono del juego, el dejar o salirse del mismo, mientras que en el polo opuesto está el arrebatado casi demencial

¹⁵ Klee, Paul. *Teoría del arte moderno*. Argentina. Caldén, 1971, p 64.

al que se entrega el jugador experimentando muy diversas emociones además del placer, como la tensión, la incertidumbre y hasta la tristeza, pensemos en el aficionado al fútbol que baila, grita y otras veces llora según el marcador y resultado del partido. Esta relación oscila entre uno y otro a lo largo del juego, a veces sin advertirlo, la magia del juego nos absorbe a tal grado que por momentos no existe nada más que el juego.

El jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego, y la conciencia de «no tratarse más que de un juego» puede trasponerse totalmente. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también, en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis.¹⁶

Con intención de enriquecer el estudio es importante mencionar otro tipo de relación que plantea Roger Caillois la cual nos ayudará a argumentar la participación del juego en el grabado. Esta es la diferencia o estratos de juego que nos refiere el autor en cuanto a su relación con la intervención de la razón. Es la relación *paidia/ludus*, la cual se asemeja con el binomio *broma/ en serio*, en donde “...en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de *paidia*”.¹⁷ Este se relaciona en mayor grado, pero no únicamente con el juego infantil y el juego de los animales. Terminando con esta aclaración veamos lo que se refiere al *ludus*:

En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Éste sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma

¹⁶ Huizinga, Johan. Op. cit., p. 37.

¹⁷ Caillois, Roger. Op. cit., p. 41.

cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo *ludus*.¹⁸

Al igual que en las relaciones referidas anteriormente, ni uno u otro polo es absoluto, pueden presentarse ambos con mayor o menor influencia, y como ya se ha dicho, sin quitar en alguno de ellos las cualidades esenciales de las que se compone el juego, claro es que un niño no podrá jugar a los juegos donde la razón sobrepase la de éste, así también el adulto se aburrirá del juego simple al que se entrega el niño, pero ya sea su simplicidad o complejidad de reglas, el jugador se da a ellas y tiene la posibilidad de experimentar en ambas la misma intensidad y arrebató que proporciona todo juego.

Por lo tanto, el juego es un fenómeno basto, complejo y con mayores virtudes de las que se le otorgan. El término se ha subestimado y se ha utilizado en detrimento de su verdadera importancia y valor para la vida tanto individual como social, si reconsideramos todas las actividades que realiza el ser humano bajo los elementos descritos descubriremos que nuestra relación con el juego es mucha más estrecha de lo que pensamos. Oculto bajo el nombre de trabajo, pasatiempo, distracción, quehacer, paseo, etc., en esas y cualquier actividad se puede conocer el juego.

El psicólogo y docente Mihaly Csikszentmihalyi llega a conclusiones similares en los elementos que conforman el juego según Huizinga y Caillois, él lo llama *fluir*. La relevancia que tiene para el presente trabajo ocupa dos aspectos: el primero se debe a que su investigación se ocupa de la creatividad y el placer, el segundo aspecto es por la similitud que tiene con el juego pese a que no utiliza el mismo término. Sea juego o *fluir*, lo importante radica en la experiencia del sujeto y la felicidad que le proporciona. Partiendo de la creatividad, Csikszentmihalyi se da cuenta de que las personas creativas señalan el gusto que tiene por aquella actividad en la que son creativos más allá del dinero o fama que puedan obtener. Es así como el placer toma una parte importante en su investigación. Entrevistando a personas que dedicaban mucho tiempo a actividades por las

¹⁸ Ibid.

cuales no obtenían dinero ni fama éstas referían que su motivación era la calidad de la experiencia que sentían en su actividad. El placer descrito lo llamó *fluir*, del que extrajo nueve elementos basándose en las descripciones de los entrevistados.

Los nueve elementos son los siguientes: 1. Hay metas claras en cada paso del camino. 2. Hay una respuesta inmediata a las propias acciones. 3. Existe equilibrio entre dificultades y destrezas. 4. Actividad y conciencia están mezcladas. 5. Las distracciones quedan excluidas de la conciencia. 6. No hay miedo al fracaso. 7. La autoconciencia desaparece. 8. El sentido del tiempo queda distorsionado. 9. La actividad se convierte en autotélica.

Todos estos elementos tienen relación con el placer, la regla, el espacio de juego, la modificación del tiempo, la habilidad, etc., podemos decir que ambos, el juego y el *fluir* son lo mismo dado que comparten las características más importantes como la del placer. Un elemento que demanda nuestra atención es la desaparición de la autoconciencia, en la cual lleva el éxtasis, la seriedad y el espacio de juego a un grado rayano en lo mimético. Es descrita como sigue:

En la vida cotidiana, estamos siempre controlando la apariencia que presentamos ante otras personas; estamos atentos a defendernos de potenciales ofensas y deseosos de causar una impresión favorable. Por lo general, esta conciencia del yo es una carga. En el *fluir* estamos demasiado absortos en lo que estamos haciendo para preocuparnos de proteger al ego. Sin embargo, cuando ha terminado un episodio del *fluir*, generalmente salimos de él con un mejor concepto de nosotros mismos; sabemos que hemos tenido éxito en afrontar una tarea difícil. Incluso tal vez creamos que hemos salido de los límites del ego y nos hemos convertido, al menos temporalmente, en parte de una realidad más grande. El músico se siente a una con la armonía del cosmos, el atleta se mueve a una con el equipo, el lector de una novela vive por unas horas en una realidad diferente. Paradójicamente, el yo se dilata cuando se olvida de sí mismo.¹⁹

Estos son los elementos bajo los cuales abordamos el juego en esta investigación, podemos comenzar a dirigir nuestros esfuerzos a la tarea de

¹⁹ Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creatividad: El *fluir* y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona., Paidós. 1998. P. 141

determinar la esencia que da origen a estos elementos, la naturaleza del juego. Antes de ello, y para hacer evidente la propiedad del juego de escurrirse por ciertas actividades sin nosotros advertirlo veamos como a la mirada de Huizinga el juego se hace patente en el lenguaje.

Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; por el que distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza.²⁰

1.1.3 Principios del fenómeno lúdico.

Con principio nos referimos a la base, a la razón fundamental, tratamos aquí de lo que es el juego, lo que lo origina. Buscamos los elementos que traten de manera más puntual y esencial el tema al que nos referimos, quedando los datos dispuestos como primicia para un entendimiento mejor y más amplio. En este sentido buscamos ir más allá del uso cotidiano que le otorgamos al juego, y no para negarlo, sino para enriquecer su concepto y llegar a sus elementos más esenciales. Lo primero y más importante en señalar es que el juego es inherente al ser humano, tanto que la cultura misma se impregna de la acción de este fenómeno. Tomamos tres elementos que creemos elementales y que mantienen una relación entre sí: el movimiento, la libertad y el espíritu.

²⁰ Huizinga, Johan, op. cit., p. 16.

Hans-George Gadamer al abordar el tema propone un elemento esencial que va más lejos aún que el ser humano, un elemento inherente a la vida y los fenómenos de la naturaleza.

Partamos pues de la idea de que el movimiento es natural en los seres vivos, en los animales y en consecuencia en el ser humano, también se da en los objetos de la naturaleza, por acción de fuerzas externas, pensemos en el viento, los ríos o el oleaje del mar. Por otro lado, el ser vivo parte de sí mismo para moverse a voluntad dado ciertos límites, pensemos pues en el vuelo de las aves, el galopar de un caballo o en nuestro andar, todos son movimiento.

¿Cuándo hablamos de juego, y qué implica ello? En primer término, sin duda, un movimiento de vaivén que se repite continuamente. [...] Es claro que lo que caracteriza al vaivén de acá para allá es que ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en la cual vaya éste a detenerse. También es claro que de este movimiento forma parte un espacio de juego.²¹

Es difícil pensar en algo que esté completamente estático: el universo, los planetas, las nubes, las olas, las aves, son movimiento. La vida misma del ser humano es un movimiento en vaivén, un ir de aquí para allá. Todos ellos se caracterizan por que no tienen una finalidad definida, movemos nuestras piernas porque sí, porque es posible y porque esta posibilidad es inherente a nosotros aunque carezca de una razón que podamos asignarle y justifique dicho movimiento aparentemente sin sentido. Pero este movimiento de vaivén no termina ahí "... este movimiento ha de tener la forma de un automovimiento. El automovimiento es el carácter fundamental de lo viviente en general".²² Este ha de hacerlo por sí mismo o parecerlo, de manera autónoma y autotélica. El psicólogo Csikszentmihalyi describe las actividades autotélicas, exotélicas y aquellas en que se conjugan. "...*autotélica*, palabra griega que denota algo que es un fin en sí mismo. Algunas actividades tales como el arte, la música y los deportes son habitualmente autotélicas: no hay razón para hacerlas salvo sentir la experiencia que proporcionan. La mayoría de las cosas en la vida son *exotélicas*. Las

²¹ Gadamer, Hans-George, *La actualidad de lo bello*. Paidós/ I.C.E.-U.A.B., 1991, pp. 66-67.

²² op. cit. pág. 67.

hacemos, no porque las disfrutemos, sino con el fin de alcanzar alguna meta ulterior. Y algunas actividades son ambas cosas: al violinista se le paga por tocar, el cirujano consigue prestigio social y mucho dinero por operar, y ambos disfrutan además haciendo lo que hacen.”²³

Esto ocurre en la imaginación que a cada momento ponemos en movimiento, recordemos los momentos de divagación en los que caemos comúnmente, pensamos en algo, en qué es lo de menos, esto es suficiente para desatar una red de ideas, imágenes, conceptos, palabras, escenas pasadas y futuras que nos inundan a tal grado que cual si fuera un sueño, despertamos súbitamente para verificar dónde estamos; como experiencia propia, miro alrededor para ver si no he pasado ya el lugar al que debía llegar, ya esté en el camión o en algún vagón de tren. Esta serie de movimientos en el acto de imaginar se dan en sí mismos, ya que no buscamos llegar a una conclusión, imaginamos por imaginar. Por lo tanto tenemos como primer principio el del movimiento libre de fines, un movimiento puro que no necesita una explicación, es moverse porque es posible, porque sí. Y ya en este movimiento podemos advertir la relación que mantiene el juego con el arte, tal como lo expresa Paul Klee:

La obra de arte nace del movimiento; ella misma es movimiento fijado y se percibe en el movimiento (músculos de los ojos).²⁴

El siguiente elemento que encontramos como principio en el juego es el de la libertad, esta entendida como la capacidad del ser humano para elegir, para realizar o no alguna actividad, en este caso, la de jugar. “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica”.²⁵ Para que el juego exista en la experiencia del sujeto este debe tener la voluntad de hacerlo, y esta libertad también le permite no jugar, o hacer esta replica vana que no manifestaría al sujeto la intensidad que se puede encontrar en el terreno del juego.

²³ Csikszentmihalyi, Mihaly. *Op. cit.*, Paidós. 1998., pp. 141-142

²⁴ Klee, Paul., *Teoría del arte moderno*. Argentina, Caldén. pág. 60.

²⁵ Huizinga, Johan., *Homo ludens*. Madrid, España. Alianza Editorial/Emecé Editores, 2008, pág. 20.

El juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan, así fuera el juego más absorbente y más agotador, con intención de divertirse y de escapar de sus preocupaciones, es decir, para apartarse de la vida corriente. Por lo demás y sobre todo, es preciso que estén en libertad de irse cuando les plazca, diciendo: “Ya no juego más”.²⁶

Se plantea la libertad de retirarse del juego cuando se desee, y además confirma la libertad de la que hablamos. Ésta conlleva el conocimiento del movimiento que no persigue una finalidad, o más bien, que no es un medio para trasladarse del punto A al punto B, ya que uno de los motores del por qué jugamos es por el placer que esto nos produce, el movimiento y la voluntad de realizar esa actividad es ya en sí el fin, el del placer. “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad”.²⁷ Esto es, una vez más, que se juega porque se desea jugar, por el placer que genera, no por condiciones externas que nos obliguen a hacerlo, sino por decisión propia. En esto consiste el principio de libertad en el juego. Aquí un ejemplo:

La vivencia de libertad está determinada, en primer lugar, por el hecho de que el niño que juega se deja guiar por *su propia necesidad*, y sólo por ella, mientras que el hombre que trabaja obedece a una necesidad que le es impuesta desde afuera. En segundo término, se debe al *hecho de que el niño puede “derrochar” su energía y su tiempo sin vacilar*. Cualquier persona que alguna vez recorra plácida y reposadamente, como en un día de fiesta, el camino que lo lleva a su lugar de trabajo —que en jornadas laborales suele recorrer a toda prisa para llegar cuanto antes—, experimentará esa diferencia entre la estrechez compulsiva y la amplitud de visión, dada por una actividad dirigida hacia un fin inmediato y otra carente de finalidad utilitaria.²⁸

Falta por señalar el principio de espíritu en la actividad lúdica, y podemos argumentar que el espíritu es parte del juego por que a éste le sirve, podríamos decir que lo alimenta y engrandece. Ya sea que en el juego obtengamos o no un

²⁶ Caillois, Roger., *Los juegos y los hombres; la máscara y el vértigo*. México. FCE, 1994, pág. 32.

²⁷ Huizinga, Johan. *Ibid.*

²⁸ Hetzer, Hildegard., *El juego y los juguetes.*, Buenos Aires. Kapelusz. 1978, pág. 11-12.

bien material sabemos que éste nace del impulso de alegría, dejando afuera, en la vida común, el sentido utilitario que pudiera tener paralelamente. Por lo tanto al hablar del espíritu estamos en terrenos del juego, tanto que el simple hecho de pensar en el espíritu como cosa requiere ya una actitud lúdica. Podemos decir también que la libertad y el movimiento parten del espíritu, ya que es el motor, la chispa donde está la necesidad de juego, de ahí deviene su libertad y su movimiento. Sin saber de qué está hecho ni de dónde proviene se intuye en el juego y las artes algo más, una energía que muchos llaman espíritu.

En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial.²⁹

La fuerza del elemento inmaterial al que hemos denominado espíritu y que se muestra como vital para la vida se hace presente en todo ser humano, basta mencionar sólo un ejemplo: pensemos en la arrebatadora actividad de un poeta, su trabajo va más allá de la ortografía, sintaxis y sentido del que puede tener la comunicación escrita y hablada, parte de ésta pero no para confirmarla, sino para reformarla, re ordenarla y darle nuevos sentidos; en pocas palabras juega con la palabra, pero si bien el poeta quiere expresar algo, ¿no sería mejor usar el léxico y sintaxis habitual para hacerlo expreso bajo este convencional sistema? Parecería hasta una especie de locura por su irracionalidad. Ahora, si prohibimos a éste escribir ¿No tendría su vida una falta de sentido? Y si bien no muere físicamente, ya que no lo hemos desprovisto de comida, agua o sueño, este enfrentaría un vacío y su vida quedaría falta de sentido. Así encontramos otra pauta que más adelante podrá ayudarnos a ver el juego en el arte, ya que este espíritu tan lábil al intentar explicarlo puede semejarse a la fuerza creadora de la que habla Paul Klee, que a pesar de su misteriosa naturaleza se hace manifiesta de algún modo en nosotros y nos permite intuir su existencia.

²⁹ Huizinga, Johan. op. cit. pág. 11-12.

“La fuerza creadora escapa a toda denominación; sigue siendo, en último análisis, un misterio inexpresable. Pero no un misterio inaccesible, incapaz de conmovedores hasta los entresijos. Nosotros mismos vamos cargados con esta fuerza hasta el último átomo de médula. No podemos decir qué es, pero podemos acercarnos a su fuente en una medida variable.”³⁰

En conclusión podemos decir que el juego es inherente al ser humano, así como lo es el espíritu, ya que partiendo de éste y el cuerpo es que podemos llevar a cabo el juego. El cuerpo es la manera de afrontar el mundo, medio para hacer visible la libertad de jugar y de disfrutar de la posibilidad del movimiento nacido del espíritu. A partir de este momento señalamos otra primicia imprescindible que se mantendrá en lo sucesivo y que sin este primer elemento el juego no puede presentarse, esta primicia es que si no hay una participación del espíritu, no es posible, aún presentándose sus características, jugar. También queda señalada la participación del espíritu en el acto creativo, siendo esta empatía la primera relación del juego con el arte ya que comparten el mismo principio.

1.2 Infancia e Imaginación

Toco los primeros años de mi vida como si fueran imágenes de cine que se van afocando lentamente hasta llegar a la ciudad de Guanajuato, cuando en tiempos de lluvia, se acaba el aguacero y las calles se ven claras, relucientes de luminosidad. Su compleja y multifacética arquitectura urbana, como en un mágico caleidoscopio, se puede apreciar desde cualquiera de sus lados. De pronto me doy cuenta que de esa hermosa imagen me viene el gusto por los ángulos, los planos texturados, las luces y sombras en constante contraste, el cubismo revivido en una gran obra cinética, impresionista; cualquier ojo dispuesto a captar el movimiento natural de la luz, la del sol, la de la luna, la claridad se va moviendo, los claroscuros se fabrican solos, el sol

³⁰ Klee, Paul. op. cit. pág. 87

rebota de las viejas texturas, abre la luz de los callejones y me tiende la magia del entendimiento.³¹

El juego tiene la capacidad de filtrarse en cualquier ámbito del quehacer humano, aquí resaltamos dos; las experiencias del pasado y la imaginación de aquel que juega. Se destaca lo ya vivido como configurador del presente, resultado de una consciencia lúdica hacia las actividades que más gustan, que desembocan en las tareas y habilidades a las que nos entregamos en el presente. La infancia es la edad en que el mundo y todo en lo que ello existe deja huellas imborrables, desencadenando la construcción de otro mundo, creado a partir del asombro, las dudas y las explicaciones que el niño se hace. Deviene después en imaginario y juego, manteniéndose inherente toda la vida. Luis Carretero hace esta reflexión, encontrando que en las preguntas y asombros de su niñez estaba ya su vocación de filósofo.

El cúmulo de experiencias evocadas dota a estas de presente y posibilita su proyección en el futuro con ayuda de la capacidad nata de imaginar. Jugamos imaginando, poniendo en marcha todo nuestro mundo, a veces este ajeteo emocional requiere ser expresado por el cuerpo y se extiende a los objetos y fenómenos que nos rodean. En el espacio de juego los objetos resaltan por su plasticidad, haciendo de ellos vehículo y registro de esos momentos en que nos entregamos al juego. José San Miguel Hevia en su ensayo sobre la evocación y otro sobre la imaginación nos ayuda a entender estas relaciones.

Estos dos elementos que a continuación abordamos lo hacemos desde una perspectiva lúdica, por lo que enfatizamos la participación de estos dentro de dicha experiencia. Por lo tanto, no pretendemos hacer un análisis profundo en su conceptualización ni en el total de las funciones que estos puedan llegar a tener. El acercamiento a estos fenómenos es intuitivo y general.

³¹ Martínez, Jesús, *Un breve recorrido por el grabado en México: Discurso de ingreso a la Academia de Artes. Respuesta*. México, Academia de artes, 1994, p. 8.

1.2.1 Mirar como niños.

Cuando se piensa en la infancia ineludiblemente se piensa en el juego, y no sin razón, ya que en la primera edad es en la que se conoce el juego, se emplea y aparece en nosotros como algo espontáneo. Antes de comenzar a hablar, antes de que alguien nos enseñara a jugar ya lo hacíamos, aún sin saber que jugábamos. Ya aún más grandes, el juego no espera a que se dé por instrucción, simplemente surge ante el pretexto más banal. Y así, sin más nos abandonamos toda nuestra infancia al juego. Quizá ahora tengamos una manera de entenderlo, pero este concepto más o menos varía de acuerdo al lugar en que se vive, y muchas veces este juego infantil se ve afectado por el entorno, volviéndolo menos rico en posibilidades a tal grado que llegamos a subestimarlo y olvidarlo.

Si jamás abandonamos la edad de juego, podemos decir que la mayoría de las actividades que realiza el hombre tienen la posibilidad de ser jugadas, y muchos lo hacen sin saberlo, argumentando que lo suyo es cosa seria. ¿No eran y siguen siendo nuestros juegos también cosa seria? La respuesta le corresponde a cada uno de nosotros encontrarla en las cosas que realizamos a diario, poniendo atención en lo que de juego hay en ello y de lo que de serio hay en nuestros juegos de la infancia. La siguiente reflexión se propone acercarnos al lado lúdico de esta primera edad para así revalorar y quizás dejar fluir esa capacidad de juego que aún pervive en nosotros.

Bosquejemos primero lo que podríamos llamar mirada del adulto, y este dato no lo damos como si fuera únicamente antónimo de juego. No es difícil advertir que al adulto se le mira y se mira así mismo como alguien que no juega, que no tiene tiempo ya para ello, que debe hacer cosas más importantes y que por esta razón se aleja de las características del juego, y lo que en su infancia fue preponderante ahora se mira despectivamente o con nostalgia. A excepción, claro, están los que seguimos encontrando en el juego la directriz de nuestra vida. Supongamos entonces la actitud de este hombre que no juega, y cómo se

enfrenta a su vida diaria. Este hombre, ha construido ya su mundo y todo lo que en él habita, durante toda su vida a recibido, conocido, nombrado y conceptualizado todo lo que él percibe, bajo este mundo inmutable, ya nada le sorprende. Se levanta, asea y marcha al trabajo de manera automática, cada objeto con el que tiene relación tiene ya una función asignada. En esta actitud no importa el color del cepillo de dientes, las escenas que se presentan camino al trabajo o la actividad que realiza, interesa llegar a su destino, ya en él debe ejecutar lo que se ha pedido, posteriormente se vuelve a casa a dormir y al día siguiente se repite el protocolo. En esta mirada adulta no se deja lugar para el juego, no parece tener fin alguno y no se ajusta a las necesidades que plantea la sociedad. Esta es, en menor o mayor grado la mirada del adulto que estamos tomando en cuenta.

Contrario a lo antes señalado está la mirada del niño, y cabe mencionar, que tanto en el adulto como en el niño, no nos referimos únicamente a la visión, sino a todos los sentidos y a la actitud con que estos enfrentan estas experiencias. Veamos entonces cómo el niño se enfrenta al mundo, y aquí la primera característica:

...toda inteligencia infantil es esencialmente interrogadora, en tanto que la del adulto es más bien respondedora. Y por eso la primera es más rica que la segunda. [...] El niño no trabaja sobre conceptos hechos, recibidos, porque tales conceptos del adulto no tienen sentido para él, sino que él mismo los tiene que construir y elaborar pacientemente.³²

El niño al que nos referimos en este ejemplo no transita por el mundo inmutable del adulto, sino todo lo contrario, el mundo cambia constantemente, siempre está en construcción y reconstrucción. Un cepillo de dientes. ¿Qué es un cepillo de dientes? ¿Por qué se llama así y no cepillo para dientes? ¿Por qué es de este color y esta forma y no de otra? El objeto inerte, puesto ante la actividad interrogadora del niño, comienza a formarse, adquiere movimiento, característica fundamental del juego. El niño comienza a experimentar el objeto, va más allá de

³² Cerretero, Luis. *Niñez y filosofía*. México, Estylo, 1957, pp. 19-20.

lo que es dado por fuera en lo referente al objeto y el uso para el cual fue diseñado, el niño se crea una idea del objeto, de lo que es, para lo que sirve, para lo que puede servir en otro juego y posteriormente ser cuestionado nuevamente. Si hacemos una comparación con el consumo estético como lo señala Adolfo Sánchez Vázquez parece que el consumo lúdico y estético comparte la cualidad de negar o de ir más allá del objeto. En el consumo estético “Se ha roto la unidad originaria de producción y consumo, al no consumirlos de acuerdo con la finalidad o función en que habrían de alcanzar su cumplimiento final”.³³ El niño observa detenidamente los eventos y las cosas que llaman su atención, las manipula y se hace a sí mismo tantas preguntas como respuestas, todas diferentes y disparatadas, sin embargo, esta construcción del mundo es más viva, dinámica y rica en comparación con la rigidez de la actitud del adulto, la de éste parece detener todo futuro, la del niño se abre en infinidad de impredecibles reacciones y consecuencias.

En esta mirada infantil no sólo los objetos son cuestionados, también los sonidos, las palabras, los movimientos corporales, haciendo sonidos guturales al azar deviniendo en ritmos, o bien diciendo palabras, transformándolas, etc. Aún el adulto, de pronto se encuentra silbando, tarareando, haciendo ruidos rítmicos, golpeando con los pies o manos objetos para hacer ruido, manipulando materiales sin razón alguna, moviendo el cuerpo a placer.

Unos niños juegan con sonidos, con palabras, burdas o rebuscadas, solitariamente o entre sí. De ese modo rompen el ordenamiento del código o las leyes del discurso social. Esas “glosolalias” entre los muy jóvenes, esas “groserías” entre quienes lo son menos probablemente constituyan la primera intervención lúdica del hombre.³⁴

Pero no todo con lo que se juega está afuera o en el cuerpo, jugamos con nuestra mente al pensar, planear, imaginar, etc. hay conversaciones internas, construcciones de lo ya experimentado, de lo que fue, de lo que es y de lo qué aún

³³ Sánchez Vázquez, Adolfo. *Invitación a la estética*. México, Grijalbo, 2005, p. 81.

³⁴ Duvignaud, Jean. Op. cit. pág. 33.

no existe pero que en este movimiento interno comienza su génesis, algo que Jean Duvignaud llama “nichos mentales” o simplemente “divagación”.

De niño, se me arrancaba de esas divagaciones. Me irritaban los regresos a la vida acostumbrada que se me imponían: estaba en camino de un descubrimiento y se me distraía. Desde entonces, siempre he creído que había algo que comprender en las formas que no reproducen el orden tranquilizante de las cosas. Algo que escapa sin cesar.³⁵

Estas divagaciones son parte importante de cómo el niño se enfrenta al mundo, transitando de lo interno a lo externo y viceversa, de esta manera lo conoce, lo construye creativamente, y es esta actitud la que hay que dejar escapar en nosotros, dejarnos sorprender, asombrar y evocar esos placeres e inclinaciones infantiles a las que hemos puesto freno a cambio de las preocupaciones de la vida habitual y de la falsa creencia de que el adulto no juega. Luis Carretero señala la importante influencia que ejerce la infancia en el adulto, hay que poner atención en los gustos que se manifestaron en la primera edad, y a condición de que este lazo se haya ignorado, nos sorprenderemos que esos juegos infantiles dieron y siguen dando un sentido vital a nuestra vida. Las preguntas de la infancia que Luis Carretero señala como su primer contacto con su profesión de filósofo son las preguntas y las respuestas que aún hoy hacemos en estas divagaciones que solicitan ser materializadas, y así comenzamos a modificar el entorno, a crear, a transgredir lo dado, a jugar.

Al evocar los juegos infantiles podemos vislumbrar las raíces de nuestra vocación, Luis Carretero comparte algunas de las experiencias de su niñez que ya mostraban el placer por la filosofía, esta inclinación se asomaba ya desde sus primeros años, siendo en él el asombro y las preguntas las que delataron su vocación, gusto que lo llevo a hacerla su ocupación profesional en la cual sigue encontrando el placer que cuando niño, y a su vez, mantiene una relación estrecha con su infancia y con su disposición al juego. Así nosotros, evocando los juegos del pasado, quizás podamos ver en ellos la base de las actividades que

³⁵ Op. cit. pág. 9.

absorben nuestro tiempo y dedicación por el placer que nos generan, reconociendo el niño que aún somos. Porque “Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño”.³⁶ Esta parte de la infancia es la que ponemos en relieve y ha valido la pena reflexionar sobre ella y su relación con el juego.

A la vocación no podemos renunciar, si es sólida. Primero se manifiesta como un gusto, una determinada preferencia, y todo nuestro espíritu se siente moldeado por ella y nuestro sistema vital atraído y sometido a una unidad poderosa que nos domina y casi nos enajena. La vocación descubre en nosotros un sentido del tiempo que nos hace olvidarlo, al ver que estamos bajo el sortilegio de algo que nos es extraño y sin embargo es nuestro.³⁷

A la luz de estas observaciones inferimos que la infancia tiene un papel preponderante en la configuración del mundo y del juego. La negación al juego es más una actitud aprendida que una condición del adulto. Por lo tanto, el ser humano, cualquiera que sea su edad tiene la capacidad de jugar y además, de que este juego pueda ser una actividad profesional y remunerada sin que esto afecte la naturaleza del juego.

1.2.2 Las experiencias pasadas.

La infancia es ya algo de lo que hemos vivido, lo hemos explicado de manera aislada por su importancia en el terreno de lo lúdico, pero también debemos poner atención a todo lo que es pasado, desde la infancia hasta el día de ayer o el minuto que acaba de pasar. Ya se ha mencionado la ambivalencia que se presenta en el juego, en relación con su naturaleza y esa otra naturaleza que hemos llamado lo cotidiano o la vida común. Y pese que nos habíamos deslindado de lo que en el juego hay de funcional para la vida práctica, en este

³⁶ Huizinga, Johan, op. cit. p. 252.

³⁷ Carretero, Luis, op. cit., pp. 38-39.

caso destacamos la función del juego para develarnos nuestras aficiones; el juego es un medio de conocer y de conocerse. Por ello el poder del juego puede trascender su espacio y mezclarse con la vida común, ya que en su inutilidad aparente se esconde una rica actividad que además de divertir construye muchos de los aspectos de nuestra personalidad y de nuestras habilidades, y pese a esta función práctica seguimos bajo la certeza de que en el juego no se presenta como una razón para llevar a cabo el juego. La importancia que le adjudicamos a la vida pasada es en sentido lúdico, éste como representante del gusto; de lo que nos place, de las actividades en que el juego en nosotros se hace evidente. Porque no todos jugamos los mismos juegos, ni todos encontramos en las mismas actividades ese otro mundo; basta mirar un poco hacia atrás para advertir los juegos que seguimos o no jugando, los que ya dejamos y los que conocimos al crecer.

Bajo estas intenciones, nuestro pasado no es algo ajeno, algo que ya no tiene validez o presencia alguna en el momento que hoy vivimos si tomamos en cuenta nuestros juegos, las actividades que hoy hacemos se relacionan con todo lo que hemos vivido y con todo lo que hemos o no jugado. En algunos casos la influencia del juego en el presente prevalece, sin embargo en otros el presente es consecuencia de una nula o pobre relación con la experiencia de juego. Juan Ramón San Miguel Hevia hace una comparación muy útil que nos ayuda a entender esta forma de abarcar el pasado.

Toda comprensión de lo ya vivido, debe partir de la base de que nuestra vida es un conjunto, una estructura temporal, en principio semejante al desarrollo de una melodía musical, donde cada uno de sus momentos modula a todos los demás.³⁸

Siendo la vida como una pieza musical, cada sonido y tiempo son esenciales en la misma, y si falta algún elemento, su identidad se disuelve, se vuelve otra cosa, no lo que era. Así pasa con nuestro pasado que se refleja en el presente, todo lo que hicimos y lo que no hicimos nos ha llevado a este momento y a la actividad

³⁸ San Miguel Hevia, José, “*La evocación*”. //El Catoblepas//, Enero 2005; No. 35., p. 10.

que ahora realizamos. Si hablamos de juego la relación no es diferente, durante toda nuestra vida realizamos muy diversos juegos, solos o en grupo nos relacionamos con juegos de azar, de destreza, etc. La experiencia en estos juegos, la vida en general y nuestra personalidad nos acercan más a unos juegos que a otros, de entre miles de posibilidades de juego elegimos el que más nos gusta, el que más nos divierte, más nos interesa, el que es más difícil y representa un reto para nosotros o la mezcla de todos ellos. Como buenos jugadores, al ir cumpliendo con las reglas de éste se nos vuelve fácil, pronto ponemos otras reglas que lo hacen más complejo y cumplen con la necesidad del reto. Son los mismos juegos, los que nos han llevado a los que hoy realizamos, aquellos a los que nos avocábamos con más frecuencia y que nos llenaban más el espíritu, hoy son parte de las actividades que realizamos por lo que siguen teniendo esa relación con el espíritu y por eso son tan vitales aún ahora.

La relación que se tiene con la infancia y lo ya vivido ayudará a encontrar lo que de juego hay en nuestras ocupaciones actuales si estas son placenteras, y revisando las características que hemos planteado se puede apreciar que hay actividades que disfrazándose de trabajo o pasatiempo son en esencia juego sólo que más complejo. La condición lúdica del trabajo depende de la actitud que se tenga hacia éste, Mihaly Csikszentmihalyi habla sobre la elección de un área de estudio o de empleo y la influencia de esta actitud.

Para la mayor parte de la gente, los campos son principalmente maneras de ganarse la vida. Elegimos enfermería o fontanería, medicina o administración mercantil en función de nuestra capacidad y de las posibilidades de conseguir un empleo bien pagado. Pero hay individuos —y los creativos están habitualmente en este grupo— que eligen ciertos campos porque sienten una fuerte llamada a hacerlo. Para ellos la adecuación es tan perfecta, que el actuar dentro de las reglas del campo les resulta gratificante en sí mismo; seguirían haciendo lo que hacen aun cuando no les pagara por ello, simplemente por el gusto de realizar esa actividad.³⁹

³⁹ Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona., Paidós. 1998. P. 57

La construcción lúdica que hacemos en nuestro desarrollo adquiere miles de formas y de pretextos. En el caso particular del grabado encontramos rasgos de actividades de juego realizadas con anterioridad; los garabatos, rayones azarosos posteriormente complejizados al intentar reproducir lo que vemos y lo que imaginamos, jugamos probando materiales, eligiendo aquellos que nos atraen más y con los que nos gusta experimentar. A partir de estas actividades realizadas en un principio como pasatiempos, en su evolución nos han llevado a la técnica de grabado, a tal grado que nos dedicamos a ello de manera profesional sin que mengüe la sensación de placer que esta actividad nos produce, y sin negar su cualidad ambivalente entre el mundo de juego y la vida práctica que ya hemos mencionado. Recurriendo a la gradación *paidia/ludus* tratado en 1.1.2 recalcamos la intervención de la razón que deviene en juegos más complejos sin que esto refiera la desaparición de los elementos propios del juego. Hans-Geroge Gadamer advierte el papel de la razón en el juego humano, que distinguimos como la capacidad de desarrollar juegos complejos donde interviene el intelecto.

...lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines.⁴⁰

De las actividades que realizamos algunas son elegidas por el placer que generan, elección influenciada por todas las experiencias que desde pequeños tuvimos a través del juego y que ahora, ante la elección de una actividad profesional de entre cientos (si se tiene la posibilidad y libertad de elección) seguramente el espíritu de juego nos llevará a elegirla. Claro es que no sólo se juega a una cosa, hay una gama de juegos a los que nos acercamos, algunos afines y otros completamente opuestos. Tenemos entonces actividades que tienen cierto método y requieren de estudio teórico como práctico en oposición al juego de tiempo atrás con reglas simples. La actividad del grabador requiere conocer los materiales que van a utilizarse y la técnica adecuada para realizarlo; también, como parte formativa del grabador está la de conocer su historia, evolución, teoría

⁴⁰ Gadamer, Hans-Gerge, *La actualidad de lo bello*. Paidós/ I.C.E.-U.A.B., 1991, p. 68.

de la imagen así como consumir continuamente grabados e imágenes en general, asimismo pueden influir en su proceso otros factores, como el entorno donde vive, otros intereses y quizás otras técnicas o actividades afines o no al grabado. Este profesionalismo del grabado constituye un polo de la relación *paidia/ludus*, siendo el *ludus* la que se presenta en este caso. Ahora vayamos al lado de la *paidia*, que se refiere al juego simple, sin la intervención marcada del intelecto, y teniendo en cuenta al mismo grabador, su relación con este juego simple quizás lo podemos encontrar en su pasado, en sus primeros dibujos. Pero no sólo en su infancia, sino también ahora, en sus bosquejos y bocetos, en los trazos libres y despreocupados que después se irán volviendo complejos al plantearse como un grabado concreto, bien planeado y ejecutado. En este sentido podríamos decir que el juego se cumple en sus distintas gradaciones y que a su vez, nos relacionan con lo ya realizado, con lo que se elabora en el presente y con lo que podemos imaginar y planear para el futuro, todo como una obra que no tiene fin, sino más bien pausas, fragmentos de juego que se actualizan en cada grabado, en cada idea y en cada bosquejo. De esta influencia del pasado nos habla Paul Klee cuando describe el expresionismo, concepto que bien puede aplicarse a cualquier corriente o disciplina.

En el caso del expresionismo, pueden correr años y años entre recepción y restitución productiva, y fragmentos de diversas impresiones pueden ser devueltos en una combinación nueva, o bien, incluso, gracias a impresiones más recientes pueden reactivarse, después de años de latencia, antiguas impresiones.⁴¹

La percepción comprende todos los sentidos, todos los estímulos que tienen una relevancia desencadenan pensamientos, emociones, ideas e imágenes que van conformando nuestro mundo y que como creadores podemos devolver de infinitas formas generando nuevas imágenes que podemos consumir nuevamente reformando nuestro imaginario dando inicio a nuevas ideas y nuevos futuros. El pasado y presente queda entendido como uno mismo, una relación donde no puede entenderse el presente sin valorar su pasado. Pero bien hace falta señalar que este pasado también está formado por todo lo que no hicimos y por lo que no

⁴¹ Klee, Paul, op. cit., p. 26.

nos gusta hacer, estas actividades desencadenan imágenes e ideas que de igual forma configuran nuestro entorno y quizás participen en el juego. Por ello la entrada y salida al juego está en constante movimiento, en ocasiones reunimos ambos espacios sin advertirlo. No encontramos mejor ejemplo que el que nos señala San Miguel Hevia al hablarnos de su actividad de escritor.

Supongamos que ese trabajo que estoy realizando adquiere para mí un interés tan absorbente que deja en un segundo plano toda utilidad profesional. Inmediatamente los momentos de la existencia se reorganizan en un nuevo conjunto, donde las coordenadas temporales y espaciales pierden importancia, los factores sociales retroceden, y en cambio ganan relieve mis vivencias anteriores como lector asiduo de ciertos temas, mis meditaciones pretéritas o las conversaciones informales tenidas en cualquier ocasión, si me ayudan a descifrar la serie de problemas que me he planteado.⁴²

Partiendo del ejemplo que nos comparte el autor podemos decir que justo el juego, y más hablando de la creación en las artes, está formado por todo el pasado placentero que permanece en nosotros y que bajo ciertas actividades evocamos y actualizamos. El pasado es un elemento importante al hablar de juego, ya que si bien no es el pasado y el presente detonadores de juego sí generan un vínculo con lo que hoy seguimos y seguiremos jugando. También cabe deducir que aún el juego hecho trabajo es mermado en ocasiones a efecto de eventos ajenos a éste. El interés absorbente puede afectarse por el ánimo, la salud, problemas económicos, o cualquier preocupación que nos impida entregarnos a la tarea propuesta. El trabajo placentero también puede afectarse si no excita las vivencias anteriores, las meditaciones, las conversaciones o simplemente porque en ese momento no provoca interés.

El contacto temporal con el juego incluye el futuro, ya que la calidad de la experiencia enriquece la vida espiritual y supone un futuro gratificante y más rico en actividades lúdicas. En su aparente inutilidad y ligereza el juego puede llegar a contener el sentido mismo de la vida, una contradicción maravillosa que da al juego su importancia, su magia y su intensidad. Y lo mejor de ello, es que se logra

⁴² San Miguel Hevia, José, Ibid.

sin quererlo, sin advertirlo, sin controlarlo, no hay más que entregarse al juego como un niño y divertirse. Tal como lo señala Huizinga:

Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un intermezzo en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en un palabra, como función cultural.⁴³

1.2.3 Imaginar.

Abordemos ahora el fenómeno de la imaginación, tema que puede ser infinitamente extenso y difícil de delimitar, sin embargo señalaremos sus generalidades y su relación con el juego. Veremos pues que existe una gran relación entre ambas actividades, y podemos decir que la imaginación es imprescindible para el juego. Comenzamos entonces trazando un concepto de imaginación.

Como primer acercamiento, así como hicimos al inicio de este capítulo al definir el juego, veamos lo que el diccionario nos puede brindar en torno a la imaginación. Encontramos pues la siguiente definición: “f. Facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales.”⁴⁴ El primer punto en señalar esta definición es la participación del alma, entendida como la vida, la personalidad o psique de los individuos, asunto del que ya hemos hablado y hemos descrito de manera muy vaga pero que sin embargo sirve a nuestras intenciones. La segunda característica es la de ser una representación tanto de lo

⁴³ Huizinga, Johan. op. cit. pág. 22

⁴⁴ Real Academia Española. <http://lema.rae.es/drae/?val=imaginaci%C3%B3n>, 10.oct.2012

real como de lo que no es real, evitando así el gran problema de definir lo que es y no real. Pese a ello entendamos real como todo lo que se presenta externo al sujeto, es percibido por los sentidos y ocupa el espacio, ideal ya sugiere la imaginación y es justamente la imagen o figura creada en la mente a partir de lo percibido o lo inventado.

Para hacer más fácil la tarea de definición retomamos las conclusiones que nos entrega María Noel Lapoujade, las cuales se integran de muy buena manera al destacar el poder de la imaginación al acompañarse del juego. En su *Filosofía de la imaginación* señala una definición bastante amplia a la vez que concreta y da muestra de la magnitud e importancia de este fenómeno, el cual no es nada extraño que esté relacionado de manera tan estrecha con el juego. De este axioma tomamos sólo algunos rasgos que denotan de manera más clara su relación con el juego.

La imaginación es una función psíquica compleja, dinámica, estructural; cuyo trabajo consiste en producir —en sentido amplio— imágenes, puede realizarse provocado por motivaciones de diverso orden: perceptual, mnémico, racional, instintivo, pulsional, afectivo, etc.; consciente o inconsciente; subjetivo u objetivo (entendido aquí como motivaciones de orden externo al sujeto, sean naturales o sociales). La actividad imaginaria puede ser voluntaria o involuntaria, casual o metódica, normal o patológica, individual o social. La historicidad le es inherente, en cuanto es una estructura procesal perteneciente a un individuo. La imaginación puede operar volcada hacia o subordinada a procesos eminentemente creativos, pulsionales, intelectuales, etc.; o en ocasiones es ella la dominante y, por ende, guía los otros procesos psíquicos que en estos momentos se convierten en sus subalternos.

La imaginación actúa en diversos niveles y contextos. En la vida de vigilia participa en perceptos, recuerdos, conceptos, lenguaje..., en el ensueño, en el sueño, en la creación artística o en la invención científica; en las creencias colectivas (mitos), en los proyectos utópicos. En rigor, *no queda rincón de la actividad humana que no esté penetrado por procesos imaginativos.*⁴⁵

Vayamos pues de lleno a nuestro interés de destacar y valorar la participación de la imaginación en el juego, que también nos servirá en lo sucesivo

⁴⁵ Noel Lapoujade, María, *Filosofía de la imaginación*, México, Siglo XXI, 1988, pp. 21-22.

al abordar el grabado. Ya señalamos pues la relación de la imaginación con el espíritu o alma del ser humano, esto porque al igual que el juego se da en el sujeto, la construcción de una imagen parte de éste, sin él la imagen no existe, al igual que sin la participación y voluntad de los jugadores este no puede llevarse a cabo. Por lo tanto la imagen y el juego comparten así esta propiedad de partir del sujeto y por lo tanto ser movimiento, particularmente en las ocasiones en que parece no tener utilidad práctica. En la definición a que nos atenemos se refiere la imaginación como una función psíquica, que significa “alma humana”⁴⁶, esta manera de referirse al alma nos ayuda un poco a aterrizar la lábil idea del espíritu, que podemos entender como la personalidad, como todas aquellas funciones que coexisten en un sujeto y que entre otras cosas forman sus afecciones e intereses o en otras palabras sus juegos y su imaginario, sin embargo nos parece tan complejo e inútil dar razón y causa de la personalidad que mantenemos la idea romántica del espíritu como algo existente pero inasible, inexplicable como totalidad, motor de la construcción de nuestro imaginario y nuestros más intensos juegos y actividades.

La imaginación también es dinámica, más aún que la vida corriente formada por momentos que se suceden de manera lógica en el espacio y el tiempo, se destaca su dinamismo que rompe con esa sucesión aunque bien puede mantenerse subordinada a ésta, sin embargo está siempre en movimiento, en la vigilia y en el sueño, y aún en el ensueño, como el caso que Jean Duvignaud refiere en sus nichos mentales, unas veces con toda consciencia de imaginar y otras en que nos da la impresión de que ella vaga por sí misma y nosotros participamos sólo como espectadores de ese tropel de imágenes. Esta faceta de la imaginación nos la refiere Kant, donde por un lado destaca esa función lúdica de imaginar, así como ese poder de la imaginación que puede llevarnos al auto engaño como en el caso extremo de la paranoia, sin embargo parece que siempre la imaginación nos engaña.

⁴⁶ Real Academia Española. <http://lema.rae.es/drae/?val=psique>, 10.0ct.2012

“Jugamos frecuentemente y gustosamente con la imaginación, pero esta (como fantasía) juega tan frecuente, y a veces muy inoportunamente, con nosotros.”⁴⁷

La imaginación entonces puede darse como tarea sólo referir cierto objeto y buscar únicamente aprehender los datos de la percepción para construir una imagen lo más fiel posible a lo percibido, así podemos imaginar la silla de nuestro escritorio, que es la representación de la silla real ante nosotros, o bien, en su condición de memoria imaginar la misma silla aún estando ésta fuera de nuestra percepción. De esta representación que hacemos de los objetos percibidos en nuestro entorno cabe destacar ciertos puntos, uno de ellos es el de traer a nuestro presente objetos de escenas experimentadas en el pasado, elemento del cual ya señalamos su importancia para nuestros intereses y que evidentemente no sería posible sin la participación de la imaginación como memoria y como poder evocativo. En su carácter de presente, es decir, de estar percibiéndolos en el momento en que formamos la imagen ahora propone dos caminos que bien pueden suscitarse a la par, por un lado desencadenan nuestra facultad de imaginar y también de reconocer y constatar la escena que percibimos teniendo en cuenta los 5 sentidos. A su vez este entorno puede ser motor de juego, ya sea sólo al poner en vuelo nuestra imaginación e ir más allá de lo que se presenta o bien, hacer nuestro ese entorno como en el caso del juguete, hacer del objeto un elemento polivalente que bien puede adquirir cualquier función merced al juego. Destacamos aquí la participación del entorno, de “lo real” como pretexto del juego y en ese sentido necesario para el mismo, ya que somos parte de esa realidad; como ya hemos señalado, nuestro cuerpo es el medio por el que nos enfrentamos al mundo y por ello somos más que sólo espíritu. En este sentido nuestras experiencias en el entorno así como las relaciones que se generan entre éste y nuestro espíritu son fundamentales para el dinamismo de la imaginación.

Otra característica que vemos en la percepción de los objetos en la tarea de juego es justo la de maravillarnos ante lo visto, la naturaleza tiene esa capacidad de asombrarnos, así como de generar preguntas y tratar de dar respuesta a los

⁴⁷ Kant, Immanuel. *Antropología*. Madrid, Alianza Editorial 2004, p. 87.

fenómenos que nos han maravillado, y este ejercicio imaginativo se va nutriendo consolidando un imaginario propio donde el juego se nutre y a su vez nos nutre con nuevos pensamientos y con nuevas imágenes. “Las incógnitas que el objeto sugiere avivan la actividad desbordante de la imaginación”.⁴⁸ Por ello destacamos el papel de la percepción en la imaginación, ya que participa en ella a su vez que el entorno se nutre de la imaginación por participación del ser humano y su capacidad creadora.

Así la imaginación puede llegar mucho más lejos que lo que nos muestra la naturaleza, y esta posibilidad que nos brinda la imaginación es la que más nos interesa por su intensidad. Sin hacer una polarización de la imaginación, esta imaginación desbordada y libre es comúnmente llamada fantasía sin perder su esencial condición de imaginación, sin embargo señala la extremidad a la que puede ser llevada la actividad imaginativa. Así;

... el mundo inmediato, que cuando estamos en actitud perceptiva es objeto directo de la actividad intencional, cuando pasamos a imaginar, ya no está en la consciencia. Entonces nos «distraemos» del mundo que nos rodea y lo perdemos de vista, y a medida que vamos entrando con más pasión e intensidad en la escena imaginada, esa distracción y esa desaparición de los objetos que hay alrededor de nosotros es cada vez mayor.⁴⁹

Por lo tanto es inútil señalar el punto preciso donde la imaginación se separa del entorno o en que se es totalmente independiente a los estímulos del mismo, ya que no existe en estos una independencia absoluta, la intención de reproducir claramente el objeto percibido o bien trascender lo dado siempre coexiste en distintos grados de participación, por ello cabe aclarar que no nos subordinamos a la clásica separación de la imaginación reproductiva e imaginación productiva o creadora ya que no creemos que sea necesaria tal separación al ser ambas parte de la única y misma función de imaginar. San Miguel Hevia nos refiere esa relación intermitente que nos mueve de una posición a otra entre la escena real y la escena imaginada al decir que va de menor a mayor esa distracción, pudiendo

⁴⁸ Noel Lapoujade, María. Op. cit. pág. 113.

⁴⁹ San Miguel Hevia, José. “*La imaginación*”. //El Catoblepas//, No. 39. Mayo 2005, Pág. 17.

estar en un punto intermedio en muchos de los casos, este hecho debemos tomarlo muy en cuenta al abordar la actividad del juego que crea y modifica los materiales, ya que es justamente un estado medio entre lo externo y lo imaginado (interno).

Además, esta imaginación llevada al límite es aquella que nos hace posible entrar en los juegos más intensos que ya señalamos como éxtasis y seriedad (1.1.2). En este sentido, su participación en el juego llega a ser tal que los límites entre una actividad y otra se pierden funcionando coactivamente. Tanto el juego como la imaginación tienen la característica de poder negar el mundo corriente y sus exigencias, entre más nos entregamos al juego la imaginación también se separa del entorno para entrar en el del juego, a su vez que obedece a las reglas de éste, haciendo de la imaginación al igual que del juego una actividad con naturaleza y leyes propias, no una actividad azarosa y desbordada, que a pesar de no tener límites estos se fijan y eligen libremente. Podemos ver manifiesto esta colaboración al referirnos al *como si* del juego, esta entrada al juego, esta decisión voluntaria está determinada por la participación de la imaginación al tomar como cierto, como real lo que se finge en el juego, y es por ella también que esa certeza puede llegar a perderse en el jugador. Ya señalado por Kant, a pesar de que él lo ve como perjudicial en el hombre, este auto engaño nos muestra el poder del juego, a tal grado que raya en la locura.

La ilusión causada por la *fuerza* de la imaginación humana va con frecuencia tan lejos, que el hombre cree ver y tocar fuera de sí lo que sólo tiene en su cabeza.⁵⁰

Lo importante para nosotros en Kant es que señala esta fuerza, la imaginación como poder, como facultad y como elemento activo en la vida del ser humano. Y esta fuerza, queda aterrizada en este ejemplo que nos comparte San Miguel Hevia hablando justo de este poder de imaginación.

Y cuando asisto a una función teatral —a condición de estar bien representada— lo que el espectador tiene ante sí no es el actor que figura a Don Juan, sino ese mismo Don Juan y con él una escena y un mundo tan ausentes que son irreales.⁵¹

⁵⁰ Kant, Immanuel. Op. cit. pág. 90.

Resulta pues que la imaginación también se compone de contrarios, es decir, como una síntesis que vincula y trabaja con elementos de distintas naturalezas. Ya en el juego hablamos de la relación *broma/en serio, abandono/éxtasis y agon/alea*, la imaginación por su parte también tiene la característica de ser ambivalente, al valerse del entorno percibido por el sujeto que imagina, a su vez que al manifestarse en fantasía niega lo real para recrearlo, reconstruirlo y renovarlo, también, al igual en ese juego, se mueven en un entorno dado, en un espacio que cambia únicamente por la actitud que se tenga ante ellos, cabe entonces el ejemplo dado por Hevia, esta ambivalencia se efectúa al constatar que la obra de teatro se lleva a cabo en un espacio y tiempo determinado; es decir, se está en un teatro y la función comienza a las 19:00 horas y su término está planeada a las 20:30 horas, se sabe que los personajes están representados por actores. Sin embargo, a la par que somos conscientes de esta condición, al entrar en el juego de la obra, al imaginar el otro mundo representado en la escena, ahí se está, como dice Hevia ante el mismo Don Juan.

Todo lo dicho hasta ahora queda resumido en otro ejemplo que nos regala Hevia y que se adecua a todo lo tratado hasta ahora, incluyendo el juego y la infancia, así como también nos sirve de introducción a la plasticidad y por lo tanto al grabado en metal. Veamos entonces este maravilloso ejemplo.

Un objeto banal, una pelota de papel o una lata vacía en la calle, solicitan la atención de una persona, todavía despreocupada del mundo real y de las convenciones sociales, por ejemplo, un niño. Tomando una actitud aparentemente absurda, da repetidos y arbitrarios golpes a la lata, dirigiéndola hacia una u otra parte de la calle, pasa entre los peatones sorteándolos en un zigzag también en apariencia azaroso, efectúa una extraña danza con los pies, y termina, la mayor parte de las veces, tropezando con algo o con alguien y recobrando sus gestos y su comportamiento normal. Todos estos gestos sólo adquieren sentido cuando se cae en la cuenta de que la persona que se expresó a través de ellos, estuvo viviendo durante unos segundos sus propias hazañas en un estadio.⁵²

⁵¹ San Miguel Hevia, José. Ibid.

⁵² Ibid.

1.2.4 Plasticidad.

Una de las consecuencias que nos atrae del juego es su reflejo en el entorno, digamos el juego expresado en la materia, en el sonido y todo aquello que se nos presente como vehículo de juego. Esta condición del entorno la llamamos plasticidad, que es la capacidad de transformación que tienen los materiales para ser parte y registro de ese momento de juego.

“El cuerpo y las realidades del mundo entorno de que se sirve la imaginación, tienen una propiedad que pronto salta a la vista. Esta propiedad es la plasticidad. Por lo que se refiere al cuerpo, está claro que, lejos de ser una máquina rígida, tiene una máxima libertad de movimientos, de gestos y de mímica que hacen de él algo sumamente elástico. Y muchas de las cosas que nos rodean y que nos sorprenden por su carácter trivial y caprichoso, son fácilmente manejables y se pueden integrar en una serie de actividades de múltiple sentido. La plasticidad es, según esto, también la propiedad del mundo entorno, que facilitan y prolongan la tarea de la imaginación.”⁵³

Y antes del cuerpo, decimos que la actividad de imaginar puede encontrar expresión en sí misma, quizás la más de las veces todo se queda sólo en la imaginación, sin embargo, aquellas partes que buscan una salida material se valen, como ya se dijo, del cuerpo, que por su plasticidad y como instrumento para relacionarnos con el mundo es el primer material con el que el hombre juega y hace expreso el juego y el imaginario de nuestro mundo interno. Entonces el juego es un puente entre estos dos mundos que se comunican y enriquecen mutuamente. La danza, el teatro y hasta el libre movimiento del cuerpo que efectúan los niños hace evidente el uso del cuerpo como materia prima del juego. Pero el cuerpo, no es más que el primero de un sin fin de objetos de los que nos podemos valer para jugar.

... esa actividad de imaginar no sólo se expresa a través del cuerpo, sino que se prolonga en una serie de realidades próximas a él, y que vistas desde una actitud

⁵³ Ibid.

perceptiva pueden ser triviales y hasta molestas: la pelota de papel, la lata vacía, el lapicero, las moscas.⁵⁴

Vamos encontrando entonces, al pasar del tiempo los materiales con los cuales desarrollamos una capacidad para modificarlos y que son propicios para nuestros juegos. Estos juegos movidos por la curiosidad hacen uso de otros materiales y de nuevos elementos encontrados en nuestra imaginación siempre en movimiento. El poeta juega con la palabra, su sintaxis y su significado, el músico con los sonidos y silencios mediante los instrumentos musicales, entre ellos la voz, al igual que el actor pone como soporte del juego su cuerpo y su voz. Pero no sólo aquellos a los que llamamos artistas o aquellas técnicas entendidas como arte, sino el baile, el trazo y la palabra que emerge del niño y que de igual manera se place de las maravillas del juego con sus movimientos y objetos que le rodean, con sus balbuceos y los sonidos que su boca emite. Y entre estos juegos, fijamos nuestra personal atención al grabado en hueco, utilizando como materia el metal.

Ya refiriéndonos a esta y a otras actividades que tienen en común la creatividad podemos señalar.

El artista escruta entonces, con una mirada penetrante, las cosas que la naturaleza ha colocado, ya completamente formadas, ante sus ojos.

Cuanto más lejos lleva su mirada, más se amplía su horizonte entre el presente y el pasado. Y más se imprime en él, en lugar de una imagen finita de la naturaleza, la imagen —la única que importa— de la creación como génesis.

Entonces se otorga también la autorización de pensar que la creación no quiere, o poco menos, verse consumada hoy mismo, y deja por cuenta del futuro los límites de la obra de creación del mundo, reconociéndole así a la génesis una duración continuada.⁵⁵

Klee nos muestra su visión del ejercicio del artista que no dista en ningún modo de la nuestra respecto al juego. Así, esa naturaleza ya dispuesta ante

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Klee, Paul. *Teoría del arte moderno*. Argentina. Caldén, pág. 48-49.

nosotros es rebasada para mostrarnos su condición infinita de constante movimiento. Y esta duración continuada se abre a un elemento no mencionado hasta ahora, el futuro. Klee señala la apertura de la obra a las miradas y reacciones posteriores que seguirán moldeando la obra y por ello infinita. Hablamos en este punto de lo futuro porque lo consideramos dentro de los materiales moldeables, y si bien no es materia, en el caso del artista creo que tiene sentido verlo desde ese punto de vista. El futuro es pues lo que aún no sucede, lo siempre posible, y visto de esta manera es moldeable.

El futuro puede parecer contradictorio si consideramos el juego como una actividad con fin en sí misma sin más miramientos que el juego en su experiencia presente, pero también hemos señalado la participación de la razón en el juego, es decir, cuando este se vuelve más complejo para adaptarse a las necesidades de quien juega y no pierda sus características de poner a prueba al jugador física e intelectualmente. Aunado a esto, no olvidemos la peculiaridad del juego de ser ambivalente, pudiendo coexistir en su naturaleza autotélica a la par con la vida común en la que se pueden desarrollar y ejercitar habilidades y hasta obtener una ganancia monetaria o material (exotélica). Si volvemos a la visión de Klee, en el último párrafo se advierte la génesis de duración continuada, y esto es justamente lo que nos interesa respecto a la obra del artista. ¿Es pues la obra un objeto terminado? ¿No es más bien una especie de fotografía que registra sólo un momento del continuo quehacer del artista? Y a tales preguntas nos inclinamos en contra de la primera y a favor de la segunda, ya que si bien la obra podría decirse terminada, esta terminación no es sino un momento del proceso que se continua en el creador y en el espectador, pero que sin embargo va creando una especie de bitácora donde se anotan las preguntas y los resultados obtenidos hasta entonces. Si asumimos así el objeto creado se hace patente el juego como fin y no como medio, ya que este no termina, no tiene un fin propiamente dicho.

Algo más, hemos señalado que el juego se da en el sujeto, esto no cambia en ningún sentido, así que también decimos que el material es sólo un vehículo de la experiencia de juego, un juguete, que no es el juego en sí. La obra es entonces,

haciendo una relación con el juego del avión, el gis que ha quedado en el suelo, el espacio de juego de aquel que jugó y que ahora puede ser jugado por el espectador, o el mismo artista puede regresar y jugar de nuevo en este o en otro sitio y quizás otro juego.

Hasta aquí queda señalado nuestra manera de entender el juego y como este es también un acto creativo, el cual se moldea por el sujeto al ser este quien elabora sus juegos bajo sus intereses, sus dudas y esta particular forma de ver y de construirse un mundo propio dentro del mundo. Queda entonces la tarea de describir el grabado como un espacio de juego, juego que contiene reglas, juguetes, retos, azar y que, principalmente, pone en un vaivén de emociones al jugador, a su vez que llena de sentido la vida de éste.

EI

Grabado.



“El juego es la raíz de donde surge el arte; es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. La técnica misma surge del juego, porque sólo podemos adquirir la técnica por la práctica de la práctica, experimentando y jugando persistentemente con nuestras herramientas y probando sus límites y sus resistencias. El trabajo creativo es juego; es especulación libre utilizando los materiales de la forma que uno ha elegido. La mente creativa juega con los objetos que ama. El artista plástico juega con el color y el espacio. Los músicos juegan con el sonido y el silencio. Eros juega con los amantes. Dios juega con el universo. Los niños juegan con todo lo que cae en sus manos”.

Stephen Nachmanovitch

2.1 Estampa en México.

El grabado como medio de expresión es muy antiguo, en casi todas las culturas existen manifestaciones de talla en piedra y en otras tantas del uso de matrices con la finalidad de reproducir ornamentos en cera y barro. Abarcar todos estos precedentes del grabado actual es una tarea verdaderamente ardua e innecesaria para los fines que persigue el presente trabajo. No obstante es importante señalar algunas bases globales del desarrollo de esta técnica para valorar su compleja historia y el impacto que ha logrado tener en el mundo.

Iniciamos el estudio desde las incisiones hechas en rocas aunque estas aún no funcionaran como matriz, estas manifestaciones datan de al menos 35,000 años atrás. Del uso de un grabado como matriz suponemos el año 4,000 a. de c. en que una roca cilíndrica grabada se imprimía sobre cera y barro reproduciendo distintos motivos en relieve. En el siglo VIII de nuestra era es que nace en China el prototipo de todo el grabado, es decir, los tres elementos básicos; la matriz, la tinta y el papel, siendo la xilografía la técnica empleada y por ello la que se considera más antigua. Este breve recorrido por la historia general del grabado concluye con la popularización masiva del grabado que se gestó en occidente en el siglo XV con la aparición de la imprenta. Aunado a esta masificación se da el descubrimiento

del grabado en metal, técnica que por su importancia para esta investigación es mencionada a pesar de los pocos datos que hay al respecto. Bajo estas condiciones llega el grabado al nuevo mundo, donde tendrá ya su propia historia y sus propios frutos.

Una historia diferente y paralela a occidente ocurre en México con los sellos prehispánicos que al parecer surgen de manera independiente al viejo mundo. Los más antiguos que se conocen datan del año 1000 a. de c. aproximadamente, estaban hechos en su mayoría de un barro fabricado con arcilla y arena. Sus fines son tan diversos como las figuras que contenían, los hay abstractos y figurativos, se imprimían sobre la piel, telas y servían como ornamento y como símbolo. A la llegada de los Españoles en 1519 cambia el mundo prehispánico y con él el del grabado. Llegan de Europa las primeras xilografías y calcografías con temas principalmente religiosos, estas técnicas son aprendidas por indígenas que poco a poco se fueron especializando y liberando de las limitaciones a las que estaba sometido el grabado. Una asimilación completa del grabado que no era influenciada por Europa ocurre a finales del siglo XIX con Manuel Manilla y José Guadalupe Posada, a partir de ese momento el grabado hecho en México adquiere autonomía y expande su riqueza temática y técnica en los muchos grabadores que surgen desde entonces.

2.1.1 Antecedentes.

Al comenzar a hablar de grabado es necesario señalar qué es el grabado, sus tipos y a cuál de ellos nos referimos. La palabra *grabar* proviene del francés *graver*, que podemos definir como:” Señalar con incisión o abrir y labrar en hueco o en relieve sobre una superficie un letrero, una figura o una representación de cualquier objeto”.⁵⁶ O bien, “dibujar algo sobre una superficie mediante

⁵⁶ Real Academia Española. <http://lema.rae.es/drae/?val=grabar>. Enero 17 de 2013.

incisiones”,⁵⁷ que parece ser más sencilla. Entendemos entonces que se realiza a partir de un material con mayor o menor plasticidad que se raya con alguna punta que nos permita surcar dicho material, ésta dependiendo de la maleabilidad del material en donde se desea grabar y de la técnica empleada.

La historia del grabado comienza con la propia historia del hombre;

La historia del Grabado es la de la civilización. El hombre, al hollar el suelo con su planta y al hender con su mano el barro, comienza a darse cuenta de que la tierra recibe la forma que él le comunica, y en ella se conserva receptora de su influencia.⁵⁸

Este es el primer antecedente de lo que hasta hoy conocemos como grabado, de una manera muy primitiva, intuitiva, sin puntas, sin buriles o tórculos, sino el propio cuerpo como utensilio para dejar una huella en el lodo o bien en el barro. Una marca repetible si se usa la palma de la mano completa, o bien tiene ya una punta formada por el extremo de su dedo índice que raya la superficie de un material blando. Sin más, este es nuestro primer acercamiento con el grabado, un fenómeno no poco importante al apreciar en este hecho la naturalidad con la que hombre tiende a la creación, a la imaginación y al juego.

A partir de entonces comienza una evolución constante que va agregando elementos y modos a este dibujo con incisiones. Las evidencias están en la cueva de Altamira o en la caverna de la peña de Candamo en España por citar algunos, donde el hombre realizó dibujos de animales principalmente, grabando los contornos sobre la roca para después pintarlos. Estas imágenes advierten qué tan antigua es la pintura, el grabado y la escultura, ya que su elaboración contemplaba la forma natural de la roca para coincidir con los volúmenes de la figura a representar y algunas veces enfatizándolos con piedras, después, como ya dijimos se hacia el contorno con una piedra puntiaguda para después agregar la pintura. Cabe destacar que algunos de estos trabajos solo se realizaron en grabado y además de los trabajos en piedra los había en huesos y marfiles.

⁵⁷ Vives Piqué, *Del cobre al papel: La imagen multiplicada*. Barcelona, Icaria, 1994, p. 21.

⁵⁸ Esteve Botey, *Historia del grabado*. España, Labor, 1997, p. 9.

... el hombre, aún falto de los conocimientos necesarios para la construcción de su vivienda, buscaba refugio en las cuevas naturales, cuyas pétreas paredes hería, grabando con el sílex signos y representaciones de sus semejantes y de los animales que servían a sus necesidades, interpretados con todo el poder de intensidad expresiva y dinámica que se perpetúan impresionantes,...⁵⁹

Estas pinturas y grabados se realizaron en diferentes periodos, siendo los trabajos más antiguos de hace 35000 años, lo que indica qué tan lejos estamos de estos primeros grabados. A este antecedente del grabado le falta una característica insoslayable para poder considerarlo como tal en este estudio, la posibilidad de ser estampada, la imagen multiplicada a partir de una matriz, también llamada plancha.

...con la palabra *grabado*, sólo se designa una parte del proceso para obtener una *estampa*. *Grabar* es dibujar sobre una materia dura con incisiones, mediante una punta, buril, cincel, etc. Se graba sobre una plancha de metal o de madera, que se transformará en la matriz para una reproducción múltiple, sobre el papel, de la imagen incidida.⁶⁰

Se agrega como parte de la técnica de grabado la de estampación, la cual no es alcanzada en el periodo prehistórico. La estampación agrega dos características o condiciones a las que ya posee el grabado, la primera de ellas es que el material incidido ya no es la imagen final del trabajo, lo que sucede con los grabados de las cuevas del periodo paleolítico. Esta condición es de esencial importancia, ya que la imagen trabajada en la matriz se invertirá al ser estampada, esto es; lo que está tallado en la parte izquierda de la plancha aparecerá del lado derecho en la estampa, lo que modifica la estructura de la imagen y condiciona el proceso de incisión. La segunda característica de este grabado/estampa es que partiendo de una matriz la imagen puede ser repetida infinidad de veces, ya sea por elección o por la duración de la plancha ante la presión del tórculo. Esta posibilidad de multiplicación dotó al grabado desde sus inicios de una función social y cultural que ningún otro medio de expresión había logrado antes. Y aunque en un principio no obedeció a necesidades estéticas ni artísticas, no tardo

⁵⁹ Op. cit., p. 19.

⁶⁰ Vives Piqué, op. cit., p. 19.

en dar muestras de su capacidad de expresión e independencia en no pocos grabadores.

Otro antecedente del grabado y del proceso de estampación son los sellos hechos aproximadamente en el año 4000 a. de c. en Egipto y Caldea; “el cilindro caldeo imprime su entalla al ser rodado con alguna presión sobre la cera o el barro donde aparece revelado y repetido una o tantas veces como disponga la voluntad”.⁶¹ Fabricados principalmente de piedra, su uso era decorativo y se aplicaba en hojas de barro, se extendió a persas y asirios donde los motivos se alimentaron de las costumbres y creencias de cada lugar. La importancia de esta técnica es que el sello es impreso sobre otro material y que éste puede ser repetido gran cantidad de veces.

Sin embargo, fue en otro lugar donde al parecer surge el grabado de matrices donde el soporte final de la imagen es el papel y se utiliza tinta para trasladar la imagen, como hasta el día de hoy se sigue realizando y es la forma más popular para hacerlo. No se sabe exactamente dónde y cuándo se hace la primera estampa, pero se han encontrado algunas de ellas que han perdurado en el tiempo y nos dan prueba de cuando ya se elaboraban. El grabado más antiguo que se tiene pertenece al siglo VIII d. de c. Es una imagen búdica encontrada en Tuen-huang, pueblo situado en la ruta de la seda, en los confines del Turquestán chino, que contaba con numerosos monasterios budistas y donde aparecieron las impresiones infinitas de imágenes de Buda en los llamados *Rollos de los Mil Budas*. “Son series repetitivas de una misma imagen xilográfica organizadas en los libros «rollos» y que sobrepasan en mucho la cantidad de mil, puesto que se entiende el mil como un concepto que indica idea de multitud, no de cantidad fija, ya que, por ejemplo, en uno de ellos se llagan a contabilizar hasta 2.030 imágenes iguales”.⁶²

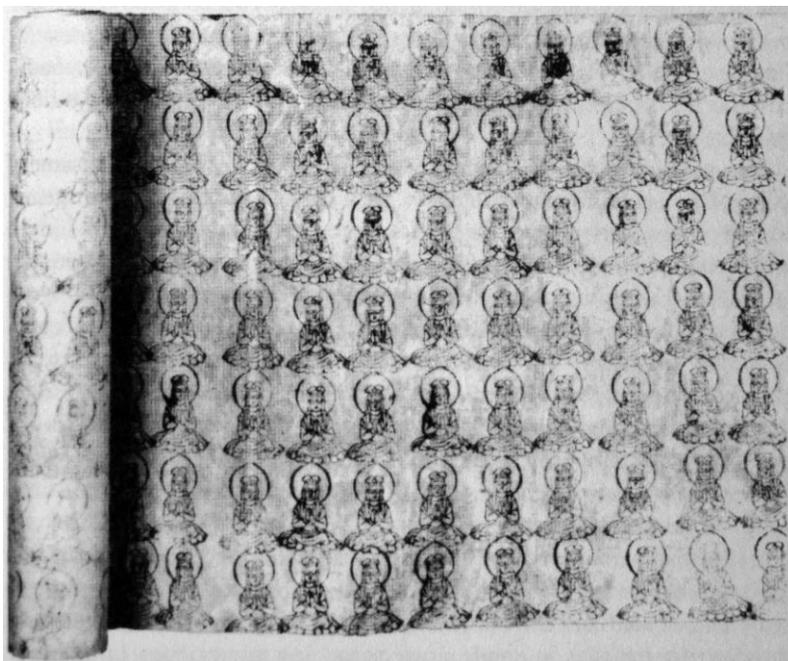
La historia señala a China como el lugar donde surge el grabado, así como la técnica de la xilografía. Además del Sutra de Diamante se tiene una referencia

⁶¹ Esteve Botey, op. cit., p. 31.

⁶² Vives Piqué, op. cit., p. 30.

escrita del año 835 donde se prohíbe la publicación individual de calendarios, lo que afirma que el grabado ya era una técnica bien conocida y en uso, tan bien conocida que este texto es considerado el primer libro impreso y por consiguiente surgido de la primera imprenta. Esta condición supone que la invención de la técnica es mucho más antigua a la realización de los rollos de los mil budas y al año 835 en que se tiene la prueba escrita del uso de esta técnica de impresión.

La impresión, en su forma más primitiva, se hacía con bloques de madera, en los que se tallaban a mano tanto los textos como las ilustraciones. El primer libro que se imprimió fue el *Sutra de Diamante*, estampado por Wang Chieh el 11 de Mayo del año 868, en China, en recuerdo de sus padres.⁶³



Rollo de los mil budas.⁶⁴

El gran invento se extendió a todas direcciones, llegando a Japón y a occidente, y es en occidente donde toma una gran fuerza junto con la imprenta. Por ello el grabado es un fenómeno que además de su importancia estética y artística produjo un cambio social y cultural sin precedentes en el siglo XV al inventarse la imprenta de tipos móviles. Los primeros grabados europeos se

⁶³ Karch, Randolph, *Manual de Artes gráficas*. México, Trillas, 1990, p. 31.

⁶⁴ Vives Piqué, *Del cobre al papel: La imagen multiplicada*. Barcelona, Icaria, 1994, p. 29.

hacen con el único fin de ahorrar tiempo y trabajo, como se sabe, anterior a la xilografía los textos e ilustraciones se realizaban a mano, lo que reducía en gran medida la producción de libros. Estos manuscritos, como suele llamárseles, se conservaban en un número limitado y a resguardo, los monjes eran los principales productores y copistas de estos libros que en su mayoría eran de temas religiosos. Además del tiempo y esfuerzo en su realización su costo era alto, ya que estos se adornaban con oro, pieles y piedras preciosas. Sólo las clases altas y el clero podían tener acceso a estos libros, así como a la educación.

El grabado en un principio es utilizado para sustituir las ilustraciones en estos manuscritos o en estampas de uso común. Así, ya en el siglo XIV se utilizaban las planchas xilográficas en naipes, estampas de santos y hojas sueltas de algún otro tema.

En un principio se quiso sustituir con él a la miniatura y no existía el menor propósito de crear algo nuevo, algo que por su técnica se diferenciara de lo anterior. Todo lo contrario: si hubiera surgido dificultades al traducir el dibujo a pluma al nuevo procedimiento, probablemente se habría renunciado a él o se habría procurado suprimir estas diferencias. De cualquier modo, se procuraba obtener un resultado final idéntico. Se trataba de remplazar el dibujo manual e imitarlo en forma tan ilusoria que el consumidor creyera que seguía recibiendo lo mismo que antes —aunque probablemente esto le tenía muy sin cuidado. Pues todas esas imágenes de santos, esos naipes y hojas volantes no eran sino bagatelas, a las que no se pedía gran cosa, con tal que el tema mismo y su representación correspondieran a los conceptos usuales.⁶⁵

La miniatura era la ilustración, hecha en estas hojas sueltas o en los libros manuscritos. Como describe Paul Westheim, en este uso de la plancha xilográfica no se observa la capacidad propia de la madera para realizar estas miniaturas, sino que solo se pretende que duplique el dibujo anteriormente hecho a mano y que se tome por tal. Su importancia radica en que hace posible multiplicar el número de ejemplares y satisface la demanda de estos.

⁶⁵ Westheim, Paul, *El grabado en madera*. México, CFE, 1967, p. 28.

De las imágenes más antiguas de las que se tiene certeza de su fecha representaban el San Cristóbal de Buxheim y se estamparon en el año 1423.⁶⁶



San Cristobal de Buxheim.⁶⁷

Esta historia del grabado, abarcado desde los surcos en la roca nos trae a la técnica en que está sostenida esta investigación, el grabado en metal. El metal se empleó como plancha al igual que la madera, es decir, se retiraba del metal las zonas que debían ser blancas y el relieve era el que recibía la tinta para después quedar sobre el papel, este método no tuvo mayor importancia y pronto quedó en el olvido. Aunque este método utilizó la lámina de metal como matriz debemos señalar la característica principal que separa estos dos sistemas, más adelante lo

⁶⁶ Karch, Randolph, op. cit., p. 33.

⁶⁷ Karch, Randolph, *Manual de Artes gráficas*. México, Trillas, 1990, p. 32.

abordaremos de manera concreta. El grabado en metal invierte el proceso xilográfico, ya que el hueco del metal es el que retendrá la tinta y no la superficie en relieve.

No se puede advertir si el grabado en madera influyó el descubrimiento del grabado en metal, se han generado varias respuestas a las preguntas de quién, cómo y dónde nació este maravilloso procedimiento, y al igual que sucede con el grabado en madera las respuestas son diversas y difíciles de ser comprobadas debido a la distancia temporal a la que nos encontramos. Pese a ello, siempre hay documentos que sobreviven al tiempo y nos dan señales de su existencia. Así, la estampa más antigua que se tiene del procedimiento calcográfico data del año 1452, realizada por Tomasso Finiguerra, “platero establecido en la República de Florencia en tiempo de Cosme I de Médicis, quien al azar o por intuición de su ingenio obtuvo en 1452 la prueba de uno de sus nielos”.⁶⁸ El procedimiento se describe a continuación:

En la práctica del nielo se acostumbraba a ver prueba antes de rellenar el ornamento grabado en hueco con el *nigellum* (esmalte negro indestructible, compuesto de plata, cobre rojo puro y plomo fundidos, que se vertían en azufre conforme a esta fórmula que publica Benvenuto Cellini en su *Tratado de orfebrería*), y *Finiguerra*, en lugar de hacer la acostumbrada impronta con tierra fina, donde se colaba el azufre líquido, aplicó negro de humo a su portapaz y colocando un papel humedecido, que hubo de oprimir para obtener la reproducción con un rodillo blando, dio lugar a la estampa...⁶⁹

Estos quehaceres pertenecen al oficio del orfebre, y es en estos talleres donde ha nacido el grabado, aunque éstos no eran más que pruebas en papel del trabajo ya realizado en el metal, por tanto no tenían la finalidad de ser reproducidos. Este primitivo procedimiento con el tiempo se popularizaría y se adecuaría su técnica para un mejor funcionamiento y calidad, como hoy podemos apreciar en sus muy diversas técnicas que datan de los inicios del grabado como de tecnologías apegadas a nuestro tiempo, el siglo XXI.

⁶⁸ Esteve Botey, op. cit., p. 57,

⁶⁹ Op. cit., p 58.

Hecho imprescindible de señalar es la importancia que tuvo el grabado en este siglo, aunado a la aplicación de éste en la imprenta de Gutenberg. El invento se integro de manera perfecta a las necesidades de la época, estas estampas revolucionaron la cultura haciendo llegar a la mayoría textos e ilustraciones de temas científicos, artísticos, míticos, políticos etc., fenómeno sin precedentes que cambió a la humanidad.

La estampa es desde entonces no solo el papel que retiene la tinta de la plancha, sino que es también registro de un espacio y tiempo particulares, que recoge el pensamiento, las creencias, las costumbres y el imaginario del entorno bajo el cual fueron creados. Es evidencia de las capacidades plásticas que podemos obtener de cualquier material pese a su dureza, el hombre y su ingenio siempre encuentran la manera de manifestarse en el entorno generando otros, el grabado es muestra irrefutable de esta maravillosa condición. Condición que nos pone codo a codo con los primeros hombres que habitaron la tierra, con la infancia de la humanidad y nos advierte de la vital importancia que la creación, el asombro y la duda son para el hombre.

2.1.2 Sellos prehispánicos.

Para hablar del grabado en México no basta con referir el inicio de éste a la llegada de los españoles, existe ya desde hace al menos tres mil años una técnica de estampación que valoramos en este estudio no solo por su contribución a la historia del grabado, sino por las imágenes en ellas contenidas que nos presentan un imaginario condensado en formas múltiples de gran belleza y de gran interés para nosotros los actuales espectadores y generadores de imágenes. Además de señalarnos la conexión que México tiene con el grabado independientemente al que legaron los españoles.

A esta técnica de estampación se le da el nombre de sello o pintadera, tiene los elementos ya señalados del proceso del grabado; la matriz está hecha de barro cocido, que luego mediante una tinta se imprime por presión en un soporte, el más usado al parecer era la piel del cuerpo y por esta razón se dice que el término pintadera es más adecuado que el de sello, sin embargo cualquiera puede utilizarse. También se utilizaba para repetir relieves sobre objetos de barro cuando este aún no estaba seco a manera de adorno, tal como los egipcios y caldeos en el año 3000 a. de c. Esta técnica se cree que fue inventada en América independientemente de los diferentes sellos realizados del otro lado del mundo.

Estas pintaderas, como refiere Jorge Enciso se elaboraban de una especie de barro compuesto de arcillas plásticas y arena cuarzosa. Aunque también los hay de piedra, cobre y hueso, sin embargo estos son muy escasos.

Esta mezcla se cernía, molía y con la cantidad de suficiente se dejaba por algún tiempo hasta obtener una especie de fermentación; y finalmente se modelaba, o se reproducía el ornato de los moldes. La cocción se hacía antiguamente en hornos primitivos calentados con leña, semejantes a los de los actuales alfareros.⁷⁰

El sello se modelaba con un palo o hueso puntiagudo o a partir de un molde con diseños de contornos bien definidos y planos, es decir, no aparecen efectos de medios tonos. Además se le modelaba un mango en la parte posterior a la imagen para facilitar su manipulación al ser impreso. Estos eran de diversos tamaños, los más pequeños miden aproximadamente un centímetro por lado, y el más grande que se conoce mide 23 centímetros de ancho, de forma cilíndrica procedente de Tlatilco. Se han encontrado principalmente en la Altiplanicie Central, Guerrero y en la vertiente del Golfo, también en la vertiente del Pacífico, Istmo de Tehuantepec y en la península de Yucatán, en México y en otras zonas del continente americano. Su uso data de hace aproximadamente 3000 años como los usados en Tlatilco, "...que tuvo su época de florecimiento hace aproximadamente tres mil años; y el hecho de que se hayan hallado y sigan hallando en enormes cantidades por todas las regiones y en las capas

⁷⁰ Enciso, Jorge, *Sellos del antiguo México*. México, Imprenta policolor . 1947, p. XII.

correspondientes a todas las épocas del hombre precortesiano es prueba de que la práctica de estampar imágenes estaba ampliamente difundida en el México antiguo”.⁷¹

Las pintaderas presentan dos usos principalmente; uno se imprime para generar relieve, el otro se estampa con color. En relieve para ornamentar la cerámica, en algunos alimentos y en objetos que por su plasticidad podían ser moldeados mediante estos. Los que hacían uso del color se imprimían sobre tela, papel y piel, sirviendo a distintos fines: como adorno o como distintivo en distintos ritos y costumbres propios del lugar. El sello se entintaba y se presionaba contra el objeto o lugar donde este se necesitara quedando impresa la imagen, entre los colores que se utilizaban esta el blanco, negro, rojo, amarillo y azul, que eran extraídos de vegetales y minerales que se molían y se combinaban con aceite de chía o de chicalote como aglutinante. Lograban gran cantidad de colores debido a la cantidad de elementos de donde los obtenían y de la mezcla entre ellos.

Los diferentes usos a que atendían requerían que el diseño de los sellos se adaptara a las superficies para las que estaban pensadas, por esta razón no solo hay sellos de superficie plana, sino los hay también cóncavos y convexos, además de los tubulares que se aplicaban a superficies planas. Las huellas de estos presentan formas geométricas como círculos, cuadrados, rectángulos y elipses, aunque también los hay irregulares, dependiendo del diseño.

Una vez explicada la técnica, hablemos un poco sobre las imágenes que estas pintaderas nos ofrecen. Sus diseños van desde elementos puramente abstractos hasta los figurativos, que representan flora, fauna y formas humanas. Los más antiguos presentan motivos puramente abstractos, después se realizan grabados representando plantas, flores y animales. También los hay combinando elementos abstractos y figurativos.

Las formas de la naturaleza se simplifican hasta constituir signos convencionales, grecas, etc., y por último, se crean con los anteriores elementos, ornatos fantásticos,

⁷¹ Westheim, Paul, op. cit. p. 227.

simbólicos o ceremoniales y figuras artificiales, tomadas de su industria, ritos o costumbres.⁷²

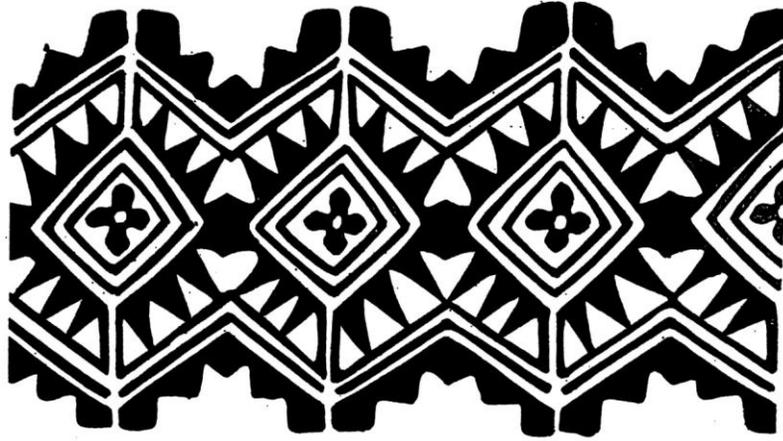
Estos sellos nos presentan una manera bien distinta de aprehender el entorno y devolverlo en estas imágenes de gran valor creativo, una gran capacidad de abstracción, aún las imágenes figurativas son independientes y nos proponen formas nuevas sin que perdamos el animal o flor representado. Con líneas delgadas o con planos, con figuras sencillas, se forman grandes imágenes de gran valor estético, superada la función de estos, nos llegan como elementos de plena creatividad que parece falso el que nuestros antepasados los hayan elaborado, no porque no sean capaces, sino porque hoy esas formas parecen perdidas. En algunos casos estos sellos son dinámicos, líneas de viento, de mar, ligeras; otras son estáticas, pero de gran peso visual. Ambas maneras, ya sea separadas o juntas se nos muestran con apariencia de nuevas cada que se les mira, y es este valor que nos hace repasar este capítulo de nuestra historia.

...hoy en día es muy difícil para cualquier artista o diseñador, incluso con toda la información disponible, llegar al grado de perfección y variedad que lograron nuestros antepasados tlacuilos. En algunos casos la abstracción formal a la que llegaron los hace de una atemporalidad que sólo el gran arte posee.⁷³

Al observar la estructura, las figuras utilizadas en estos sellos, es inevitable evocar los dibujos o “rayones” que hacíamos en hojas sueltas o libretas, rellenando cuadrados, triángulos, haciendo líneas en espiral y libres que cuando niños y aún hoy realizamos. Muchas veces catalogadas como malos dibujos por los otros o por nosotros mismos, pero al ver estas pintaderas recobramos un poco de esa libertad de dibujo indudablemente lúdica. Podemos hoy entonces regresar a esos dibujos casuales, y así veremos en nosotros ese gran legado que nos dejan estos sellos y el imaginario contenido en ellos.

⁷² Enciso, Jorge, op. cit., p. XIV.

⁷³ Martínez, Jesús, *Historia del grabado I*. Guanajuato, La Rana, 2006, p. 11.



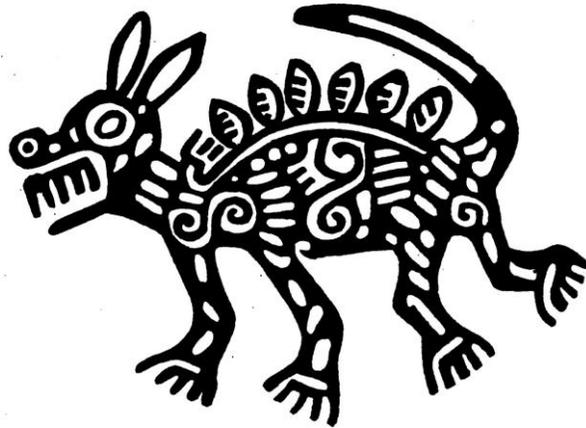
Sello cilíndrico.⁷⁴



Sello plano.⁷⁵

⁷⁴ En Enciso, Jorge, *Sellos del antiguo México*. México, Imprenta Policolor, 1947, p. 7. Sello cilíndrico con motivos cuadrangulares concéntricos procedente del Estado de México.

⁷⁵ Op. cit., p. 65. Sello plano que representa una mariposa, procedente de Teotihuacán.



Sello plano.⁷⁶

2.1.3 Siglos XVI-XX.

Otra historia comienza con la llegada de los españoles a México, la conquista cortó casi de tajo la riqueza cultural que ya había en los pueblos precolombinos, amputando la evolución de sus imágenes, sólo quedan a lo mucho reminiscencias, nada que se compare con la riqueza visual que había en el México antiguo. Comienza entonces la historia del grabado a la manera occidental, tanto en la técnica como en los temas y funciones que este ejercía en Europa.

Los primeros grabados llegaron al país en las alforjas de Hernán Cortés, en las del Mercedario Fray Bartolomé de Olmedo y en las del Padre Juan Díaz, pues desde que el conquistador pone su pie en estas tierras asume el adicional papel del catequista.⁷⁷

El grabado llega en las naves de Cortés; estampas y planchas con diversos fines, pero el principal es el de catequizar a los habitantes del nuevo mundo. Llegan también los naipes, juego al que los españoles se entregaban de muy

⁷⁶ Op. cit., p. 107. Sello plano representando un perro, procedente de Cempoala.

⁷⁷ Abelardo Carrillo, Gariel citado por Martínez, Jesús, *Un breve recorrido por el grabado en México: Discurso de ingreso a la Academia de Artes, respuesta*. México, Academia de Artes, 1994, p. 14.

buena manera y que tiene su propia historia en su integración en la sociedad novohispana. Además de estas estampas, llegan también libros, como lo señala María Estela Muñoz Espinosa en la introducción de su estudio iconográfico de las obras que llegaron a la Nueva España:

Los barcos que se dirigían a las colonias llevaban miles de cajas de libros, desde tratados religiosos hasta obras de Cicerón, de Virgilio, de Cervantes y de otros autores españoles y extranjeros.⁷⁸

Dada la importante tarea encomendada a la estampa en estas nuevas tierras era apremiante la conformación de una imprenta. En 1539 se funda la primera, con todas las herramientas necesarias, quedando al cuidado y dirección de Juan Pablos aunque se cree que ya para esta fecha se hacían trabajos de estampa religiosa de manera precaria. En un principio la imprenta de Juan Pablos era la única con permiso para ejercer el oficio, hasta el año de 1558 se da la libertad a cualquier impresor. La creciente demanda de planchas propició que se expandiera el conocimiento de la técnica y la aparición de los primeros grabadores mexicanos.



La aparición de La madre de Dios a San Ildefonso⁷⁹

⁷⁸ Muñoz Espinoza, *Una muestra iconográfica de las estampas que guardan las obras que llegaron a la Nueva España*. México, INAH, 2000, p. 14.

En la época colonial el ejercicio del grabado se reduce a la repetición de patrones y temas, una tarea más bien artesanal, en la que el grabador sólo participa en la parte técnica, tema y estilo está sujeto a los modelos a copiar. De esta época sobresale una imagen realizada por Juan Ortiz que determina las tendencias del posterior grabado originalmente mexicano: "... la tendencia a influir en forma didáctico-popular sobre las masas, y la de reflejar la estructura socio-espiritual del país".⁸⁰ Los temas realizados son frontis, estampas religiosas, retratos, vistas y otros, mismos que se elaboraban en madera y en lámina de cobre, aunque ya en el siglo XVII sobresale el uso de lámina por ser más apropiada en la realización de temas de tipo figurativo que requería soltura en el trazo, mayor gama de tonos y detalles que la talla en madera no permitía.



Las tres gracias con la justicia y la gloria, metal, 1600.⁸¹

⁷⁹ Impresión de Juan Pablos en el libro: *Tripartito del christianissimo y consolatorio doctor Juan Gerso de doctrina christiana... Traduzido de latin en lengua castellanapara el bien de muchos necesario*. 1544. En. GRAÑEN PURRÚA, María Isabel., *Los grabados en la obra de Juan Pablos*. CFE/ADABI, 2010. , p. 20

⁸⁰ Westheim, Paul, *El grabado en madera*. México, FCE, 1967, p. 234.

⁸¹ Grabado procedente de Venecia, Italia. Muñoz Espinoza, *Una muestra iconográfica de las estampas que guardan las obras que llegaron a la Nueva España*. México, INAH, 2000, p. 107.



Juan Ortiz, xilografía, 1571.⁸²

La falta de firmas en estos trabajos hace difícil saber qué imágenes han sido realizadas por manos mexicanas y la falta de estilo en cada grabador provoca un nulo crecimiento técnico en el grabado. Así se desarrolla este primer periodo en la gráfica mexicana, donde el valor recae en el conocimiento de las diferentes técnicas, ya que la parte creativa y libre se dará posteriormente. Esta estática evolución obedece al contexto en que se desarrolló la gráfica en los siglos XVI y XVII:

Primero, su oficio entraba en el rango de artesanía o arte menor; segundo, su formación sólo abarcaba el lado práctico, pero no contaban con una sólida base

⁸² Martínez, Jesús, *Historia del grabado I*. Guanajuato, La Rana, 2006,

intelectual, la cual únicamente estaba al alcance de los pocos que ejercían el poder; tercero, no podían desarrollar una obra con plena soltura, utilizando su ingenio, su talento o sus conocimientos. El control que establecían las autoridades españolas a través del Santo Oficio coartaba la libertad de los creadores y hacía que cualquiera que tratara de aventurarse a realizar una invención gráfica o algo que no se ajustara a los cánones establecidos corriera verdadero peligro, incluso de muerte. Esto convertía la creación en un asunto muy complicado, casi imposible.⁸³

La situación comienza a cambiar al transcurrir el siglo XVIII, uno de ellos trascendental cuando se funda la escuela de grabado en la Real Casa de Moneda, dirigida por Jerónimo Antonio Gil en 1781, quien es un gran maestro e impulsador del grabado en hueco. Nombrado Grabador Mayor de la Casa de Moneda llega a México en el año de 1778, recibiendo también el encargo de establecer y dirigir una escuela de grabado, similar a la que existía en Madrid en 1771. Esta escuela se instaló en la Real Casa de Moneda el 5 de noviembre de 1781 aunque posteriormente fue reubicada. "...la convivencia de las finanzas y la educación artística no le pareció conveniente al director de la Casa de Moneda, Fernando José Mangino, quien propuso al virrey Matías de Gálvez instalara a maestro y discípulos en otro sitio, lejos del oro y la plata y cerca del arte".⁸⁴ Los trámites para este cambio tardaron cuatro años, el 4 de noviembre de 1785 Jerónimo Antonio Gil dio las primeras clases en la Academia de San Carlos, misma que dirigía. En esta nueva condición Antonio Gil pudo ver el interés creciente en los alumnos, además de la riqueza aportada por los maestros a la técnica, aunque la participación creativa no se liberó de un día a otro si hubo una mejor aplicación y conocimiento de las técnicas de grabado, consecuencia también de la llegada de extranjeros que propiciaron el crecimiento gráfico de todo el terreno mexicano.

Uno de ellos es Claudio Linati de Prevost, quien en 1826 llegó al puerto de Veracruz acompañado por un taller de litografía, es decir, todas las herramientas e insumos para tal tarea. Trajo "...dos prensas, 50 piedras, un molino para tintas, papel, aceites, lápices, paños, modelos impresos y mucho negro de marfil".⁸⁵ Pese

⁸³ Martínez, Jesús, *Historia del grabado I.*, op. cit., p. 49.

⁸⁴ Tibol, Raquel, *Gráficas y neográficas en México*. México, Casa Juan Pablos, 2002, p. 12.

⁸⁵ Tibol, Raquel., op. cit. p. 11.

a su corta estancia logró enseñar la técnica a dos mexicanos; José Gracida e Ignacio Serrano, suficiente para que se extendiera por toda la república, superando en popularidad a la xilografía y el grabado en hueco ya practicados entonces. Esta popularización generó importantes talleres litográficos en la Ciudad de México y en otros estados, en algunos se hacía también grabado en madera y en lámina. Estos talleres producían imágenes enfocadas a la publicidad y la ilustración, no estaban pensados para una formación artística, sino más bien técnica y funcional.

En este entorno surgen dos grandes grabadores pilares de la explosión gráfica mexicana que influirían en el siglo XX sin hacer menos los trabajos académicos de divulgación y ejecución del grabado del cual forman parte gran cantidad de artistas. Manuel Manilla y José Guadalupe Posada conforman gracias a su pericia y sensibilidad un tropel de imágenes que retratan la vida social y política mexicana, así como su característica picardía. Estas imágenes aun nos sorprenden por su expresividad y por mostrarnos el México de su tiempo.

Manuel Manilla nace en el año de 1830, de 1882 a 1892 colabora para el editor Antonio Vanegas Arroyo, el más importante en México durante las dos últimas décadas del siglo XIX y la primera del XX. Su trabajo se genera en el ámbito comercial, para ilustrar volantes, folletos, manuales, cuentos, cancioneros y cualquier tipo de trabajo que llegara a requerirse. Sin embargo, aunado a este servilismo Manilla pudo hacerse de un estilo independiente a los cánones artísticos de su época, debido a que su formación no es académica, por ello su expresión es más intuitiva y personal, lo que dota a su obra de un carácter único que se impregnó del entorno y a su vez, sus ilustraciones se impregnaron en el pueblo.

La unidad de su obra no solamente reside en los asuntos representados sino, sobre todo, en su plástica muy personal, la cual fusiona armoniosamente ingenuidad voluntaria y sabiduría humilde.⁸⁶

⁸⁶ López Casillas, *Manuel Manilla grabador mexicano*. México, RM, 2005, p. 7.



La imaginería vertida por Manilla en sus grabados se aprecia en esta imagen; ilustración para un texto que anuncia el fin del mundo, contenida en una de las tantas publicaciones de Vanegas Arroyo. Una mezcla entre fenómeno astronómico, creencia popular e imaginación juegan en este verso ilustrado.

Colosal y nunca visto cometa,
EL GRAN COMETA LUCHADOR,
Terrible lluvia de fuego,
El incendio de la luna,
El fin del mundo llegó,
El Juiciote Universal,
Ahora sí que las pitamos,
A morir, sin más, ni más.⁸⁷

Cometa.⁸⁸

Su trabajo de tipo popular configuró mucho del imaginario colectivo, y entre las imágenes más representativas están las calaveras de las que Manilla fue de los primeros en realizar con sentido festivo. La tradición del Día de Muertos es ya muy antigua, y año con año en todo el país se realizan distintivos rituales y festividades en torno al tema. Una manifestación de la celebración era la de escribir calaveritas, que es una composición en verso de sentido burlón ante la muerte, figurando en ella personas muertas o vivas. La

⁸⁷ Op. cit. p. 9.

⁸⁸ López Casillas, *Manuel Manilla grabador mexicano*. México, RM, 2005, p. 9.

tradición es condensada en imágenes muy expresivas hechas por Manilla y después desarrolladas por Posada, legado que con el tiempo y la búsqueda de iconos mexicanos han sido valoradas y utilizadas como influencia en las artes.



Catrina, Posada.

Con José Guadalupe Posada se logra un enriquecimiento en la conformación de estas imágenes populares, al igual que Manilla, trabaja en todo tipo de impresos gráficos en los cuales derrama toda su creatividad y conocimiento técnico. Posada nació en Aguascalientes en 1852 y en el año 1887 llega a la ciudad de México. Desde su llegada comienza a trabajar con Venegas Arroyo donde ya trabajaba Manilla, posada es 22 años más joven que él y tiene además una formación intelectual y técnica más amplia, lo que da al trabajo de Posada una mayor fuerza expresiva tanto en el trazo como en el concepto o mensaje, a demás de la sátira que muy bien manejaba. También supo alimentarse del entorno y transformarlo en imágenes que acompañaban al pueblo y lo alimentaban estéticamente como lo ha hecho el grabado desde su invención.

El trabajo de este prolífico artista haciende a más de quince mil grabados. Además de la ilustración de manuales, volantes, cuentos, etc., su legado es el desarrollo de las calaveras y su participación crítica en algunos periódicos “como “Argos,” “La Patria,” “El Ahuizote” y “El Hijo del Ahuizote,” todos de oposición al Gobierno de Díaz” .⁸⁹

Diego Rivera hace una comparación entre Posada y el arte prehispánico, quizá el retorno o reencuentro con las imágenes de este periodo.

Los valores plásticos que contiene la obra de Posada son todos los más esenciales y permanentes de la obra de arte. La composición de Posada, de un extraño dinamismo, mantiene, sin embargo, el equilibrio más grande de los claros y oscuros en relación a la superficie del grabado. El equilibrio a la par que el movimiento, es la calidad máxima del arte clásico mexicano; es decir, el pre-cortesiano.⁹⁰

Así llegamos al siglo XX, donde al menos en más de la primera mitad de él la estampa como otras expresiones artísticas presentan en nuestro país un interés por el arte popular mexicano: tanto de las formas, colores y figuras de las distintas artesanías e imaginería como la intención de creación y distribución pública. Existe la necesidad de alejarse de los cánones extranjeros así como del público de clase alta a la que llegaba el arte, entrando como materia prima del artista el contacto con el entorno y sus condiciones, en muchos casos con una gran coparticipación con movimientos políticos. Estas condiciones pueden establecerse bajo tres factores:

- 1) a la Revolución, la más poderosa transformación por que ha pasado el país, y gracias a la cual el pueblo mexicano cobró conciencia nacional, por primera vez desde el derrumbe del imperio azteca;
- 2) a una tradición, jamás interrumpida desde el siglo XVI, en que la estampa se hizo instrumento de la educación del pueblo;
- 3) al fenómeno José Guadalupe Posada, espíritu creador, que supo desarrollar en hojas gráficas de tamaño modesto un estilo tan personal a la vez que sobrepersonal, que

⁸⁹ Toor, Frances, Introducción en, López Casillas, *Manuel Manilla grabador mexicano*. México, RM, 2005.

⁹⁰ Rivera, Diego, Introducción en, López Casillas, op. cit.

pudo volverse, en el México posrevolucionario, base de toda la producción artística. No sólo de las artes gráficas, sino también de los murales.⁹¹

Colectivos como el Taller de Gráfica Popular o la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios tuvieron además del fin estético un gran compromiso con la lucha social que generó una gran cantidad de grabados. Técnicas como la xilografía y la linoleografía fueron los más empleados debido a dos factores: uno se debe al bajo costo de estos materiales, otro se debe a la popularidad que adquirieron debido a la adaptabilidad a los pensamientos de expresión y de superación de la realidad que permeaba varias partes del mundo. Fue entonces que el contraste y esquematización de las formas dio la fuerza visual necesaria para esta comunicación con el pueblo.



Lo que puede venir o autorretrato, Leopoldo Méndez, 1945.⁹²

⁹¹ Westheim, Paul, op. cit., pp. 232-233.

La calcografía, valorada por su relación con el dibujo así como por sus múltiples posibilidades técnicas y visuales tiene en este lapso una mengua a comparación de las técnicas ya señaladas. No obstante hay un crecimiento conceptual y experimental en esta rama de la gráfica, quizá al realizarse con mayor paciencia e independiente a los largos tirajes y función política de las planchas de madera y linóleo, pudo entonces ser abordada desde otras perspectivas. Contemporáneo es Francisco Moreno Capdevila quien señala su interés por el grabado en hueco y su situación ante los otros procesos.

En contraparte, había otros grabadores, como en mi caso, que usábamos el grabado en linóleo fundamentalmente para la ilustración, y que buscábamos otras técnicas, otras posibilidades de expresión que diversificaran nuestro trabajo, como el grabado en hueco. Tal vez influyó en mí el hecho de que fuera pintor; al pretender alcanzar con el grabado en metal una cantidad más grande de gamas, texturas y valores, me acercaba más a la pintura. Era una época en la que predominaban el uso de la madera y el linóleo; el metal no le interesaba a nadie, decían que el grabado en metal era obsoleto, porque era antiguo y medieval. En realidad, el grabado en relieve es mucho más antiguo que el grabado en metal. Quizás querían decir otra cosa, pero no estaban muy claros sus conceptos.⁹³

Ya en la segunda mitad del siglo XX la conducta experimental y de expansión se extiende en todas las artes. El nacimiento de nuevas expresiones así como la ruptura ante modos y costumbres en las artes se hace presente en la gráfica, combinando las características esenciales del grabado con disciplinas como la instalación y el arte conceptual, además de romper barreras entre otras técnicas como la pintura, escultura, fotografía, etc. lo que aún hoy persiste en una conciencia multidisciplinaria. Oliverio Hinojosa es sólo un ejemplo de la transformación procesual en las artes gráficas, quien echó mano de la mimeografía como estampa además de dirigirse a lo instalativo y lo conceptual.

⁹² Méndez realizó grabados para ilustración de publicaciones relacionadas con su activismo social y político. Sus trabajos más conocidos están relacionados con organizaciones como la Liga de Escritores y Artistas Revolucionarios y el Taller de Gráfica Popular (TGP), apoyando y promoviendo los ideales de la Revolución Mexicana. En MUSACCHIO, Humberto., *El taller de gráfica popular.*, FCE, México. 2007., p. 25.

⁹³ Martínez, Jesús, *Un breve recorrido por el grabado en México: Discurso de ingreso a la Academia de Artes, respuesta.*, op. cit., p. 25.

Cebe mencionar que Hinojosa fue integrante del Grupo Suma, gran exponente de estos nuevos procesos gráficos y multidisciplinarios.

Este brevísimo repaso del desarrollo gráfico en México destaca la permanencia de una práctica que se alimenta y sustenta en una simbiosis entre la técnica, el artista y el entorno en que se genera. Se destaca el siglo XX por su libertad creadora, tanto en temas como en técnicas, condición que propicia mejor que en ningún otro tiempo una actitud lúdica, ésta como un cuestionamiento hacia los límites, funciones, historia, futuro y la relación individual y colectiva que mantenemos con el grabado. Es el grabado un espacio para el libre movimiento de ideas, procesos, temas y experimentación que continúan dando movimiento a esta singular y maravillosa forma de expresión.

2.2 Calcografía.

A lo largo de la historia la técnica de grabado no ha dejado de renovarse y de expandirse, haciendo de éste uno de los más amplios en cuanto a procesos y posibilidades. El proceso calcográfico desde su nacimiento en el siglo XV hasta nuestros días contiene en su producción la pervivencia de métodos antiguos y contemporáneos que siguen revalidando su tarea artística y sus posibilidades frente a las nuevas corrientes artísticas y las preguntas que éstas plantean.

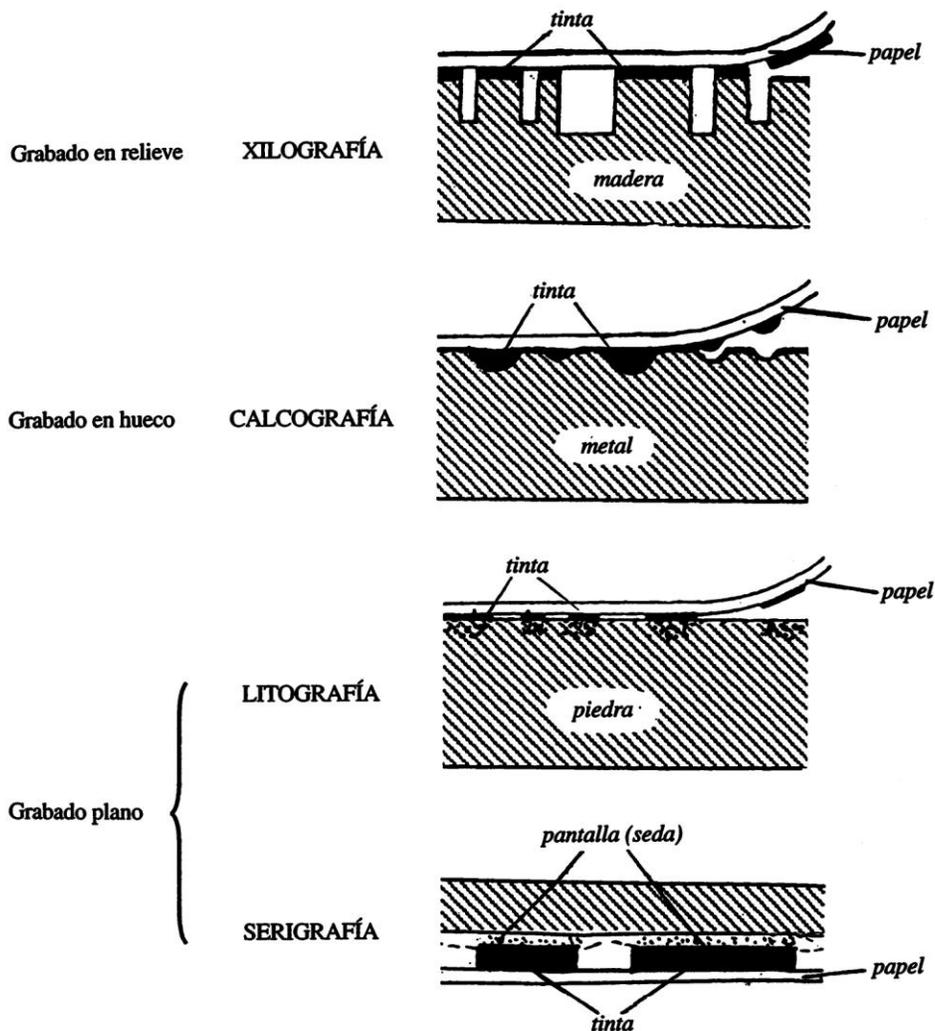
Delimitar el concepto resulta hasta ahora difícil y confuso, generando diversas opiniones entre artistas y críticos al proliferar los materiales usados como matriz así como los soportes donde se genera la estampa, géneros como el estencil y la estampa digital son parte de estas discusiones. Para hacer concreta la explicación que se requiere en este trabajo se utiliza una clasificación general de los diferentes tipos de grabados, facilitando la comprensión del binomio matriz y estampa múltiple.

Del abanico de posibilidades técnicas que integran el grabado, específicamente el grabado en hueco explicamos sólo algunos de estos procedimientos. Las técnicas planteadas en este capítulo obedecen a las utilizadas en las estampas que se muestran en el tercer capítulo; aguafuerte lineal, aguainta, barniz blando, y en la técnica de color; a la muñeca y color por placa. Para esta tarea recurrimos al conocimiento adquirido en el taller Francisco Moreno Capdevila de la Escuela Nacional de Artes Plásticas impartido por María Eugenia Figueroa y Jesús Martínez, así como a los textos de Rosa Vives Piqué y Beth Grabowski que reafirman y enriquecen lo aquí tratado.

2.2.1 Características y técnicas.

La calcografía posee características que la dotan de una gran posibilidad de resultados visuales que además ejemplifican muy bien la capacidad humana de hallar plasticidad en elementos que a primera vista no se ofrecen de esa forma. La incisión de la plancha nos acerca más con el dibujo, las zonas trabajadas son las que nos darán el negro o el color en la plancha, además tiene la posibilidad de trabajar pequeños detalles en la imagen a comparación de otras técnicas. Sus procesos tan variados requieren un amplio conocimiento y práctica, también se debe aprender a visualizar los resultados que se persiguen así como mantener una actitud de experimentación que use el error y el azar como parte de las posibilidades que el grabado en hueco posee, éstos son recursos que permiten obtener la mayor expresividad de este material.

Se puede clasificar el grabado por el tipo de tratamiento que recibe la plancha, como lo señala la ilustración.



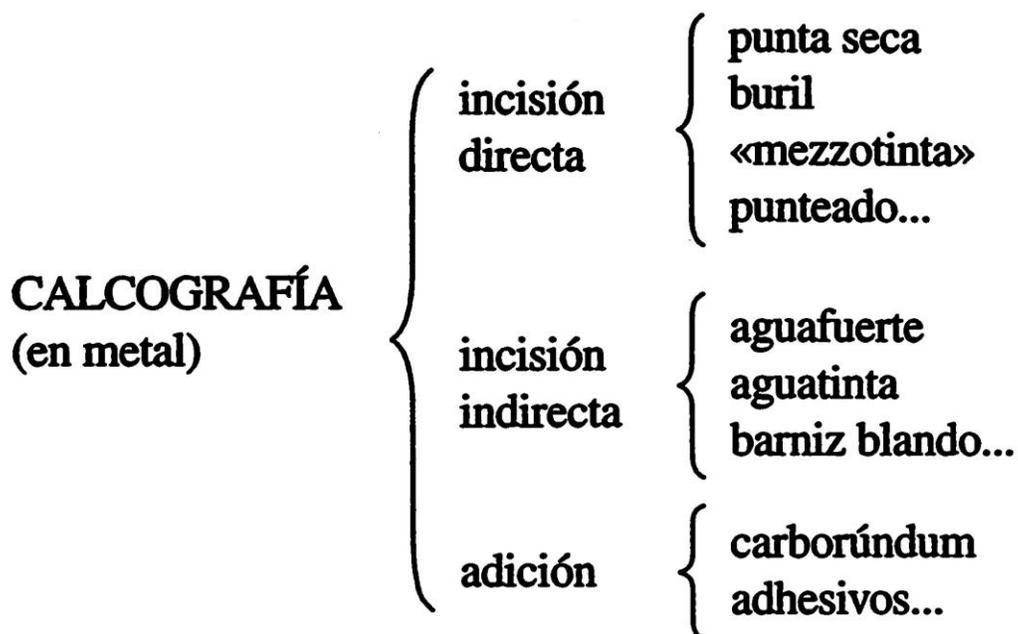
Tipos de grabado.⁹⁴

El procedimiento puede definirse como sigue: la plancha de metal se incide mediante alguna punta, buril o ácido trabajando las partes de la imagen que llevarán el color a la estampa, generalmente el negro, dejando los claros al blanco del papel, para estampar la imagen se extiende la tinta sobre la plancha haciendo que esta se introduzca en todos los surcos, posteriormente se retira la tinta que queda en la superficie, es decir, en las zonas no incididas, se coloca el papel sobre la placa y se presiona contra ella mediante el uso de un tórculo, el papel

⁹⁴ Vives Piqué, *Del cobre al papel: La imagen multiplicada*. Barcelona, Icaria, 1994, p. 23.

recoge la tinta que porta la plancha en sus huecos haciendo que la imagen quede impresa.

Bajo este principio existen técnicas que dan distintos resultados a las estampas, de las cuales explicaremos sólo algunas de las técnicas de incisión indirecta; aguafuerte lineal, aguainta y barniz blando.



Grabado Calcográfico.⁹⁵

De entre las formas de trabajar las planchas calcográficas, la incisión indirecta corresponde al uso de un ácido que sea quien genere los huecos, a éste se le da el nombre de aguafuerte. En el caso del hierro, una de las sustancias utilizadas como mordiente es el ácido nítrico, el cual se disuelve en agua a cierta proporción para poder controlar el ataque de éste en la plancha. Se graba la imagen sumergiendo esta en un baño de ácido el cual muerde las zonas

⁹⁵ Vives Piqué, *Del cobre al papel: La imagen multiplicada*. Barcelona, Icaria, 1994, p. 24.

expuestas del metal fijando la imagen. Para que este ácido tenga el efecto que deseamos es necesario poder seleccionar las áreas en las que se desea grabar y las que deben dejarse intactas, con este fin se extiende en él un material que sea impermeable y evite la acción corrosiva del ácido, esto nos permite descubrir las partes donde actuará el aguafuerte.

El aguafuerte lineal o también llamado barniz duro se realiza cubriendo totalmente la placa con un barniz hecho a base de cera de abeja, betún de Judea y goma damar para el barniz de bola que tiene mayor dureza, agregando aguarrás puro se obtiene su versión líquida. La placa previamente pulida y biselada se cubre totalmente con el barniz y se deja secar. Con la ayuda de una punta de metal se va descubriendo linealmente la plancha, como si se dibujara sobre ella procurando que la punta retire completamente el barniz sin surcar la placa. Una vez terminado el trazado se sumerge en la solución de aguafuerte (ácido nítrico diluido en agua) para que este actúe sobre el metal y genere el hueco. El tiempo de sumersión depende de factores como: la profundidad de trazo que se desea, la concentración del ácido, la temperatura ambiente, el tiempo de uso previo del aguafuerte, entre otros. Puede repetirse el proceso las veces que se desee o lo requiera la plancha. La técnica de aguafuerte lineal nos permite realizar líneas finas y medios tonos mediante su conglomeración y yuxtaposición, sus resultados pueden compararse al del dibujo con pluma.

La técnica de barniz blando se ejecuta cubriendo la placa de un barniz que permita descubrir zonas del metal mediante presión, por lo que este debe ser lo suficientemente blando para desprenderse al hacer presión con algún objeto y lo suficientemente duro para proteger la plancha del ácido. El barniz se obtiene agregando vaselina al procedimiento de preparación de barniz de aguafuerte lineal, que le da la maleabilidad que se requiere. Además de ser excelente para hacer texturas partiendo de otros objetos existe un uso llamado dibujo indirecto que se realiza como sigue:

El dibujo indirecto aporta al barniz blando las características del dibujo a lápiz. El dibujo se realiza en una hoja de papel que se coloca sobre la plancha barnizada. La

presión de cualquier herramienta de dibujo, incluida simplemente la de los propios dedos, imprimirá el barniz sobre el papel, de forma que la plancha quedará expuesta. El tipo de marca estará determinado por la herramienta de dibujo, la presión utilizada para realizar las marcas y la textura del papel sobre el cual se está dibujando.⁹⁶

En el taller se utiliza papel manila, que tiene una de sus superficies aterciopelada, esta se coloca de manera que sea la cara texturada la que quede en contacto con el barniz al dibujar la otra superficie con el lápiz o material que se haya designado. El barniz responde a la fuerza de la presión y a la cantidad de veces que el lápiz pase sobre una misma zona, lo que permite un buen control de tonos. Se puede calcular el resultado del dibujo mirando la cantidad de barniz recogido por el papel. Una vez que se termina el trazado se sumerge la placa en el ácido obedeciendo a la profundidad del hueco deseado y a las condiciones del ácido.

El proceso de aguatinta tiene la característica de generar planos similares a los obtenidos por la acuarela o la tinta y requiere una preparación previa de la placa además del barnizado. Teniendo la placa perfectamente limpia se esparce sobre ella polvo de resina uniformemente, generando una retícula en toda la superficie procurando que las partículas no queden muy separadas o queden sobrepuestas. Este polvo puede ser de betún de judea o de colofonia, ayudándose por un salero o una caja resinadora. Para fijar el polvo a la superficie se calienta la plancha hasta que la resina logre adherirse a ella, las partículas son las que protegen la plancha del efecto mordiente del ácido. Para obtener los diferentes tonos se deben realizar varias sesiones de ácido y barnizado; se coloca barniz sobre las zonas que se desean blancas y se sumerge al ácido por un determinado tiempo, posteriormente se realiza la misma tarea sabiendo que las zonas ahora barnizadas darán un tono gris claro. La cantidad de sumersiones al ácido depende de la cantidad de tonos deseados. Para esta técnica es indispensable conocer los efectos del ácido en la plancha con relación al tiempo que es sumergida.

⁹⁶ Grabowski, Beth, et. al., *El grabado y la impresión*. Barcelona, Blume, 2009. P. 121.

El último paso para la obtener la estampa es la impresión; que consiste en entintar la placa, limpiarla y contraponer el papel donde quedará la imagen impresa mediante la presión realizada con la ayuda del tórculo. Una vez terminada la incisión de la matriz y completamente limpia se esparce tinta sobre toda su superficie, se puede utilizar la mano o un rasero para esta tarea, procurando que la tinta penetre en la totalidad de los huecos. Posteriormente debe retirarse el exceso de tinta, es decir la tinta de la superficie para dejar la tinta únicamente en los surcos, para ello se utiliza una tarlatana que se frota de manera circular sobre la matriz para retirar poco a poco la tinta. A la par de la matriz hay que preparar el papel:

La estampación se realiza sobre papel que, para el grabado, deberá poseer unas cualidades concretas de acuerdo con la carga que va a recibir y la presión que va a soportar en su superficie. Además de la calidad de su materia prima se procura que tenga las siguientes propiedades: resistencia, lo que dependerá de la largura, entrelazado y elasticidad natural de sus fibras, que suelen ser de algodón, lino o cáñamo en los países occidentales; porosidad, a fin de recibir adecuadamente la carga de la tinta que se deposita en su superficie; adaptabilidad, ya que, mediante la presión debe tomar la tinta de los surcos de la plancha y, por tanto, seguir la impronta del trazo. Se debe conocer la cantidad de cola que tiene y si está encolado por el recto y el verso, a fin de darle la humedad adecuada durante el tiempo preciso para que abra los poros y escupa el excedente de esta sustancia.⁹⁷

Con la placa entintada y el papel húmedo se hace la impresión colocando la matriz en la platina del tórculo, encima el papel y finalmente el fieltro. El tórculo "...consiste en una platina situada entre dos cilindros metálicos, uno superior y otro inferior, este último, conductor de la platina, mientras el superior es el elemento que presiona. Estas tres piezas tienen la misma anchura y son accionadas por un volante o manivela adosada a un engranaje de reducción".⁹⁸ Se hace girar la manivela procurando una velocidad constante para una presión pareja en toda la placa, la tinta entra en contacto con el papel recogiendo la imagen que resulta en la estampa.

⁹⁷ Vives Piqué, *Del cobre al papel: La imagen multiplicada*. Barcelona, Icaria, 1994, p. 64.

⁹⁸ Ibid.

2.2.2 El color

El realizar una técnica supone ya ciertos valores que corresponden al tipo de material empleado, resultados que le son propios y lo distinguen entre otras técnicas. La calcografía tiene características diversas, que aún sean comparadas con los resultados de la pluma o de la acuarela nunca serán los mismos; el uso de un hueco como portadora del color, el entrapado, la tinta y demás elementos aportan diferencias que son irremplazables. En el caso del grabado en color ocurre lo mismo, y cada una de las técnicas para dotar de color al grabado influye en el resultado de la estampa. Con color nos referimos al uso de uno o más colores además del negro, ya que el uso habitual es el del negro sobre el blanco del papel, poner algún otro color o más de uno es ya un interés especial por este elemento en la concepción de la obra.

Una de las técnicas empleadas consiste en usar una placa distinta para cada color, se requiere un buen registro de las placas y su justa colocación en el momento de la impresión para que cada placa encaje en el lugar que le corresponde entre los otros colores. La incisión de las matrices se trabaja con cualquiera de los procedimientos existentes, teniendo en cuenta las formas y el color que cada matriz va a aportar. El procedimiento de impresión adquiere mayor complejidad, ya que se debe entintar cada placa, para después imprimir cada una sobre un mismo papel. Se recomienda imprimir cada color yendo de los tonos claros a los oscuros.

Otro procedimiento se denomina a la muñeca o muñequilla y el término procede de la voz francesa *á la poupée*. Consiste en poner todos los colores en una misma placa, cada zona de color se entinta por separado, respetando los bordes al momento de limpiar la placa. Se colocan primero los colores claros terminando con los más oscuros, a cada color corresponde una tarlatana para que no se ensucien y se aprecien nítidos en la estampa.

El color en el grabado es tema de diversas opiniones, algunos piensan que salir del tradicional blanco y negro rompe con la esencia de la técnica, sin embargo el color se ha desarrollado de manera maravillosa por aquellos que creen que el color es posible en el trabajo gráfico. El uso de una o varias tintas se definen por el autor, siempre que sirvan para los fines expresivos de este. Lo mismo ocurre con la técnica, recordemos que los nuevos juegos resultan de romper las reglas.

Obra.



“La tesis puede vivirse como un juego, como una apuesta, como una búsqueda del tesoro”

Umberto Eco.

3.1 Propuesta.

El trabajo presentado, desde el momento de su concepción ha tomado como punto de partida la experiencia de juego, manifestándose de manera física en las actividades creativas con fines plásticos, es decir, que mediante la modificación de la materia el juego se recrea y se contiene en un soporte, en un generador de juego. La técnica de grabado calcográfico se convierte en el registro de una actividad lúdica, además de todas las distintas lecturas que le corresponden. Frente a otras posibles maneras de enfrentar la obra el juego es aquí la única que nos importa. Sin embargo, el juego se escurre por todas las actividades, y la intención de delimitar su influencia en el grabado se disuelve al encontrar su participación constante en la vida cotidiana; en las pláticas con los amigos, el pasatiempo predilecto, el baile, etc. Por lo tanto, al describir el juego en el grabado es inevitable que en éste no intervengan todos los aspectos en que se desarrolla esta actividad, que como una cadena va relacionándose y alimentando nuestro juego.

El abordar de manera más seria el fenómeno lúdico permite ampliar el concepto que se ha formado de él, esta búsqueda permite explicar con palabras lo que muchas veces no se logra decir partiendo de la experiencia propia. Así podemos condensar de manera escrita la complejidad del fenómeno y de esta manera hacer más claro a nosotros mismos y a los demás el hecho al que nos referimos.

Las imágenes que se presentan no son una conclusión, sino un registro temporal de un continuo proceso de construcción lúdica ligada concretamente a la vida más

que a la pieza terminada. Recoge pues la imagen el estado en que se encuentra el juego, es la mirada al marcador del partido o el medio tiempo, una pausa que permite ver lo que el juego ha sido y lo que puede ser después. Así es como en general se presenta el juego, al menos de manera personal, sin embargo en cada persona este puede llevarse de infinitas maneras y con resultados igual de infinitos. Aquí se cuenta sólo uno de esos tantos juegos a los que el hombre se entrega.

3.1.1 El juego de grabar.

El juego comienza en la simple actividad perceptiva. Este acto en apariencia tan pasivo y poco demandante por aquel que percibe nunca ha sido más falso. La llamada realidad es aprehendida y construida por cada persona al enfrentarse a ella, que se vuelve experiencia y así marca, graba su huella en nuestra mente (primer acercamiento a la idea de grabado). Esta realidad es filtrada y conlleva una pérdida de datos y a su vez de una falsificación de estos, porque no podemos registrar de manera fotográfica todo lo que vemos, escuchamos o tocamos, y no podemos mucho menos recordar cada una de ellos. Inventamos los datos percibidos al completarlos por no tener un encuentro total con el objeto o la situación, por interpretar erróneamente, por la actitud en que nos enfrentamos a las cosas, o simplemente por la perspectiva y la distancia, otra de las causas de esta falsa percepción es provocado por el tiempo; al ir olvidando ciertos elementos a veces lo completamos suponiendo lo que pudo haber sido.

De este reconocimiento del mundo lo que más nos importa es lo que de todo ello elegimos por el asombro, el placer y la intriga que genera en nosotros sea cual sea la explicación científica que se pueda dar a la selección consciente o inconsciente de estas percepciones contenidas ahora en imágenes mentales. Colores, formas, magnitudes, movimientos, sonidos, olores y hasta la conjunción de ellos englobados en una experiencia específica como el vivido en un viaje, una plática o una simple caminata, de alguna manera estas percepciones toman gran

relevancia en nuestras vidas y por ello quedan arraigadas en nosotros mucho más que cualquier otro tipo de experiencia. Y sin quererlo ya jugamos; cuando significamos, nombramos, valoramos, en una frase: jugamos cuando creemos.

Esta compleja red de percepciones, emociones, experiencias, suposiciones, certezas y demás infinidad de elementos que construyen nuestra realidad son importantes porque le dan un sentido a nuestra vida, el placer que encontramos en las cosas, personas y experiencias se entretajan y dan continuidad a nuestros actos, a lo que hacemos a diario. En este día a día coexiste el juego paralelamente a nuestra vida cotidiana, como ya se ha dicho, el juego se distingue por el placer y la disposición que tenemos a éste. El imaginario extraído del juego es el más original en nosotros, y por su cualidad plástica la más rica en posibilidades, transformaciones y recreaciones.

Todo lo vivido pide devolverse, externarse con palabras, imágenes y movimientos, el grabador elige la plancha de metal para materializar su respuesta al mundo. Cree en el poder de la imagen para poder expresarse, yo creo en esa capacidad y aquellos que lo crean también han de poder ver algo en estas imágenes, aunque aquí se trate ya de otro juego; el del espectador. Volviendo a la inquietud del grabador, el grabado es un reto de metodología, de llevar lo pensado, lo sentido, a una placa de metal, proceso que como describimos a continuación, se permea completamente de una experiencia lúdica, una esfera de un juego individual.

El juego vuelto ya un acto corporal se da en el trazo, el boceto, el dibujo libre que intenta aprehender la volatilidad de impresiones pasajeras, ideas que procuran registrarse para después mezclarse con bocetos anteriores o posteriores. Nos enfrentamos a otra naturaleza, el paso del espacio mental al físico conlleva sus cambios, y es tarea difícil llevar estas adecuaciones de la mejor manera, es un trabajo de alquimia la del grabador. Tenemos ya la disposición libre al juego de grabar, lo hacemos porque así lo queremos; nuestro movimiento, libertad y espíritu están encaminados hacia esta actividad. Sin esta disposición sería imposible que algún juego pudiera suscitarse, teniendo ésta el juego del grabado es posible y a continuación describimos sus efectos.

Para saber qué juego estamos realizando es necesario definir las reglas. Éstas, por una parte las proporciona el proceso técnico propio del grabado, y por otro las generadas por el grabador/jugador. La técnica ya ha sido explicada en el capítulo dos; los materiales empleados, los procesos como el aguafuerte lineal, aguainta y barniz blando poseen ya exigencias que se presentan como reglas. Las reglas que provienen del grabador/jugador son las más importantes y las más libres, ya que estas determinan de forma particular la manera en que se desarrolla el juego, él decide si usará los materiales adecuados, si seguirá una técnica de manera ortodoxa o buscará alejarse de ellas. Otras reglas pueden plantear el resolver una imagen con sólo una técnica o varias, obedecer a ciertas reglas de composición o carecer de estas, etc., pueden aplicarse a placer las reglas que se quieran, siempre y cuando haya reglas que seguir.

El reto (*agón*) y el azar (*alea*) se relacionan de manera inversamente proporcional en el juego, recordemos que el *agón* se distingue por la total participación del jugador que pone a prueba su destreza física y mental para realizar algo, y el *alea* corresponde a dejar a la suerte el resultado. En el grabado éstos coexisten y se complementan en la formación de la estampa, el jugador participa con su pericia al aplicar las técnicas, buscando calidades en los trazos, en los planos, en entintar correctamente la placa, limpiarla, poner la presión correcta etc. El azar aparece en aquello en lo que no poseemos todo el control, un ejemplo de ello es el que resulta del uso de ácido como generador del hueco, salvo de una amplia experiencia, nuestro aguafuerte cambia constantemente su efecto al ser influido por la temperatura, el uso, la distancia de la placa con la superficie y la dilución en que se encuentre. En ocasiones dejamos al azar el efecto que el ácido a de dar a nuestra matriz, lo que conlleva a un efecto afortunado o desafortunado. También al intentar modificar la técnica, una variación que pensamos como posible pero de la cual no tenemos certeza nos lleva a intentarlo sin poder asegurar el resultado. Como en los elementos anteriores, la aparición de cada elemento corresponde a la elección de aquel que juega.

El espacio de juego, real y ficticio lo encontramos al imaginar, en el momento en que nos vamos abstrayendo en nuestras ideas y dejamos el mundo corriente estamos ya en otro espacio, en la esfera del juego. El espacio físico como si nos refiriéramos al tablero es sin duda la placa, en ella se crea otro mundo, con su espacio y tiempo propio.

Hay que recordar que cuando se dice que cierta actividad tiene cualidades lúdicas, bajo ninguna circunstancia se puede tomar a esta como un juego en sí. Es decir, quizás siempre bocetamos, imaginamos o grabamos, pero no siempre lo hacemos jugando, o no siempre jugamos de igual manera. Esta condición la apreciamos en la relación *broma/enserio* y *abandono/éxtasis* en que se desenvuelve el grabado cuando es jugado.

En el primer caso, la broma se encuentra en el acercamiento a la matriz con una actitud ingenua, más cercana a la infantil, a la pregunta y a la observación. Esta condición prevalece en los primeros acercamientos a la plancha, materiales y procesos, así como en los bosquejos, bocetos o ideas que preceden al tratamiento de la placa pero que sin lugar a dudas son parte integral de éste. La idea y el bosquejo indagan, intuyen, buscan en el azar o en el procedimiento meticuloso aquello que más nos agrada y nos interesa, justo lo que en los primeros grabados se busca. La seriedad reside en una especialización del juego, es decir, se vuelve más complejo al intervenir en él la razón, y la calcografía es exactamente una actividad seria en su metodología: buriles, puntas, raedor, bruñidor, ácidos, barnices, tintas, papeles y otros muchos objetos y procesos que participan en él lo manifiestan. Y sin que la actividad pierda su placer y diversión, ya no cualquiera puede ser parte de este juego, sólo aquellos que saben las reglas. El ahora llamado grabador aprende el léxico propio de su quehacer, lee, mira, e investiga con emoción todo lo que se relacione con su juego, que ahora, además de ser un juego, es parte vital de su vida. La seriedad lleva a trabajos en extremo complejos, meticulosos y bien planeados, ya sea con una sola técnica o la combinación de varias, el manejo del trazo y las calidades de línea están ya planteadas antes de

comenzar a trabajar la placa, es posible llegar a esta seriedad mediante la experiencia y tras años de mucho trabajo.

En el segundo caso, la relación *abandono/éxtasis* existe en la calidad de entrega del jugador hacia su juego. El abandono es evidente, se deja de jugar, y en el grabado como en todo juego sucede a diario; al dormir, comer, asearnos, etc. Otra forma de abandonar el juego es dejar de interesarse en él; alguna preocupación, cansancio o distracción nos devuelven al mundo habitual, y aunque nos encontremos grabando, ha dejado de ser lúdico. Por el contrario, cuando existe plena disposición al juego, paulatinamente nos vamos introduciendo en su esfera. Comienza con un trazo, continuando nos vamos interesando, un baño en ácido, más trazos lineales, una prueba de estado y quizás después una aguainta; nos alejamos del tiempo, de los otros, del hambre y de los otros quehaceres que nos esperan. El éxtasis llega a tal grado que nos entregamos por horas, nos mimetizamos con el juego, nos olvidamos de nosotros, casi podría decirse que nos volemos juego; en la emoción surgen como por sí solas modificaciones al boceto planteado, improvisamos, en ocasiones nos estresa la incertidumbre por el resultado, por la posibilidad de errar y en esta tensión podemos alegrarnos o enojarnos según sea el resultado obtenido, y así hasta abandonarlo.

Falta por considerar un último elemento, el cual parece ser el más difícil de abarcar y de entender. El simulacro se filtra en casi todo lo que realizamos, pese a lo extremista que parezca esta aseveración es la actitud lúdica la que dota de importancia a las cosas, y son las artes aquellas en que el *como sí* se hace un tanto más evidente. El elegir a la pintura, el dibujo, la poesía o la danza como medio de expresión puede parecer inútil e innecesario ante una postura funcional y eficaz de la transmisión de un mensaje. ¿Por qué no decir las cosas y listo? Pero el creador encuentra en estas manifestaciones alguna verdad, un medio irremplazable y una función vital, esta importancia no surge de la actividad, si no se aquel que la juega. En esto consiste el simulacro: en encontrar placer, diversión, importancia, belleza, función, libertad o encanto en una actividad que no

la genera en sí, es la magia del juego la que la dota de esta belleza e intensidad vital e irremplazable.

Así es como se graba jugando, sin embargo en cada persona y en cada juego las condiciones pueden variar a voluntad, por lo que no se puede hablar de un sólo juego, sino que el grabado supone una infinidad de maneras de ser jugado. Aquí he descrito el juego en relación a lo estudiado hasta ahora y a mi particular experiencia como grabador/jugador.

3.1.2 Antecedentes.

Puesto que consideramos el total proceso de creación de una estampa desde la idealización de ésta, y el juego como una actividad que en su experiencia no busca fin alguno más que su propia condición de juego, la obra aquí expuesta intenta independizarse de el objeto terminado, y como ya se dijo, busca ser una estampa que recoge de manera física alguno de los efectos de el juego que se han suscitado. Por lo tanto, en la presentación de las imágenes se retoman trabajos anteriores y bocetos que son parte de la evolución del juego. De estos, las tres últimas estampas son las más importantes por ser estas las más recientes, es decir, el último registro de mi juego como grabador. Son a partir de estos que se han explicado algunas de las técnicas del grabado calcográfico y han impulsado el presente trabajo de investigación.

3.1.3 Procesos.

En las tres estampas que se presentan como conclusión del trabajo, el proceso que han seguido es muy similar, cada uno fue elaborado a partir de dos placas; una de ellas para aportar el color, que mediante la técnica de muñeca se le han

aplicado un color amarillo (amarillo canario), rojo (rojo de sol) y azul (azul pavo), la segunda placa es la que aporta los negros en la imagen. Las planchas han sido trabajadas mediante el aguafuerte lineal, la aguatinta y el barniz blando.

En el caso de *Lotería* (41 x 30.5 cm.), la placa de color está hecha mediante aguatinta, y la segunda placa, la que contiene la tinta negra, fue trabajada con barniz blando, Aguatinta y aguafuerte lineal para algunos detalles. En *Cosmogonía* (39 x 29 cm.) la matriz de color se elaboró con aguatinta, la de color negro únicamente con aguafuerte lineal. En el caso de *Ludografía* (39 x 29 cm.), ambas planchas fueron únicamente trabajadas mediante la técnica de aguafuerte lineal.

3.1.4 Imágenes precedentes. »



Título: Barrilete
Técnica: Barniz blando
Medidas: 23.3 x 6.7 cm.
Año: 2008



Título: Balero
Técnica: Barniz blando
Medidas: 13.5 x 13.5 cm.
Año: 2008



Título: Cometa
Técnica: Azúcar
Medidas: 19 x 12 cm.
Año: 2009



Título: Cometa 3
Técnica: Transfer, Aguatinta y
Azúcar
Medidas: 24.5 x 19.5 cm.
Año: 2009



Título: El Gallo
Técnica: Aguafuerte, Aguatinta
Medidas: 9 x 9cm.
Año: 2011



Título: Serpientes y escaleras
Técnica: Aguafuerte
Medidas: 9 x 22 cm.
Año: 2012



Bocetos

3.1.5 Presentación de obra.

Lotería. »

Cosmogonía. »

Ludografía. »







Conclusión.

El profundizar en el estudio del fenómeno del juego, de la historia y los procesos de tratamiento en el grabado calcográfico han permitido desarrollar el marco teórico de mi quehacer como artista. El cuál era principalmente intuitivo en el caso del juego, ya que primero nació el interés y no fue hasta que se planteo el trabajo que indagué y amplié la visión de las características y posibilidades que posee el juego. En el caso del grabado, pese a lo ya visto en el taller, el reencontrarse con los procesos bajo otras fuentes se amplía de igual forma la experiencia y los resultados que se pueden obtener. De dicha investigación resulta la presentación de tres imágenes que fueron influenciadas por las indagaciones y descubrimientos que realice en el periodo de construcción, ya que la investigación teórica y el trabajo de taller se dieron paralelamente.

El juego no es algo nuevo en el arte, siempre ha estado inmerso en él, aceptado de manera tácita. Las personas que expresan el sentido lúdico de su trabajo en la escritura, la música o la pintura describen el placer y la diversión que sienten al trabajar, o bien conceden al juego sólo una participación de combinación o de belleza. Por tanto el juego no es lo mismo para todos, y ahí radica el principal problema del juego en el arte, ya que todos aceptan su relación pero pocos se preocupan por explicar el juego, dando por hecho que éste significa lo mismo para todos cuando no es así. El presente trabajo logra plantear un concepto de juego lo más concreto posible, que englobe cualquier tipo de juego. Además, éste intenta otorgar el verdadero valor al mágico poder que contiene el juego, un arrebató especial que nos conduce a cosas grandiosas y vitales que van más allá de un simple pasatiempo o de una combinación compositiva. El juego está ligado al espíritu, la libertad y el libre movimiento de nuestras emociones y deseos de creación, vital para la vida individual y colectiva. Esta revaloración del papel del juego permite reforzar los motivos y el sentido de mi trabajo, me ha permitido ampliar mi noción del juego y sus implicaciones en el proceso y término de una pieza, así como advertir posibles caminos que puede tomar mi trabajo como artista visual. Y evidentemente fundamenta ante los otros mi postura frente a la creación.

La técnica del grabado calcográfico requiere gran habilidad y conocimiento de los procedimientos y resultados que puede tener, el trabajo que presento ha nutrido el conocimiento y manejo de las técnicas así como mi interés por técnicas aún no practicadas. Naturalmente la maestría no se consigue en meses, sin embargo, el trabajo realizado hasta ahora me ha permitido ver mis aciertos y errores, los cuales enriqueceré y evitaré respectivamente en trabajos posteriores. Uno de los elementos que afronte por primera vez es el color, al cual me acerque de manera muy simple, para comenzar a observar resultados y aplicar las respectivas técnicas. El color es una de las preguntas que quedan presentes con mayor fuerza en mí, siendo que no conocía los resultados del color en la calcografía me sorprendió las posibilidades que se pueden obtener y este elemento prevalecerá en mis trabajos ulteriores. La elección de esta técnica como vehículo de juego se debe a que siento una fuerte similitud entre la estampa como huella y los recuerdos que de igual manera quedan grabados en nosotros, entre la imaginación creadora y la creación en la plancha; las cuales pueden fundir hasta los aspectos más dispares. Por estos motivos pude verter en mis primeros trabajos la infancia y los juegos, y fue en ésta técnica que me encontré con la idea de estar jugando. Sin embargo, bajo una actitud lúdica se puede abordar casi cualquier actividad, también juego al dibujar, al pintar y hasta tocando un instrumento musical. El hablar de grabado en esta investigación obedece a mi relación con la técnica y con el fin de señalar de manera práctica como es que el juego se funde en una actividad.

Defiendo y reconozco la participación del juego en las artes, de la importancia de la vida interior como medio de autoconocimiento y de base para la elaboración de objetos originales y ricos en temática, técnica y expresión. El grabado es una actividad que tiene la posibilidad de conectarnos con nuestro Yo y de ser una actividad realizada con pleno interés, placer y sorpresa, acercándonos hacia esa esfera lúdica vital para nuestra vida espiritual.

Bibliografía.

- CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres; la máscara y el vértigo*. México. FCE, 1994. pp. 331. (*Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, 1ª ed. París, 1967)
- CARRETERO, Luis, *Niñez y filosofía*. México. Ed. Estylo. 1957, pp. 335.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona, 1998. Paidós, pp. 510
- DUVIGNAUD, Jean, *El juego del juego*. 2ª ed. Colombia, FCE, 1997, pp. 159. (*Le jeu du jeu*. París. 1980)
Traducción Jorge Ferreiro Santana.
- ENCISO, Jorge, *Sellos del antiguo México*. México, 1947, pp. 153
- ESTEVE BOTEY, Francisco, *Historia del grabado*. 1997, Labor., España, pp. 356.
- GADAMER, Hans-Gerge, *La actualidad de lo bello*. Barcelona, Paidós/ I.C.E.-U.A.B. 1991, pp. 124.
- GRABOWSKI, Beth, et. al. *El grabado y la impresión*. 1ª ed. Barcelona. Blume. 2009. pp. 240. (*Printmaking: Materials and Processes*., Traducción; Clara Melús García. 1ª ed. 2009).
- GRAÑÉN PORRÚA, María Isabel, *Los grabados en la obra de Juan Pablos: primer impresor de la Nueva España 1539-1560*. México, FCE-ADABI, 2010, pp. 296.
- HETZER, Hildegard, *El juego y los juguetes*. Buenos Aires. Editorial Kapelusz, 1978, pp. 111
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*. 15ª ed. Madrid, España. Alianza Editorial/Emecé Editores, 2008, pp. 287.
(*Homo ludens*. Scholvinck, 1954) Traducción Eugenio Imaz.
- KANT, Immanuel, *Antropología*. 1ª ed. Madrid, Alianza Editorial 2004, pp.287
- KARCH R, Randolph, *Manual de Artes gráficas*. México. Trillas, 1990, pp. 434.
- KLEE, Paul, *Teoría del arte moderno*. Argentina. Ed. Caldén, 1971, pp. 119.
- LEIF, Joseph, *La verdadera naturaleza del juego*.

Editorial Kapelusz. 1978. Buenos Aires, pp. 126

LÓPEZ CASILLAS, Mercurio, *José Guadalupe Posada: Ilustrador de cuadernos populares*. México, editorial RM. 2003, pp. 223.

LÓPEZ CASILLAS, Mercurio, *Manuel Manilla: grabador mexicano*. 2005, ed. RM. México, pp. 207.

MARTÍNEZ, Jesús, *Historia del grabado I; Grabado prehispánico. Grabado en la Colonia*, 2006. Ediciones LA Rana, 1ra ed. Guanajuato, Gto. pp. 200.

MARTÍNEZ, Jesús, *Historia del grabado II*, ed. la rana, 2006. Guanajuato, pp. 85.

MARTÍNEZ, Jesús. BELTRAN, Alberto, Un breve recorrido por el grabado en México; Discurso de ingreso a la Academia de Artes; Respuesta. 1994, 1ra ed., México D.F. Academia de artes, pp. 32.

MUÑOZ ESPINOSA, María Estela, *Una muestra iconográfica de las estampas que guardan las obras que llegaron a la Nueva España*, año 2000, 1ra ed. INAH. México, pp. 177.

MUSACCHIO, Humberto, *El taller de gráfica popular*. México, FCE, 2007, pp. 214.

NOEL LAPOUJADE, María, *Filosofía de la imaginación*, 1ª ed. México, Siglo XXI editores, 1988, pp.265.

RODRIGUEZ GARCÍA, Cristina, et. al. *El grabado: historia y trascendencia*. México, UAM Xochimilco. 1989. pp. 141.

SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo., *Invitación a la estética*. 2005 2ª ed. Grijalbo. México D.F. pp. 269

SAN MIGUEL HEVIA, José., "La imaginación". //El Catoblepas//, Revista. Mayo 2005; No. 39. Pag. 17

SAN MIGUEL HEVIA, José., "La evocación". //El Catoblepas//, Revista. Enero 2005; No. 35. Pag. 10

TIBOL, Raquel, *Gráficas y neográficas en México*. México, UNAM/SEP, 1987 pp.303.

VIVES PIQUÉ, Rosa, *Del cobre al papel; la imagen multiplicada*. 1994, Icaria editorial, Barcelona 1ª ed. pp. 236.

WESTHEIM, Paul, *El grabado en madera*. 2ª ed. México, Fondo de cultura económica. 1967. pp. 298. (*Das Holzschnittbuch*, 1ª ed. Alemania. 1921). Traducción Mariana Frenk