



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**USO ANTROPOLÓGICO DEL COLOR EN EL
JUGUETE POPULAR MEXICANO**

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
EDUARDO ZAMBRANO CEREZO

DIRECTOR DE TESIS
DRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS ESQUIVEL (ENAP)

SINODALES
MTRA. ELIA MORALES GONZÁLEZ (ENAP)
MTRO. GERARDO GÓMEZ ROMERO (ENAP)
MTRO. OMAR LEZAMA GALINDO (ENAP)
DR. MARCO ANTONIO SANDOVAL VALLE (ENAP)

MÉXICO, D.F. ENERO DE 2014





Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

USO ANTROPOLÓGICO DEL COLOR EN EL JUGUETE POPULAR MEXICANO



UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño



ENAH
POSGRADO
EN ARTES
Y DISEÑO





UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**USO ANTROPOLÓGICO DEL COLOR EN EL
JUGUETE POPULAR MEXICANO**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

EDUARDO ZAMBRANO CEREZO

DIRECTOR DE TESIS

DRA. LUZ DEL CARMEN VILCHIS ESQUIVEL (ENAP)

SINODALES

MTRA. ELIA MORALES GONZÁLEZ (ENAP)

MTRO. GERARDO GÓMEZ ROMERO (ENAP)

MTRO. OMAR LEZAMA GALINDO (ENAP)

DR. MARCO ANTONIO SANDOVAL VALLE (ENAP)

MÉXICO, D.F. ENERO DE 2014



A Raquel. Alvaro. Catalina. Ángel. Alicia. Aurelio, que aunque ya no están presentes, los recuerdo con mucho respeto y cariño por todas sus enseñanzas.

A mis Padres Hortensia y Presbítero, gracias por darme la oportunidad de ser la persona, el esposo, el padre, y el profesionalista que hoy soy.

A mi motivo y orgullo a mi esposa María Concepción Alejandra.

A mis hijos, amigos y mas grande orgullo Eduardo y Carlos Alfonso.

A mis suegros.

A mi Directora de tesis Luz del Carmen Vilchis Esquivel

A mis maestros y a todos aquellos que de una u otra forma han sido parte de mi formación profesional.

Índice

Capítulo 1. Cultura.

1.1. Definición	23
1.2. Civilización y cultura	34
1.3. El hombre; su arte y su historia	42

Capítulo 2. Color.

2.1. Comprensión del color en el contexto prehispánico	49
2.2. Antropología del color	57
2.3. Fundamentos del color	81
2.4. Fenómenos psicológicos del color	103
2.5. Color y cultura	107

Capítulo 3. El juguete popular mexicano.

3.1. El juego	114
3.2. El juguete	117
3.3. Análisis cromático	123
3.4. El juguete popular, el color y la cultura	133
3.5. Una clasificación	139
3.6. Estudio de caso. Metepec	153

Capítulo 4. Estudios diversos sobre el juguete popular.

4.1. Estudios de culturas y tradiciones.	182
4.2. Introducción al juguete popular. Reflexiones sobre el juego, el juguete y las miniaturas.	184
4.3. Algunas referencias históricas sobre el juguete en México	190
4.4. La dicotomía entre Juguete Artesanal y Juguete Industrial.	198
4.5. El juguete popular en el México actual.	205
4.6. Importancia del papel en el juguete popular.	215
4.7. Clasificación visual de juguetes populares	230
Conclusiones.	252
Bibliografía General.	261

INTRODUCCIÓN

Entre las pinturas rupestres, los petroglifos, los jeroglíficos, los primeros ideogramas chinos utilizados como tipos, los pictogramas, el diseño de los primeros alfabetos –sumerio, fenicio, chino, gótico, etc.- pero sobre todo impreso en las diversas manifestaciones políticas y culturales se encuentra el juguete popular. Para el maestro Guzmán Leal, “la prehistoria termina cuando aparecen testimonios escritos que permiten reconstruir con certeza el pasado”¹.

Enric Satué, en su libro *El diseño gráfico*, desde sus orígenes hasta nuestros días; escribe: “la historia del hombre es la historia de la humanidad, de las culturas... de la civilización”, muchos son los datos que se quedan en el escritorio por falta de espacio, o por falta de investigación o de quien publique.

La historia, ciencia social que permite buscar rezagos históricos sobre la evolución del hombre y los elementos que estructuran a cada una de las diversas culturas.



Pintura Rupestre.
Sierra de San Francisco,
Baja California sur.
Foto: Revista
México Desconocido

¹ GUZMÁN Leal, Roberto. *Historia de la Cultura*. Undécima Edición. Editorial Porrúa. México, 1978, Pág. 30

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

El maestro Alfonso Caso clasifica a la cultura en: contracultura² aculturación³ y cultura⁴. Aculturación, la define desde una perspectiva propia del progreso y la modernidad; llama elementos no propios de la cultura a aquellos que sustituyen en gran medida el uso de un objeto propio como lo es caso de esta investigación: el juguete y en particular el juguete popular. Con respecto de otro tipo de juguetes como los electrónicos, por ejemplo, relegando al juguete popular.

En consecuencia, la cultura popular, se encuentra influenciada por la electrónica y la tecnología mostrando juguetes mecánicos importados –muñecos parlantes, de diversos movimientos-, juegos de computadora: play station, game cube, x-box, y su gran variedad de títulos y contenidos, que desde el punto de vista pedagógico inniven la creatividad y la imaginación, diferente a la que genera el uso y la

2 Aunque hay tendencias contraculturales en todas las sociedades, el término contracultura se usa especialmente para referirse a un movimiento organizado y visible cuya acción afecta a muchas personas y persiste durante un período considerable. Así pues, una contracultura es la realización, más o menos plena, de las aspiraciones y sueños de un grupo social marginal. Podemos considerar ejemplos como el romanticismo del siglo XIX, la bohemia que se inicia en el siglo XIX y dura hasta hoy, la Generación Beat norteamericana de los años cincuenta, los movimientos contraculturales de los sesenta, influidos por la Generación Beat, el movimiento hippie nacido en los años 60 en Estados Unidos de América y el movimiento punk de finales de los setenta hasta hoy.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Contracultura>. Consultado el 25 de septiembre de 2008

3 Aculturación se refiere al resultado de un proceso en el cual una persona o un grupo de ellas adquieren una nueva cultura (o aspectos de la misma), generalmente a expensas de la cultura propia y de forma involuntaria. Una de las causas externas tradicionales ha sido la colonización. En la aculturación intervienen diferentes niveles de destrucción, supervivencia, dominación, resistencia, soporte, modificación y adaptación de las culturas nativas tras el contacto intercultural. En tiempos más recientes, el término también se ha aplicado a la adquisición de la cultura nativa por parte de los niños desde la infancia en la propia casa.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Aculturacion>. Consultado el 25 de septiembre de 2008

4 Cultura (en latín: cultura, 'cultivo') es un término que tiene muchos significados interrelacionados. Cultura: Una reseña crítica de conceptos y definiciones.

En el uso cotidiano, la palabra "cultura" se emplea para dos conceptos diferentes:

1. Excelencia en el gusto por las bellas artes y las humanidades, también conocida como alta cultura; 2. Los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales (tecnologías) que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo. <https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>. Consultado el 25 de septiembre de 2008

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

manipulación de un juguete popular.

Las habilidades adquiridas por el manejo de un trompo, la pericia de los malabares del balero y del yoyo, las miniaturas de tela, de latón o plomo, todos impregnados de una magia que despierta la imaginación para crear diversos escenarios.

El nivel de creatividad de un juguete y juego electrónico no se discute, pero está regido por el impacto de gráficos desarrollados por el software, que permiten al usuario a desarrollar ciertas habilidades, que no del todo están relacionadas con los malabarismos, mismos que exigen los juguetes tradicionales; pero si de otras destrezas que distorsionan la creatividad y las habilidades que obliga la imaginación.

La mayor parte de las regiones del país, donde aún no se existe la influencia de los juguetes electrónicos, por un lado el nivel económico, por otro lo inalcanzables por su costo y uso o por un amplio desconocimiento de la tecnología moderna, permiten el uso de los juegos y juguetes tradicionales como modos de entretenimiento y de aprendizaje.

Este proyecto propone establecer un análisis del uso del color en el juguete popular sin dejar de tomar en cuenta el desarrollo de cada uno; estudiando los vínculos que existen entre la cultura, la civilización, la religión y la sociedad; además de analizar los contenidos y los resultados que se obtendrán de esta investigación con respecto al uso antropológico del color en el juguete popular mexicano.

El modelo de investigación que se trabajó en este documento, es el modelo empírico⁵; modelo que

5. El empirismo es una teoría filosófica que enfatiza el papel de la experiencia, ligada a la percepción sensorial, en la formación del conocimiento. Para el empirismo más extremo, la experiencia es la base de todo conocimiento, no sólo en cuanto a su origen sino también en cuanto a su contenido. Se parte del mundo sensible para formar los conceptos y éstos encuentran en lo sensible su justificación y su limitación. <http://es.wikipedia.org/wiki/Empirismo>. Consultado el 26 de octubre de 2013

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



Lagartija del inframundo, reptil alucinado ¿qué buscas aquí que no tengas allá? ¿de qué sueño escapaste, de qué zoológico sideral?

Figura de madera tallada y policromada, Oaxaca. Foto: Mauricio Martínez.

Abracadabra: juguete Mexicano.

México, 2002.

permite establecer vínculos en la experimentación y la observación de fenómenos, la investigación documental y la de campo tanto en las ciencias sociales como las ciencias naturales; con lo anterior, este documento se fundamenta en la antropología estructuralista, corriente de la antropología social, que de acuerdo a ella, todos los fenómenos sociales pueden ser abordados como sistemas de signos o símbolos, principalmente el color y sus aplicaciones.

El estructuralismo antropológico implica el estudio sobre la gran variedad de culturas y de la forma

en que cada sociedad aborda problemáticas similares y de cómo se explicaría, desde ese punto de vista. Por tanto, esa gran diversidad de elementos sociales y culturales se encuentra en el entorno y muy en especial por el valor y el significado que le son atribuidos por la sociedad al juego y al juguete.

En consecuencia, las teorías del color, los fenómenos del color, los antecedentes culturales, la relación del hombre y la cultura, su comprensión hacia la técnica para aplicar y fabricar el color, la relación de este con su aplicación en objetos tales

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

como el juguete popular, son las principales premisas de esta investigación.

La observación sobre este modelo, permite estructurar el concepto y el contexto del uso del color en el juguete popular mexicano, y de la necesidad de la aplicación del color, y la relación que tiene la forma con respecto del color, existiendo algún rito sobre la fabricación y aplicación del color.

Algunos autores como Flink, definen al juguete como un objeto para los niños, bonito y curioso con el que se entretienen los niños, por el manejo de sus habilidades, y como consecuencia generando destrezas.

El juguete popular, es un objeto que satisface necesidades básicas: un objeto bonito, esto es, un objeto con ingeniería de forma y colorido; un objeto para jugar, educar y de entretenimiento; un objeto de colección.

El primero establece ciertos niveles de estética, la cual permite que el juguete sea atractivo, que llame la atención, que junto con el material (madera, latón, hojalata, etc) establezca la estructura de un objeto bonito y atractivo.

El segundo establece el concepto lúdico, el concepto de juego, de aprendizaje, de ciertas normas de juego que justamente establecen el entretenimiento del juego y del juguete.

Finalmente el ser ese objeto de colección... de estudio... de análisis, que permite el estudio de la estructura social, cultural y religiosa de las diversas culturas, como es el caso del Centro de Estudios Indígenas de la SEP, el Museo del Juguete y el Museo de las Culturas Populares, entre otros. Gracias a estas dependencias, aún se den talleres de construcción de juguete popular con materiales diversos como la

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

cartonería.

Sin embargo el principal motivo de desarrollar esta investigación es, buscar desde diferentes perspectivas, por que se ha perdido la tradición en el uso del juguete popular, los materiales, los colores, las formas y los niveles de comprensión y destreza hoy en día. La cultura de hoy se fusiona con otras, absorbe el contenido, el contexto, políticas, tradiciones y en el caso del juguete en su estado geográfico, de su estatus social y económico. Sin duda un concepto muy importante pero poco comprendido; dado que la cultura, es el reflejo de las diversas actividades y actitudes que el hombre tiene en determinados sectores sociales, políticos y religiosos; conceptos que están inmersos en su comportamiento dentro de su núcleo social.

De ésta manera, la historia y evolución del hombre, ha generado interesantes líneas de investigación, principalmente de la historia y de la antropología.

La escritura es otro ejemplo de esa evolución, su origen se gesta en el dibujo o en el trazo, ya que según el maestro Guzmán Leal,..."probablemente los primeros signos escritos eran sólo pictografías (pinturas de objetos) con que se representaba el objeto dibujado o una idea fácilmente sugerida por él".⁶ Mesopotamia y Egipto se ubican como las culturas más antiguas⁷ junto con la del México Antiguo.



Iyari es una palabra proveniente de la lengua de los Wixarikas (Huicholes) y quiere decir corazón. Foto: Iyari Cartonería.

6. Idem. Pág. 30.

7. La historia del Antiguo Egipto se divide en tres imperios con períodos intermedios de conflictos internos y dominación por gobernantes extranjeros.

- El Imperio Antiguo se caracterizó por el florecimiento de las artes y la construcción

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Además de estas culturas se encuentran la China ubicada en el siglo III a. de Cristo; la India finales del siglo II, principios del siglo III a. de Cristo. De estas, también se tienen estudios sobre la cultura Maya, ubicada en el siglo I a. de Cristo; los toltecas y los aztecas desarrolladas después de la era de Cristo.



Glifos Nahuas.
<http://axoquen.8k.com/articulos/antiguosm/art522.html>

La Cultura, definición: que desde el punto de vista de la antropología es lo que el hombre aprende o crea por opción a lo que adquiere por herencia biológica. La cultura es un conjunto de costumbres, conocimientos y nivel de desarrollo artístico y científico.⁸

La civilización, es definida como la acción y

de inmensas pirámides.
- Durante el Imperio Medio (2050-1800 a. C.), tras una etapa de descentralización, Egipto conoció un período de esplendor en su economía.
- En el Imperio Nuevo(1567-1085 a. C.) la monarquía egipcia alcanzó su edad dorada conquistando a los pueblos vecinos y expandiendo sus dominios bajo la dirección de los faraones de la dinastía XVIII. La última dinastía fue derrocada por los persas en el año 341 a. C., quienes a su vez fueron reemplazados por gobernantes griegos y romanos, periodo que comenzó hacia el año 30 a. C. como resultado de la derrota de Marco Antonio en la batalla de Actium, que trajo siete siglos de paz relativa y estabilidad económica. Desde mediados del siglo IV, Egipto formó parte del Imperio Oriental, que se convirtió en el Imperio bizantino.
8 Diccionario Enciclopédico Time Life. España, 2003. Pág. 317.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

efecto de civilizar o civilizarse; es el conjunto de ideas, hábitos, artes y técnicas propias de un pueblo o de una época.⁹

La aculturación, se define como el proceso por el que un individuo o un grupo adoptan los patrones de otra cultura.¹⁰ La supracultura, que se deriva del prefijo supra de origen latino que significa sobre, arriba o más allá¹¹, de los diversos niveles culturales; en donde las primeras culturas tienen diferencias básicas que permiten marcar diferencias culturales, políticas, sociales y religiosas.

El estudio del color tiene una gran influencia en las diversas culturas, analizado con mas profundidad en el capítulo dos, hago referencia sobre sus fenómenos y sus fundamentos. Investigadores como Newton, Young, Küppers, Kandinsky, entre los más importantes; Georgina Ortiz, Aurora Poo, John Cage y Eulalio Ferrer otorgan datos importantes sobre los fenómenos políticos, religiosos y sociales sobre la aplicación del color, además de revisar las funciones psicológicas y los fenómenos sociales que genera el color.

La historia y la antropología, influyen sobre el color, y se obtienen algunos datos recopilados por éstos autores, es el caso del Sr. Eulalio Ferrer sobre el origen y la manufactura del color, donde minerales, animales y vegetales, son la principal materia prima para generar el color. Conjuntamente se revisan los beneficios brindados por la naturaleza aprovechada por el hombre, generado sus propias técnicas y procesos para generar el color y su aplicación en materiales como la madera, el iztle, el totomoztle, el latón, la laca, la hojalata y los textiles.

9 Ídem. Pág. 267.

10 Ídem. Pág. 17.

11 Ídem. Pág. 862.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Aspectos importantes sobre una visión antropológica del color, su uso, su relación cultural, social, político y religioso. Cultura artística, cultura política, cultura religiosa, y cultura social, son fenómenos propios del estudio de la antropología de todos y cada uno de los asentamientos como cultura sedentaria, además de estudiar a la cultura nómada. El fenómeno cultural del color, estudia la relación que tiene en el quehacer de cada una de las diversas culturas en su entorno. Sin embargo, la propuesta queda aún un poco vaga, hace falta indagar más sobre cada una de las culturas a estudiar.

El Centro de Estudios sobre Cultura Popular, dependencia del Museo Nacional de las Culturas Populares, ofrece una gama de apoyo videográfico, fotográfico, hemerográfico y bibliográfico. Libros, revistas, investigaciones documentales, investigaciones de campo y museos, apoyan este aservo hitórico-antropológico.

En este centro, la información recopilada sobre los orígenes del juego y del juguete, sus materiales, usos y costumbres son las actividades más antiguas del hombre. Este dato establece los parámetros que permiten estudiar las actitudes y comportamientos del hombre en su entorno social, cultural, político, económico y religioso.



LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Luego entonces, el juego representa una norma en el comportamiento humano, su aprendizaje junto con el juguete. Desde un punto específico de este estudio, el objeto, el arte y la artesanía, dependen de las correctas manifestaciones sociales y culturales. Sin embargo, como tal, el juguete popular, es una muestra de la actividad del hombre en épocas diversas, donde el poder de la informática, hoy en día, rebasa las expectativas de la manufactura artesanal contra la industria en serie, acentuada en el alza de los costos de producción y el constante cambio de mercados.

El mundo de las bestias, como las describe Donis A. Dondis en su libro *La Sintaxis de la Imagen*, tiene su gramo de aprendizaje, las bestias aprenden sus roles con el juego; el hombre desarrolla su aprendizaje y después juega. La bestia, desde el momento mismo de su nacimiento, ya juega un papel importante en la biodiversidad; nace, se reproduce, muere, alimenta, ciclo sin fin del cual todo ser vivo depende. El hombre, desde su nacimiento depende de otros factores para sobrevivir,

no establece dominio sobre la naturaleza, la transforma a sus propias necesidades. Francis Bacon cita que a la naturaleza se la domina obedeciéndola.

En la naturaleza del hombre existe una ambigüedad, la destruye y la desarrolla, pero no con fines de equilibrio,



Juguetes importados. Feria del juguete.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

sino con fines netamente que satisfagan sus propias necesidades. Desarrolla un aprendizaje, del cual genera leyes, acciones, objetos diversos y funcionales o de arte, que determinan el vínculo entre lo funcional, el arte y el objeto. En el caso particular del juguete, actualmente deja de ser un instrumento de aprendizaje, destreza y desarrollo, para ser un objeto de estrategias bélicas en la mayoría de los casos. Un objeto de madera o papel, es sustituido por el plástico y el metal, incluso –hoy día, por los microchips.

En ésta época ya no genera juegos didácticos, lúdicos que determinen generar un nivel de aprendizaje, desarrollo y destreza; genera juegos de guerra, muerte y sangre, sustituyen al papalote, el trompo o a las canicas por juegos de video o mecánicos que facilita el juego. Juegos de mesa extranjeros como el monópolis, sustituyen a la oca o a serpientes y escaleras.

El juego y el juguete son analizados en este proyecto para determinar y desarrollar conclusiones propias que permitan interpretar el comportamiento de nuestra cultura ante el desarrollo y la modernidad.

Una breve pero significativa clasificación del juguete muestro en el capítulo 4, permite conocer los vínculos y las rupturas con la sociedad; una sociedad influenciada por diversos mecanismos económicos y políticos en los intercambios comerciales y culturales, altamente sofisticados, lo que sustituye a un balero o a un trompo por un control conectado por un cable hacía un monitor, que determina la suerte de cada participante, interactuando con otro u otros para derrotar bélicamente y no con creatividad absoluta en la estrategia del desempeño del juego del balero, por ejemplo. El municipio de Metepec, en el Estado

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

de México, cuya actividad comercial y cultural, se apoya en la generación de artesanías de calidad, imaginativa, creativa, mágica.

Impresionantes juguetes, alebrijes, jarrones, carritos de madera, máscaras, yoyos, trompos, escaleras sin fin, boxeadores, textiles, vajillas de barro o de latón, soldaditos de plomo o madera, metafóricamente, el judas y el diablito que permite destruir todo vínculo con lo malo, lo desafortunado.

Valores culturales y sociales que estructuran nuestra sociedad. México, es un país con una enorme gama de posibilidades para estudiar la cultura, además, permite tener contacto con los artesanos que son verdaderos artistas de lo fantástico,

lo mágico y lo mítico; de lo lúdico y lo didáctico, ingredientes propios de nuestra cultura milenaria, principalmente en una de sus máximas representaciones culturales de la zona, el Arbol de la Vida.



Árbol de la vida cuyo tema son las artesanías.
Escultura de Oscar Soteno en exhibición en el Museo de Arte Popular de la Ciudad de México.

Capítulo 1

CULTURA

1.1. Definición.

La Antropología Cultural, rama de estudio de la Antropología estudia a la política, la economía, la religión, la sociedad, la cultura y en consecuencia al hombre.

A través de la historia, la cultura es estudiada con gran entusiasmo por parte de investigadores sociales, políticos y culturales, entre otros, obteniendo datos importantes para esta investigación. Samuel Ramos, Ernest Cassirer, Moreno de Alba, aportan interesantes datos culturales y sociales de las diversas etapas de la evolución del hombre.

Comenzaré por dar algunos aspectos generales sobre cultura su definición. El diccionario de la Lengua Gramática y Verbos establece que la cultura es el resultado de cultivar el conocimiento o los conocimientos humanos materiales e inmateriales, de que cada sociedad dispone para relacionarse con el medio, y establecer formas de comunicación entre los propios individuos o grupos de individuos. La definición correspondiente a cultivar, describe que es dar a la tierra y a las plantas las labores necesarias para que fructifiquen.

La etimología del término moderno "cultura" tiene un origen clásico. En varias lenguas europeas, la palabra "cultura" está basada en el término latino utilizado por Cicerón, en su *Tusculanae Disputationes*, quien escribió acerca de una cultivación del alma o "cultura animi", para entonces utilizando una metáfora agrícola para describir el desarrollo de un alma filosófica, que fue comprendida teleológicamente como uno de los ideales más altos posibles para el desarrollo humano. Samuel Pufendorf llevó esta metáfora a un concepto moderno, con un significado

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

similar, pero ya sin asumir que la filosofía es la perfección natural del hombre. Su uso, y que muchos escritores posteriores “se refieren a todas las formas en la que los humanos comienzan a superar su barbarismo original y, a través de artificios, se vuelven completamente humanos”¹²

Como lo describe Velkley¹³: el término “cultura”, que originalmente significaba la cultivación del alma o la mente, adquiere la mayoría de sus posteriores significados en los escritos de los pensadores alemanes del siglo XVIII, quienes en varios niveles desarrollaron la crítica de Rousseau al liberalismo moderno y la Ilustración. Además, un contraste entre “cultura” y “civilización” está usualmente implícito por estos autores, aun cuando no lo expresen así.

Dos significados primarios de cultura surgen de éste período: cultura como un espíritu folclórico con una identidad única, y cultura como la cultivación de la espiritualidad o la individualidad libre.

El primer significado es predominante dentro de nuestro uso actual del término “cultura”, pero el segundo juega todavía un importante rol en lo que creemos debería lograr la cultura, como la “expresión” plena del ser único y “auténtico”. En lo que respecta al conocimiento del trato o de la amistad, en estos se ponen todos los medios necesarios para mantenerlos y estrecharlos; talento, ingenio y memoria, potencias y facultades¹⁴ que permiten cultivar todo nivel de conocimiento.

El diccionario de Filosofía, define este término en dos significados; el primero, más antiguo, significa la formación del hombre, su mejoramiento y perfec-

¹² <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>. Consultado el 26 de octubre de 2013.

¹³ Velkley, Richard (2002). «The Tension in the Beautiful: On Culture and Civilization in Rousseau and German Philosophy». *Being after Rousseau: Philosophy and Culture in Question*. pp. 11–30

¹⁴ Diccionario de la Lengua Española OCEANO. España, 1985.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

cionamiento. El segundo indica el producto de esta formación; el conjunto de los modos de vivir y pensar a los que suele dar también el nombre de civilización.

Vinculando el desarrollo y la evolución de las culturas, el individuo -principal protagonista de la historia de la cultura- es un ser organizado respecto de su especie; es una persona que pertenece a una clase, clan o sociedad; un ser indivisible, único e inimitable. La cultura también es estudiada por la etnología y la etnografía; la primera establece los vínculos culturales de determinadas sociedades, como son: mitos, política, religión, sociedad, entre los más importantes. La segunda establece el estudio de los asentamientos culturales en las diferentes regiones geográficas.

El Coloquio sobre Cultura Nacional, celebrado en Ciudad Universitaria en su Facultad de Filosofía y Letras en la ciudad de México, el Dr. José G. Moreno de Alba; postula que: lo que entendemos por cultura puede explicarse desde varios puntos de vista que se complementan. La filosofía la define como el conjunto de las realizaciones genéricas del espíritu humano y los griegos la contrapusieron a la naturaleza. Se acepta que una cosa es cultura cuando se da por referencia a un valor como la belleza o la utilidad".¹⁵

Desde el punto de vista de la filosofía, se distinguen tres tipos de problemas básicos en el concepto de cultura: el primero es el objeto cultural, que se refiere a la relación de un objeto con respecto a la cultura a la que pertenece; el segundo es la reflexión sobre esos objetos, que sobre su nivel cultural describe que el objeto o el arte es el reflejo de la sociedad, y; la interrelación entre sujeto y objeto de la

¹⁵ LA CULTURA NACIONAL: coloquio sobre Cultura Nacional. México: UNAM-Facultad de Filosofía y Letras, 1984. Pág. 36.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

cultura en el contexto de una determinada cultura, la cual la cultura es un juego recíproco de espejos, la comunidad imita al arte con respecto a sus objetos de arte.

Existe otra rama denominada antropología psicológica que considera la cultura como fenómeno histórico-social, pues desde el punto de vista de la historia, los elementos que definen la estructura de vida colectiva de diversos grupos humanos entendidos como sociedades, están determinados y relacionados. En este sentido, a la cultura le pertenecen elementos sociales tales como lenguas, idiomas, dialectos; religiones, sectas, sociedades, instituciones, creencias, ritos, leyes, gobiernos, tradiciones y fiestas populares. Estos elementos sociales y culturales, según el Dr. Moreno son valores y símbolos que se transmiten y se asimilan; agregaría, que se transmiten de generación en generación, dependiendo del estilo característico de cada pueblo, comunidad, grupo social o etnia.

Herber Marcuse entiende la cultura como un proceso de humanización... encuadrándola dentro de unos límites soportables, estabilizando una organización productiva de la sociedad, desarrollando las facultades intelectuales del hombre, reduciendo y/o purificando las agresiones, la violencia y la miseria".¹⁶

Estas definiciones u observaciones, dictan dentro de la sociedad, patrones de comportamiento necesarios para su desarrollo. Sociedades, grupos y etnias; como de cada individuo, permiten una participación más efectiva entre éstos. El Dr. Moreno de Alba relata como las pequeñas comunidades logran una integración individual en su más

¹⁶ MARCUSE, Herbert. EROS Y CIVILIZACIÓN: una investigación filosófica sobre FREUD. México: Joaquín Mortiz, 1984. Pág. 36.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

alto grado de participación. También concluye -por lo anterior- cómo las culturas primitivas llaman tanto la atención de los estudios etnológicos.

El papel insustituible de la cultura, entendida como la totalidad integradora de diversos rasgos, cada uno de los cuales responde a una necesidad de la vida del grupo social.¹⁷ Con lo anterior, El Dr. Moreno de Alba establece que muy en particular, las artesanías o los objetos de arte, sólo están destinadas a un consumo masivo, pero no específica bajo qué condiciones. El consumo masivo, desde mi punto de vista, es subjetivo, porque sólo algunos sectores tienen el privilegio de hacer masiva su producción y su consumo, rezagando a los demás como realizadores de arte primitivo, único, que muchas veces no llega a determinados mercados de arte y que sólo se comercia en pequeñas ferias y tianguis, a diferencia de los grandes mercados de autoservicio.

Marcuse señala que en la cultura de masas la civilización se apodera de la cultura, la organiza, la compra... la vende.¹⁸ Luis Villoro añade que toda cultura implica sistemas de creencias, cuya verdad se justifica en razones, entonces un pensamiento o una actitud inauténticos serán aquellos que se producen sin un examen personal suficiente...¹⁹

Con base en la cita anterior, en dicho encuentro sobre cultura nacional, el maestro Luis Villoro menciona el término sistema, en cuyo seno social se encuentra la cultura. Este sistema se puede también denominar como sociedad, por cuanto en ella se encierra; pero una cultura no sólo pretende fundar sus ideas en razones, también obedece a motivos. Por motivos entendemos, en un sentido muy gen-

¹⁷ LA CULTURA NACIONAL. Op-Cit. Pág. 94.

¹⁸ MARCUSE, Herbert. EROS Y CIVILIZACIÓN: una investigación filosófica sobre FREUD. México: Joaquín Mortiz, 1984. Pág. 37.

¹⁹ LA CULTURA NACIONAL. Op-Cit. Pág. 95.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



Pintura Rupestre.
Sierra de San Francisco,
Baja California Sur.
Revista
México Desconocido.

eral, cualquier causa psíquica que induce a la acción.²⁰

En este encuentro, el Dr. Gambio -antropólogo- reflexiona sobre la forma de comportamiento de la población en México ante determinadas acciones. El investigador notó que la sociedad estaba integrada por una cultura invasora; la cultura occidental, una cultura

que denominó típica: la cultura mestiza, de una cultura autóctona: la india precolombina. La cultura que llamó típica, era una cultura mestiza, de tipo colonial;...resultado de la interacción entre la cultura occidental y la cultura autóctona.²¹

Fernando Pérez Correa menciona en sus ponencias: lo que entendemos por cultura, para él son cuestiones importantes de mencionar: 1) el saber la propiedad que posee el hombre culto; 2) la disciplina aplicada al desarrollo de ciertos potenciales, como en la cultura física, o aún en la musical; 3) un conjunto propio de normas y valores como el que define la cultura campesina, o la cultura indígena, y; 4) el campo social, en cuyo interior hablamos, producimos e intercambiamos.²²

Cuando hablamos de cultura, hablamos de una diversidad ideologías, apoyadas en influencias

²⁰ Ídem.

²¹ LA CULTURA NACIONAL. Op-Cit. Pág. 94.

²² Ibid Pág. 103.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

desde el punto de autores e investigadores sobre el tema de cultura. La cultura y sus clasificaciones son importantes de analizar; la cultura es la esencia misma de un pueblo, etnia o sociedad. Al ser la esencia de la sociedad, se consolida de generación en generación, dando paso al estudio y el análisis que de ella hace la antropología.

Como conclusión personal, la cultura es la relación que tienen los individuos con respecto al arte, la religión, la política y la sociedad; ritos e ideologías forman parte del contexto en el que la cultura ubica los diversos niveles sociales.

Pérez Correa, afirma que la ideología es, al menos: 1) la visión del mundo y de la vida de la que son portadoras las formas ideológicas, los sistemas de ideas tales como - por ejemplo- el liberalismo; 2) las representaciones globales de lo apetecible, en función de ciertos modelos, utópicos o concretos; 3) la organización de opiniones e interpretaciones desde la perspectiva de intereses locales, o de clase; 4) el pensamiento falso.²³

Claude Levi – Strauss, en sus investigaciones sobre cultura, define la antropología como aquella parte de la filosofía que trata de interpretar en general el fenómeno humano.²⁴ El objetivo de la antropología está enfocado al estudio, tanto físico como moral del hombre; la antropología da una concepción de cultura vista desde cualquier producto de la actividad humana o de un determinado grupo social. Por grupo social se entiende como toda estructura integrada por individuos establecidos en una determinada área geográfica y en un estatus social. Esta visión antropológica de Lev – Struss donde para él

²³ Ídem.

²⁴ LEVI – STRAUS, Claude. ANTROPOLOGÍA ESTRUCTURAL: mito, sociedad, humanidades. México: Siglo XXI, 1973. Pág. 28.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

la cultura es el conjunto que comprende, tanto el sistema de organización social como la tecnología, los productos materiales de la actividad y de la organización humana, los conocimientos de la realidad, la religión, el arte, etc.²⁵

Diversos estudios establecen, que la cultura, es propiamente una actitud o actividad que realizan determinados núcleos sociales. Estos núcleos sociales, como los define el historiador Guzmán Leal, donde hay amor al saber, a la educación literaria y científica, amor a las letras y a las artes, protección y galardones para los que sobresalen en el cultivo de la inteligencia, hay cultura. La cultura es la dignidad de lo espiritual.²⁶ Malinowsky define a la cultura como el conjunto de lo manufacturado, de los bienes de los procesos técnicos de las ideas, de las costumbres, de los valores propios de cada una de las sociedades.²⁷

Por esto y por otros factores, la cultura es el vehículo por el cual se permite o fundamenta o como la definición aplica cultiva el desarrollo y la evolución de un pueblo. Por ello como disciplina de la filosofía, describe y caracteriza los vínculos que originan el desarrollo, político, social, religiosa, cultural y económica de una comunidad.

Esto representa -desde un punto de vista de la antropología- el humanismo con el que la mayor parte de los pueblos se desarrollan y evolucionan. Arte, religión y literatura son extensiones de la cultura, que permiten entender su nacimiento y evolución.

Guzmán Leal y Alfred Métraux establecen lo que para ellos son los elementos de la cultura -particularmente Métraux- como el plano cero. El plano cero parte del estudio que se realiza de una cultura

25 Ibid Pág. 306.

26 GUZMÁN Leal, Roberto. Historia de la Cultura. Undécima Edición. Editorial Porrúa. México, 1978, Pág. 42.

27 LEVI – STRAUS, Claude. Op. Cit. Pág. 82.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

primitiva, en cuyo sentido, se mencionan los elementos que la estructuran:

- a. Sociedades Aisladas.
- b. Medios de Subsistencia.
- c. Medios de Transporte y Adornos.
- d. Los Pueblos y las Moradas.
- e. Las Danzas Sociales.
- f. Fiestas y Religión.
- g. La Primacía Social.²⁸

Además de lo anterior, Métraux añade otros elementos como el lenguaje, técnica, economía, arte, ciencia, derecho, política, moral, religión y filosofía²⁹ de los cuales da diversas acepciones. Considerando lo anterior, la cultura es un esquema de estudio muy particular de la Antropología filosófica y social, que permite analizar los contextos, de los cuales las culturas son el reflejo de las actividades realizadas cotidianamente en su seno; comúnmente, podemos confundir la cultura con la civilización, más aun, existen similitudes entre ellas, como veremos en el siguiente índice.

Desde diversos puntos de estudio de la antropología, se establece a la cultura como aquella que: designa a aquel patrimonio social de los grupos humanos, que comprende conocimiento, creencias, fantasías, ideologías, símbolos, normas, valores, así como las disposiciones para la acción que derivan de todo este patrimonio y que se concretan en técnicas y esquemas de actividad típicas de toda sociedad.³⁰

Alfonso Caso dice que la cultura no solo se desarrolla en el seno de la religión, el arte; se dan muchas definiciones que aterrizan en la forma más sencilla que la cultura de una sociedad consiste en el

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ LEVI – STRAUS, Claude. Op. Cit. Pág. 38.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

conjunto de ideas, métodos, prácticas, instrumentos y objetos que esa sociedad elabora para satisfacer sus necesidades.³¹ El maestro Caso analiza aun más, la perspectiva que tiene de la cultura y a esta la establece desde los estudios antropológicos.

Divide a la cultura en dos líneas: cultura material y cultura espiritual. El primer nivel de la cultura material es toda aquella basada en herramientas o utensilios que el hombre requiere o necesita para fabricar y satisfacer sus necesidades de vestido, alimentación, habitación, etc., así como de los elementos que requiere para ello, tela, arado, hierro, etc. El segundo nivel es la cultura espiritual que establece las relaciones entre el conocimiento que se tiene de la naturaleza, las creencias, fantasías, y sentimientos; el maestro Alfonso Caso, además, postula que tanto la cultura material como la cultura espiritual, satisfacen necesidades de bien común, esto es, cumplen requisitos tanto sociales como culturales.

La antropología cultural, estudia los contactos que la comunidad tiene con cada individuo. Cada individuo tiene una función en específico, algunos desarrollan estudios y análisis en economía, política, pedagogía, medicina, agricultura, pesca, etc. Ernest Sapir, propone tres conceptos generales sobre cultura: 1) el concepto de orden social, 2) el concepto de orden material y 3) el concepto de orden espiritual.

El primero se establece en el sentido de los estudios obtenidos por los etnólogos, ellos -como historiadores de la cultura- dicen, que para significar cualquier elemento socialmente heredado en la vida del hombre, se inserta en el orden material y en el orden espiritual.

Justamente, el segundo se ubica en el orden

³¹ CASO, Alfonso. LA COMUNIDAD INDÍGENA. México: SEP - SETENTAS, 1971. Pág. 67.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

material, que está relacionado con la cultura material, en donde se condiciona la calidad de la materia o materiales que se van a emplear en los objetos; el tercero; el orden espiritual, también está vinculado con la cultura espiritual, en donde se ubica el sentimiento al realizar el objeto con determinados materiales.

En esencia, toda sociedad pacífica o salvaje vive en una red de costumbres, usos y actitudes que se conservan por tradición y que se encuentran insertas en la cultura y el orden material y espiritual, así como en el contexto del orden social.

Los etnólogos formulan su definición con base en juicios de valor manifestándose en dos grados: el primer grado establece que existen varios tipos de cultura; el segundo, que integran -cada una- una casi infinita variedad de elementos (políticos, sociales, religiosos, etc.), los cuales estructuran las diversas culturas. Finalmente, se entiende por sociedad a todo individuo, tradición, rito, religión y arte; son elementos que estructuran a la cultura; difieren en función del contexto cultural, la social o individual; en función de su contexto geográfico, independientemente de que la cultura esté en la riqueza de cada individuo; apoyada en la sabiduría, conocimiento adquirida a través de la experiencia y, fundamentalmente, en la evolución del individuo mismo dentro de estos elementos.

1.2. Civilización y Cultura.

Para integrar a esta investigación, y después de conocer los diversos aspectos de la cultura, definimos a la Civilización como un conjunto de costumbres, ideas, ciencias, artes, etc., que constituyen y caracterizan el estado social de un pueblo o raza. Aunque los términos civilización y cultura suelen emplearse indistintamente para expresar un mismo concepto. Al margen de su estricta significación académica, se suele considerar a la cultura como un concepto más limitado en el tiempo y en el espacio que la civilización, es decir, la cultura se estudia con respecto a la antigüedad de los pueblos y el lugar que ocupan en la historia. El concepto de civilización es más extenso, analiza la política, la sociedad, la religión, la economía desde el punto de cómo están organizados, y según datos actuales por su poderío bélico.

R. M. Maclver dice que la civilización es el aparato de los medios; y la cultura, es el sistema de los fines. Por civilización entendemos todo el mecanismo y la organización global que el hombre ha concebido en la lucha por controlar las condiciones de vida de los pueblos... cultura es, en cambio, la expresión de vivir y de pensar; establece que el reino de la cultura es el reino de los valores, los estilos, las preferencias emotivas, las aventuras intelectuales. La cultura es la síntesis de la civilización.³²

Cultura y civilización establecen un vínculo de expresión entre los pueblos; muy en particular, la civilización establece un conjunto de normas a seguir, un conjunto de reglas que, según Roberto Guzmán Leal, donde hay leyes, gobierno, administración de justicia y todo lo que constituye el orden civil, hay

³² LEVI – STRAUS, Claude. Op. Cit. Pág. 112.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

civilización.³³

La civilización depende en gran parte del régimen político y la autoridad; la cultura depende del temple nacional, de la opinión pública y las costumbres dominantes. Edward Burnett Taylor, escribe en 1871 lo que a la cultura y la civilización se refiere: aquel conjunto complejo que comprende conocimiento, creencia, arte, leyes, moral, costumbres, así como otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad.³⁴

En el desarrollo de esta investigación, la cultura se entenderá como reflejo de las costumbres de los pueblos, las etnias y de toda civilización, cuya forma se establece en la diversidad de la organización política y social. A partir de esta posición, se analiza el desarrollo técnico de la producción de las artesanías. Ambas vertientes –cultura y civilización– están regidas por un conjunto de reglas sociales.

En consecuencia ambas integran el espíritu material con la organización de lo material;...se entiende por tanto, que no puede haber una comunidad sin cultura y sin civilización; y que, cuando se habla de una transformación cultural, en el sentido antropológico se entiende que queda incluida dentro de esta transformación, fundamentalmente la economía, la higiene, la educación, etc., puesto que todos estos aspectos son relativos a la cultura.³⁵

En el funcionalismo cultural de Malinowsky establece que el lenguaje y el pensamiento abstracto, son dos vehículos principales del conocimiento, de las creencias, de los sistemas legales. El uso del lenguaje hace posible la tradición y la educación, que permiten una continuidad. La civilización estudia el

33 GUZMÁN Leal, Roberto. Op. Cit., Pág. 48.

34 LEVI – STRAUS, Claude. Op. Cit. Pág. 128.

35 CASO, Alfonso. Op. Cit. Pág. 32.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

comportamiento del hombre como ser asociado dentro de un aparato social, en el cual toda sociedad tiene la autoridad de satisfacer sus necesidades de organización, educación, política, sociedad y economía. En consecuencia, es el conjunto de ideas, técnicas, costumbres y prácticas artísticas que configuran el estado de desarrollo material y social de un pueblo, de un grupo étnico o del conjunto de la humanidad³⁶

Estos cuatro puntos estratégicos de la civilización: organización, educación, política y economía, permiten el nacimiento, el desarrollo, la evolución y la permanencia de las culturas dentro de las estrategias de gobierno, como estructuralmente se define a la civilización y sus respectivas sociedades.

me atrevo a concluir, que las posiciones de estos autores coinciden en todo sentido, que la cultura y la civilización no pueden estar aisladas una de otra, ambas cumplen funciones determinadas en la sociedad y siempre se encuentran asociadas.

El diccionario de Filosofía define a la civilización como un sistema históricamente derivado de proyectos de vida explícitos e implícitos, que tienen que ser compartidos por todos los miembros de un grupo; de igual forma debe ser definida como el aspecto tecnológico-simbólico de una cultura determinada.³⁷

Cada una de las diversas culturas está estructurada por las influencias de las diversas generaciones. Cada una de ellas transmite el conocimiento y las tradiciones a través de los juegos y principalmente de los roles que cada integrante juega dentro de las diversas sociedades.

Los roles son papeles importantes para

³⁶ Diccionario de la Lengua Española OCEANO. España, 1985.

³⁷ Diccionario de filosofía. Abbagnano, Nicola. Fondo de Cultura Económica. Pag. 172.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

cada individuo. Cada civilización tiene en sus haberes el poder y el desempeño de cada integrante. El caso que nos compete discutir más adelante es el propiamente desempeñado por una comunidad que vive de su trabajo; la artesanía.

La civilización condiciona técnicas y empeños, a la vez condiciona los trabajos primitivos y materiales de cada individuo. Cada rol es importante, uno prepara los materiales mientras otro prepara el elemento a fabricar, por ejemplo el árbol de la vida, influencia cultural de la región del estado de México: Metepec.

Los elementos que estructuran esta artesanía son el reflejo social y cultural de la región; el papel de la civilización es el orden de cada ley, reglamento y posición social de la comunidad, pero ello lo trataremos en el capítulo 3.

Ya en algún momento se ha manifestado la definición de civilización como el armamento o el conjunto de que dispone una cultura para conservarse, sin embargo, es importante definir la verdadera función de la civilización y de la cultura, como lo aplicaremos en índices más adelante.

Importante es, para concluir este punto, lo referente a la aculturación y a la contracultura por lo que, como ya vimos en el inciso 1.1., de este capítulo, el cultivo y la actividad de recolectar el conocimiento que se cosecha, son funciones de que se desempeña en todo nivel cultural. En el sentido estricto de la antropología, la cultura significa textualmente y ordinariamente, como una de las manifestaciones más altas del arte, la ciencia, la filosofía y la literatura. Sin embargo, es importante aclarar que esta definición es desde el punto de vista de la antropología cultural.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

El diccionario ordinario define a la cultura como el cultivo, cultivar el o los conocimientos que permiten -de alguna manera- transportar las barreras del conocimiento. Alfonso Caso, añade que el hombre es culto cuando sabe expresarse o cuando tiene modales que se consideran de buena educación.

La aculturación es un proceso que permite a un determinado núcleo cultural asimilar las normas culturales de una civilización más desarrollada³⁸. Esto es, propiamente la influencia de otra cultura; por otro lado, la aculturación es un proceso de adaptación a una cultura o de la recepción de ella por contacto de una civilización más desarrollada.

Otro concepto importante es la contracultura, que a diferencia de la acultura es la rebelión contra las instituciones, las costumbres, las jerarquías, tradiciones y valores de una sociedad existente.³⁹

En otro sentido, la cultura y la aculturación no están desligadas, ambas forman parte del conocimiento y de la estructura de las diversas manifestaciones culturales. Por otro lado, la contracultura establece ciertos rechazos sobre algunas opciones culturales, sociales, políticas y económicas. La aculturación es el cambio, es la transformación de una cultura por otros elementos, es modificar los aspectos arcaicos y deficientes por aspectos más actuales y útiles para las relaciones de las comunidades y sus individuos.

Aculturación es pues, un cambio de lo teóricamente negativo en estructuras positivas, pero es importante establecer que no todo puede ser así, se pueden dar normas positivas por positivas y al mismo tiempo negativas por negativas.

Como ejemplo, en la conquista de México, la

38 Diccionario de la Lengua Española OCEANO. España, 1985.

39 Diccionario de la lengua gramática y verbos. Colombia, 1985. pág. 161.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

evangelización forma parte elemental de esa aculturación; los ritos que los antiguos mexicanos hacían hacia sus dioses del agua, de la tierra, de la vida y de la muerte. Los antiguos dioses del México prehispánico, se transformaron de seres crueles y amorfos (desde el punto de vista de los escritores como Bernal Díaz del Castillo) y de los estudios arqueológicos realizados en las diversas zonas que permiten obtener resultados diversos.

El cambiar el aspecto maligno en benigno, genera características piadosas (particularmente en rostros); un ejemplo más claro es el de Miclantecutli y la Santa Muerte, donde el rostro es el mismo. A diferencia de Coatlicue quien su rostro es el de una serpiente bífida, cuya principal caracterización prehispánica es la de la madre de todos los dioses, por la de una virgen, de cuyas historias podemos comprobar ciertas similitudes.

Con estos análisis antropológicos y arqueológicos, comprobamos que ya no son los mismos dioses a los que se veneran, son dioses transformados en santos, en patronos y mártires, que de alguna manera modificaron la ideología de nuestros ancestros y la modificación de nuestras culturas.

Otro ejemplo con respecto a la aculturación, es la relación de los juguetes, que del sentido de esta investigación, forma parte. El trompo -por tomar un ejemplo- es un objeto establecido en materiales; de madera y aplicando colores llamativos. Actualmente la aculturación de esta tradición se modifica en trompos de plástico, de muy diversos colores, e incluso con iluminación integrada, lo que permite un avance significativo de la producción artesanal a una producción industrial, lo cual sin duda alguna es una mejora en toda producción.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Si respetamos la definición de acultura, los cambios son de nivel negativo a nivel positivo, sin embargo desde mi punto de vista esto no es así. El maestro Alfonso Caso, pone como ejemplo que en las comunidades del Valle del Mezquital, la cultura Otomí puede modificar sus estrategias para la siembra y el cultivo, así como el de la ganadería por esquemas que le permitan mejoras en la siembra y en el cultivo, en la cría de ganado tanto porcino, bovino y avícola; sin embargo esto en la mayoría de los casos, es negativo y muchas veces por lo inalcanzable de las herramientas y equipos que necesitan para poder sufrir ese cambio.

Uno de los rasgos más importantes que pretende imponer la aculturación es la transformación de los aspectos negativos en aspectos positivos, pero de nuestra propia cultura. Siguiendo con el maestro Alfonso Caso, dice que si nosotros establecemos un hospital; si nuestros médicos y nuestras enfermeras atienden a los enfermos con los procedimientos de la medicina moderna, en vez de abandonar al indígena a las prácticas de brujería y a los medicamentos mágicos que usa el brujo, estamos haciendo una aculturación, pues estamos combatiendo un aspecto negativo de la cultura del otomí, por un aspecto positivo de nuestra propia cultura, y en cada uno de los órdenes en que nos proponemos la aculturación, podríamos multiplicar estos ejemplos.⁴⁰

Esta observación del Maestro Alfonso Caso tiene sentido en tanto la aculturación no toma en cuenta la discriminación, la falta de atención al indio. Esto no es un problema racial, sino más profundo o quizá superficial, es un problema de cultura, de un atraso cultural, que como se establece en la aculturación, es importante transformar los aspectos nega-

40 CASO, Alfonso. Op. Cit. Pág. 45.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

tivos en aspectos positivos, conservando lo positivo y útil de las comunidades indígenas; conservando su sentido mismo de comunidad y ayuda mutua, sus artes populares y folklore, sin olvidar el resto de sus tradiciones.

Nos atrevemos a decir que es un problema de ética política, el cual no figura, no existe. Sin embargo, me parece un concepto tratado con muy poco tacto, al indígena se le margina de una serie de servicios y derechos, sin embargo esos derechos solo se apoyan y salen como oferta cuando se presentan elecciones, cuando ellos tienen que pagar un impuesto por cultivar, por ser artesanos, por ser ciudadanos; solo ahí se le considera, cuando el que está aculturizando lo necesita. Por otro lado, cuando necesitan de los servicios médicos, cuando requieren de una solución en tribunales, ya no son considerados.

Esta es una realidad total del indígena, mal llamado, una realidad que se torna cada vez más en discriminación que nuestras leyes permiten y desgraciadamente constituye una cruda realidad social. El maestro Alfonso Caso explica que: si utilizamos la educación y el ejemplo, estamos seguros de que lograremos la confianza y la cooperación; de que evitaremos los conflictos que podría suscitar una política demasiado impaciente, que quisiera resolver un problema de siglos, en unos cuantos años. Sucede frecuentemente en las ciencias sociales que los desconocen los problemas y las técnicas para resolverlos, creen en el poder operante de la magia.⁴¹

En este aspecto muy general, lo indio y el indio, lo definen las leyes que los legisladores, no indígenas, aprueban.

41 CASO, Alfonso. Op. Cit. Pág. 68.

1.3. El hombre: su arte y su historia.

Las sociedades, los pueblos, las colonias, las culturas, las etnias, establecen fundamentalmente las actividades del hombre en determinadas sociedades. El estudio de los orígenes de las culturas, la antropología define a las culturas, las culturas definen a las civilizaciones.

Así, respecto a los orígenes del hombre, la antropología también estudia sus orígenes a través de su arte. Según algunas teorías teológicas, el hombre está hecho a imagen y semejanza del creador, del todopoderoso, es decir, que el hombre es una extensión de Dios, Dios en el cielo y el hombre en la tierra; este principio establece que... para cada hombre, su nacimiento es como una creación del mundo.⁴²

Las culturas definen la actividad del hombre, y es a través del arte, que la antropología como ciencia describe sus orígenes y actividades de sociedades, comunidades y pueblos. La antropología investiga y demuestra la actividad e influencia del hombre en el arte; demuestra la esencia de la cultura, que está en un modo de ser del hombre, aun cuando en éste no existe el impulso creador.⁴³

El hombre establece dos niveles de cultura: la cultura del arte y la cultura a través de su historia. La antropología caracteriza particularmente el origen de todas y cada una de las culturas que hasta hoy conocemos; otra de sus actividades antropológicas es que reconoce otros niveles tales como la religión, sus tradiciones, la educación y sus referencias antropológicas sobre el juego.

42 CASO, Alfonso. Op. Cit. Pág. 71.

43 Ídem.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

El hombre es espíritu y carne⁴⁴, por ello puede manifestar pensamientos y sus sentimientos, puede manifestarlos de varias formas, en sentido de esta investigación, a través la artesanía, el arte popular y sus vínculos con respecto a la cultura transmitida de generación en generación.

A lo largo de la historia, el hombre ha recorrido pasajes diversos, cuyos orígenes se remontan -según estudios arqueológicos y antropológicos- a las cavernas de Laxcaus y Altamira, donde las primeras imágenes son manifestaciones propias del arte que dan paso al estudio de los orígenes del hombre, en el sentido de su actividad plástica y lúdica. Podemos mencionar a los modos de producción con los que el hombre determina su estilo, poder, arte y religión; concepto que, con el desarrollo permite esquematizar, todos y cada uno de los estudios de la evolución y la acción del hombre.

El arte es resultado de habilidad, talento y destreza por las que, el hombre expresó o manifestó, un rasgo determinado de cultura. La cultura es una concepción filosófica, el arte es una manifestación de la cultura y ambos permiten observar el desarrollo de una civilización, de un pueblo, de una nación. La Enciclopedia Universal Rialph dice que: el arte es la exposición de hacer alguna cosa. Es la imitación de lo material o de lo invisible por medio de la materia o de lo visible.⁴⁵

El hombre tiene la capacidad de transmitir un sentimiento de alegría o de tristeza, a través del arte, este refleja sus emociones, con respecto a determinados hechos. Como referencia el arte se distingue de la naturaleza; naturaleza y arte son géneros que comprende el hombre, y como tal, el hombre for-

44 Ídem.

45 ENCICLOPEDIA UNIVERSAL RIALPH. Pág. 328.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

ma parte, al igual que la naturaleza y el arte, de los fenómenos del universo.

En México, el hombre define su cultura, su historia, establecida por sus riquezas culturales; dichas riquezas, están descritas como incalculables, desarrolladas en una serie de objetos de los cuales el rito, la tradición, el mito y su contexto propiamente, trascienden de generación en generación. Como he explicado, la historia de las culturas se desarrolla a través de estos hechos, se reflejan sustancialmente en la evolución del hombre mismo. Así, el hombre desarrolla las llamadas manufacturas y oficios, los cuales muchos son realmente arte, y digo realmente arte, porque sus artesanías son unas verdaderas joyas.

Retomo la siguiente cita, obtenida de la Enciclopedia Universal Rialph: en un grupo de manufacturas y oficios, se establecen grupos de artes mesiánicas, donde reinaría sólo el hábito y la educación y no la inspiración de las bellas artes.⁴⁶ En donde, las manufacturas son las obras mismas y los oficios las áreas del desarrollo de las mismas, por ejemplo la manufactura de un cesto, en donde el oficio se llama cestería.

Considerando esta acepción, las manufacturas y los oficios dan paso a la creación de la artesanía, no consideradas como bellas artes, porque no participan de los circuitos de producción, ni dominio del arte. Sin embargo, existe una definición en donde se reconoce al arte como sinónimo de industria, realmente confusa porque supone que el arte es una expresión misma de quien la desarrolla, la industria es el medio que la va a producir en masa.

El arte en un concepto muy general que permite comprender la evolución del hombre y sus relaciones con la historia, que una vez revisada arroja

⁴⁶ Ibidem. Pág. 332.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

datos sobre el arte popular, y muy en particular, del arte popular mexicano. Desafortunadamente la evolución de los estudios sobre la cultura, el indígena, su arte y la relación de estos con determinadas sociedades, son vistos como conceptos universales, pocos son los estudios que aterrizan y profundizan sobre culturas y etnias específicas. Todo lo relacionado enfoca puntos políticos, en donde importa más dominar al indígena que apoyar su arte.

El Dr. Gamio establece que el arte, no la cultura, ha mostrado lo que ha podido y lo que no ha podido ser.⁴⁷ Establece también que “el arte es el reflejo de una sociedad, si, pero también es una paradigma de esta sociedad: su modelo. No solo es excelencia de incomunidad, sino que, en un juego recíproco de espejos, la comunidad imita al arte”.⁴⁸

Desde un particular punto de vista, la comunidad o la sociedad no reconocen al arte popular, rechaza al indígena, de quien proviene ese objeto. Acepta el arte popular creado en masa, en talleres indígenas pero no le da el valor cultural que desarrolla un arte único en su género, esto es grave, porque hablamos de la cultura nacional, si no se reconoce a un sector de ella, se olvidan y se desconocen las raíces evolutivas propias de nuestra cultura. El punto fundamental de este proyecto es observar y analizar la producción misma de estos objetos artesanales y de cómo se aplica el color, en el sentido de una conceptualización antropológica de su uso. La primera condición del mexicano es su condición de humano. Ser moderno significaba y significa ser universal.⁴⁹

Las culturas y las tradiciones son otro factor que permiten analizar a la cultura y su respectiva

⁴⁷ **LA CULTURA NACIONAL**: coloquio sobre Cultura Nacional. México: UNAM-Facultad de Filosofía y Letras, 1984. Pág. 44.

⁴⁸ Ídem.

⁴⁹ CASO, Alfonso. Op. Cit. Pág. 85.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

evolución por medio de las estrategias prácticas del juguete popular. Las reflexiones que se muestran en este documento, implican la importancia de la didáctica en el aprendizaje como generación de habilidades de pensamiento y motricidad.

Al final del documento, se muestra una breve clasificación de los juguetes populares, materiales y policromía, que permiten dar a ese objeto, un impacto visual y conocer un poco más de la historia del juguete popular y su decadencia por la invasión del juguete industrializado, que implica una dicotomía.

Finalmente, la mayor parte de los juguetes son fabricados en materiales diversos como lo son la madera, la hojalata, el totomoztle, el cartón y el papel; materiales utilizados desde tiempos prehispánicos.

Capítulo 2

COLOR

2.1. Comprensión del color en el contexto prehispánico.

Para describir este punto, es necesario reconocer la posibilidad de comprender el origen del color. Existen tendencias, las cuales permiten describir el color para su comprensión.

Según Eulalio Ferrer, el origen del color se manifiesta en las cavernas, donde según, todos los análisis realizados a las pinturas de Altamira y Lascaux, arrojan un predominio del rojo y en segundo el negro.

Por lo que se ha podido descubrir, la mayor parte de las técnicas que se han empleado, principalmente en las pinturas de las cavernas, eran, según las investigaciones, son relativamente sencillas. Se perfilaban las imágenes con carbón de madera para delinear las figuras, principalmente de animales como es el caso del bisonte en Altamira y el venado en Lascaux.

A principios del siglo XX y con las consecuencias derivadas del desarrollo de la industria, fue necesario abordar al color de un modo objetivo y estandarizado. Así, se fabricaban productos en los que el color era objetivamente identificado, medido y probado.

El sistema de colores Munsell⁵⁰, que consiste en una disposición ordenada en sólido tridimensional formado por tres ejes correspondientes al tono o matiz (la longitud de onda dominante del color y la cualidad que lo distingue de los demás), al valor o luminosidad (claridad u oscuridad) y a la saturación (intensidad o pureza).

⁵⁰ El sistema de Color de Munsell fue elaborado por el pintor y profesor de arte Albert Henry Munsell en su libro Atlas of the Munsell Color System (Atlas del sistema de color Munsell) en el año 1915.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Este sistema lo usan los fabricantes de pinturas, que utilizan las muestras publicadas como punto de referencia, convirtiéndose en el modelo técnico que permite clasificar a los colores, eliminando su carácter subjetivo universal. Al mismo tiempo, se clasifica al color químicamente para su utilización en la industria, y la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) determinó los estándares técnicos para trabajar con pigmentos.

Los avances técnicos que permitieron mejorar la calidad del color en las pinturas y en las lacas repercutieron satisfactoriamente en todos los campos de la impresión gráfica y junto al estudio físico del color, las nuevas técnicas de impresión y la experimentación con pigmentos, se llegó a la conclusión de que mezclando pocos colores se podían obtener una gran gama de tonalidades.

Estos colores primarios o puros (no se pueden obtener con mezclas de otros colores), a través de los cuales se pueden obtener el resto, corresponden a la mezcla sustractiva de la luz blanca y son utilizados por los diseñadores, pintores, ilustradores, etc., y son: el amarillo, cian y magenta.

Más tarde se añadió el negro, pues la mezcla de todos los anteriores colores daba un color oscuro tendente más al marrón que al negro. Esta técnica se llamó cuatricromía y se sigue utilizando en la actualidad.

En la pintura artística se suele utilizar una paleta de colores más rica que en el diseño, el cual, tiende más a la utilización de colores saturados. En la mezcla sustractiva del color, la mezcla de dos colores determina tonalidades más apagadas y menos brillantes que la utilización de un solo pigmento puro.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

La adición de otro color a uno puro, supone restarle claridad. Sin embargo, lo corriente no es pintar con los colores puros, sino utilizar mezclas de colores; para obtener mezclas adecuadas se necesita cierta experiencia y conocimientos de cómo se comportan los pigmentos en las mezclas. Estos conocimientos pueden encontrarse en manuales específicos de materiales artísticos, siendo uno de los más populares y completos el manual de Ralph Mayer: "Materiales y técnicas de Arte".

En general, el aspecto que más interesa de un color a la hora de ser utilizado en el medio artístico es su permanencia. La decoloración de los pigmentos en los trabajos artísticos tras largas exposiciones a la luz del sol se debe en realidad a un cambio químico; las ondas ultravioletas de la luz provocan una reacción de las sustancias y el pigmento cambia hacia un tono más apagado.

Sin embargo, los trabajos artísticos no suelen exponerse a la luz directa del sol, sino a la luz tenue de un espacio interior. Aún así, los pigmentos tanto dirigidos al campo de las artes plásticas como al del diseño se someten a pruebas de luz ultravioleta concentrada, con aparatos de laboratorio, de modo que una corta exposición equivale a un largo efecto de luz natural.

Los colores minerales artificiales suelen ser más permanentes, en cambio, los que requieren procesos más especiales son menos duraderos. En general los pigmentos derivados de fuentes naturales son menos permanentes que los sintéticos.

Los pigmentos orgánicos sintéticos se caracterizan por una gran brillantez e intensidad y aunque son mucho más débiles que los minerales son muy usados por su pureza visual y luminosidad.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Normalmente destacan por su permanencia, pero algunos de ellos tienden a agrietar con el paso de los años el óleo. Muchos de ellos requieren la adición de bases inertes durante su fabricación.

En Oriente, los pintores chinos y japoneses consideraban la permanencia del color como un requisito esencial de toda obra de arte. Los japoneses siguen manteniendo actualmente los mismos tipos de pigmentos que en la antigüedad.

La mayoría de sus pigmentos son minerales, y unos pocos son vegetales (índigo) u orgánicos (carmín). Esto hace peligrar la exposición continuada de la luz hacia estas pinturas, la cual deteriora a estos pigmentos tendentes a la fugacidad. Los japoneses solucionan estos problemas, evitando así el deterioro de sus obras, enrollándolas y guardándolas en cajas individuales de madera, exponiéndolas durante cortos periodos de tiempo.⁵¹ La mayor parte de los autores, explican el origen de los colores desde el punto de vista de la física.

Desde el punto de vista de la física, se indica que el color es la descomposición de un haz luminoso en multicolores, es decir, que la percepción del color está asociada con la luz y con el modo como ésta se refleja en los objetos.

Nuestra percepción del color se modifica cuando se modifica la fuente de luz. Newton realizó experimentos con haz de luz que al proyectarse directamente sobre un prisma de cristal, esta se descompone en varios colores, lo que permitió descubrir que la luz se compone por otros haces de luz.

⁵¹ Materiales y técnicas del arte. Ralph Mayer. Tursen Hermann Blume Ediciones. Ediciones Génesis, S.A. Madrid.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



El Códice Fejérváry-Mayer forma parte del grupo Borgia y su contenido es calendárico-ritual-advinatorio. Los documentos que lo forman son prehispánicos y fueron hechos en un área que aún no está determinada con precisión, aunque hipotéticamente está constituida por los valles poblano-tlaxcaltecas, el sur de Oaxaca y la zona de la Mixtequilla, en la costa del Golfo de México. Tonacatecuhtli, "señor de nuestro sustento". Códice Fejérváry-Mayer. sección 29 del tonalámatl (p. 29).

Reprografía: Gerardo Montiel Klint/ Raíces

Newton postuló, que si la luz blanca está compuesta por otros fenómenos de color, al reflejarse sobre un objeto opaco, permitía descubrir sus componentes cromáticos. Comprobar este punto llevó años de investigación lo que arrojó teorías importantes.

Harald Küppers⁵², establece tres leyes que permiten explicar el fenómeno del color. La primera es la ley de la síntesis aditiva, la segunda es la ley de la síntesis sustractiva y la tercera es la ley de síntesis partitiva; la primera está compuesta por los colores generados por la acción de la luz; la segunda está fundamentada en la teoría pigmento, generados por la acción de la combinación de pigmentos, esto es, los colores generados por mezclas de minerales, vegetales y animales. La tercera es la suma ambas teorías.

⁵² KÜPPERS, Harald. FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS COLORES. 2ª. Edición, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1982, 204 Págs.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Estudiar al color no es tarea fácil, lo importante es su comprensión. Desde un punto de vista personal, se explica desde su aplicación, por su uso, influencia en la personalidad; en la esencia de un escenario, de una fotografía, de una portada, de un platillo que vamos a degustar.

Eulalio Ferrer⁵³, afirma que el origen de la palabra color es de origen náhuatl: tlapalli. México, es un país lleno de formas, texturas y colores; de expresiones fantásticas e imaginarias en cada una de sus comunidades, las cuales desarrollan un alto índice de expresión artística y popular.

En el libro *La historia general de las cosas de la Nueva España*, fray Bernardino de Sahagún, establece que: "...una lengua profundamente metafórica, en la que cada cosa nombra es sinónimo indescriptible de un sinfín de valores e imágenes asociados".⁵⁴

En la siguiente tabla, se enlista un vocabulario específico sobre los diversos nombres de los colores en el México Prehispánico:

Nombre Prehispánico	Nombre actual
Zacatazcalli	Amarillo
Tecozahuitl	Amarillo Ocre
Coztic	Amarillo Intenso
Xiuhuitl	Azul
Toxpalatl	Azul Agua
Texotli	Azul Celeste
Cuitlatexotli	Azul Manchado
Matlalli	Azul Oscuro
Tlaliac	Azul Turquesa
Iztac	Blanco
Tizatli	Blanco Grisáceo
Chiotl	Blanco Moteado
Quapachtli	Café Claro

⁵³ FERRER, Eulalio. LOS LENGUAJES DEL COLOR. CONACULTA/INBA/FCE. 1999. Pág. 49.

⁵⁴ Idem.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Cacamolihqui	Morado
Yapalli	Morado Oscuro
Tiltic	Negro
Huizache	Negro Intenso
Yayauhqui	Negrusco
Tlatlahqui	Rojo
Tlapalnextli	Rojo Ceniciento
Cuezalli	Rojo Vivo
Tlahuitl	Rojo Oxido
Xochipalli	Rosa
Xocoatole	Rosa Morado
Xiuhtic	Turquesado
Xiuhuitl	Verde
Chalchihuitl	Verde Azul
Quiltic	Verde Claro Fino
Nochtli	Verde Medio
Quilpalli	Verde Intenso
Matlaltic	Verde Oscuro
Maltaxochitl	Violeta

Eulalio Ferrer determina en su libro *Los lenguajes del color*, que los prefijos que, en la lengua Náhuatl, orientan a las palabras hacia un color en específico; por ejemplo revisemos la siguiente tabla establecida. Iztac es una palabra relacionada con el color blanco y aparece como raíz en la palabra Iztaccíhuatl, que significa la Mujer Blanca; de tal manera, que las siguientes palabras determinadas por el prefijo Iztac, dan origen a:

Iztacayotl.	Blancura.
Iztac Amatl.	Papel Blanco.
Iztac Octli.	Vino Blanco.
Iztac	
Teocuitlatl.	Plata.
Iztlatl.	Sal.
Tiltic.	Negro.
Tilatl.	Agua Negra.
Tilixóchitl.	Flor Negra o Vainilla.
Tiltic Tepuztli.	Hierro.
Tili.	Tinta (todo tipo).

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Esta lista resulta, de una cosmovisión de la relación entre cuatro colores en específico: se dice que antes que existiera el universo sólo había un cielo que llamaban decimotercero, el hogar del ser supremo, Ometecuhtli y Omecihuatl; que no tuvieron principio. Esta pareja divina procreó cuatro hijos, - que Octavio Paz identifica como las cuatro imágenes de tezcatlípoca-, que se desdoblaban y confundían una con otra:

1. Tezcatlípoca Negro.
2. Tezcatlípoca Rojo.
3. Tezcatlípoca Blanco.
4. Tezcatlípoca Azul.⁵⁵

Cabe hacer mención que dentro de la comprensión del color, la etimología de todos y cada uno de los colores tiene especial influencia en cada mención.



Tezcatlípoca: oscuro dios del México Antiguo
Asociado a la noche, protector de los cazadores y de los jóvenes guerreros,
Tezcatlípoca fue una de las deidades más importantes del México Prehispánico.
Jesús Ademir Morales Rojas

55 FERRER, Eulalio. LOS LENGUAJES DEL COLOR. CONACULTA/INBA/FCE., 1999, Pág. 52.

2.2. Antropología del color.

Para efectos de esta investigación, nos enfocamos desde el punto de vista de la antropología. Como ciencia social, la antropología⁵⁶ propone vínculos epistemológicos que sustentan el uso del color. Para efectos del desarrollo de este proyecto, nos apoyamos en una de sus ramas: la antropología social⁵⁷, también denominada antropología cultural, nos apoya en las referencias antropológicas del uso del color en las diversas culturas. Manlio establece que existen diferentes corpus de los colores primitivos, de los colores civilizados.

Estos corpus sufren las confrontaciones de las maneras de ser de diversos grupos y/o sociedades. Los corpus que aquí se establecen como fundamentos, se desarrollan en cuanto a la técnica de técnicas, tanto de la percepción como de la visión; recordando que la percepción del color se refiere a la progresión que se distingue en relación a la influencia de las diversas culturas y materiales con que se produjeron, además de la cosmogonía⁵⁸ de las culturas.

“Según todos los análisis, el predominio del rojo es mayor que el del negro. los ocres varían del rojo al amarillo, cambiando con el tiempo a tonos naranjas

56 La Antropología (del griego ἄνθρωπος anthropos, 'hombre (humano)', y λόγος, logos, 'conocimiento') es una ciencia social que estudia al ser humano de una forma integral. Para abarcar la materia de su estudio, la Antropología recurre a herramientas y conocimientos producidos por las ciencias naturales y otras ciencias sociales. <http://es.wikipedia.org/wiki/Antropología>. consultado el 28 de marzo de 2009

57 La antropología cultural o antropología social es la rama de la antropología que centra su estudio en el conocimiento del ser humano por medio de sus costumbres, relaciones parentales, estructuras políticas y económicas, urbanismo, medios de alimentación, salubridad, mitos, creencias y relaciones de los grupos humanos con el ecosistema. consultado el 28 de marzo de 2009

58 La cosmogonía es un conjunto de teorías míticas, religiosas, filosóficas y científicas sobre el origen del mundo. Cada cultura o religión ha tenido y tiene sus propias explicaciones cosmogónicas. http://www.profesorenlinea.cl/universalhistoria/Universo_Vision_culturas.htm. consultado el 28 de marzo de 2009

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

y parduscos. De igual manera, un rojo brillante puede oxidarse hasta convertirse en un marrón profundo o violeta. El manganeso puede ser negro, pardusco o azulado. Estos materiales se reducían a un polvo en recipientes de piedra, agregando sustancias pegajosas como barros o arcillas a de obtener mediante el fuego, una pasta semilíquida”⁵⁹

San Isidoro de Sevilla, describe en sus etimologías, que los colores se llaman así, porque se logran con el color del fuego o del sol.

En el proceso de investigación, Natalia González Garza, desarrolla un documento llamado: *Los pigmentos y su evolución en las artes plásticas*, describiendo los siguiente: Algunas cualidades de los pigmentos para utilizar en la pintura son los siguientes, según Ralph Mayer⁶⁰:

- Debe ser un polvo fino y suave.
- Debe ser insoluble en el medio con el que se usa, pues si no sería un tinte o colorante.
- Debe resistir la luz del sol sin cambiar de color, en las mismas condiciones en las que estará en el cuadro.
- Debe ser químicamente inerte y no alterarse al mezclarse con los otros materiales ni al exponerse en la atmósfera.

La mayor parte de los pigmentos que han sido utilizados desde tiempos primitivos, son fundamentales en las artes visuales a lo largo de la historia. Los pigmentos naturales utilizados son de origen mineral o biológico, eran eran muy costosos para adquirir, y difíciles de extraer, como el azul marino y el rojo carmín, dando paso a la fabricación de pigmentos sintéticos.

59 FERRER, Eulalio. Los lenguajes del color. Fondo de Cultura Económica. México, 1999. Pág. 22

60 MAYER, Ralph. Materiales y técnicas de arte. Tursen. Hermann Blume Ediciones. 1993.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

La manufactura del color en la antigüedad se puede dividir según su origen: naturales, artificiales y sintéticos. Los naturales se dividen a su vez en orgánicos e inorgánicos, ya sea de origen animal, vegetal o mineral.

Por ejemplo, para obtener los colores y pigmentos naturales de origen mineral: blanco de zinc, el polvo de mármol, las tierras ocreas, los óxidos de hierro, la tierra de Siena, el lapislázuli⁶¹, las tierras verdes etc. Los colores orgánicos naturales vegetales se extraen de la madera, la corteza de los árboles, de raíces, líquenes⁶², néctar de flores, frutos y hierbas. Estos colores también derivan de restos de animales y se elaboran a través de la cocción de insectos como, la cochinilla, los moluscos, diferentes partes del cuerpo de los animales, etc.

Finalmente la obtención del color por medio de un proceso químico, permite la sustitución a diversos procedimientos por otros más simples o sencillos. Por medio de este proceso se pueden obtener una gran variedad de gradaciones tonales, que actualmente son el resultado de estos procesos químicos que permiten obtener diversos tonos y colores a menor coste similares a los que existían en la antigüedad.

Los pigmentos biológicos eran muy difíciles de adquirir, y la manera de como se obtenían la

⁶¹ El lapislázuli (del latín *lapis*, 'piedra', y del árabe clásico *lāzaward*, proveniente a su vez del persa *lağvard* o *lažvard*, derivado del sánscrito *rājāvarta*, 'rizo de rey') es una gema de característico color azul, muy apreciada en joyería desde la antigüedad.

⁶² Los líquenes son organismos que surgen de la simbiosis entre un hongo llamado micobionte y un alga o cianobacteria llamada ficobionte.

De acuerdo con el carácter de esa asociación, se pueden distinguir numerosos tipos estructurales de líquenes: desde los más simples, donde hongo y alga se unen de forma casual, a los más complejos, donde el micobionte y el ficobionte dan lugar a un talo morfológicamente muy diferente a aquel que forman por separado, y donde el alga se encuentra formando una capa bajo la protección del hongo. Los líquenes son organismos excepcionalmente resistentes a las condiciones ambientales adversas y capaces, por tanto, de colonizar muy diversos ecosistemas. La protección frente a la desecación y la radiación solar que aporta el hongo y la capacidad de fotosíntesis del alga confieren al simbiote características únicas dentro de los seres vivos. La síntesis de compuestos únicamente presentes en estos organismos, las llamadas sustancias liquénicas permiten un mejor aprovechamiento de agua, luz y la eliminación de sustancias perjudiciales.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

mayoría de estos colores, se mantuvo en secreto por sus fabricantes. Por ejemplo, la púrpura de Tiro es un pigmento producido a través de las especies de caracoles del género Murex⁶³. Se desarrolla en la época fenicia y fue continuada por la cultura clásica, griegos y romanos, hasta el siglo XV. Este pigmento era muy caro y difícil de producir por lo que los objetos que tenían su color eran sinónimo de poder y riqueza.

Para el año de 1908, Friedlaender descubrió que el material colorante del color púrpura podía obtenerse a base del alquitrán de carbón. Hoy día, no se utilizan ningún mineral de los mencionados para obtener este tono y se recurren a procesos químicos ujn tanto mas limpio y menos contaminante.

Los pigmentos inorgánicos se obtienen de los minerales; uno de los más difíciles de utilizar, debido a su alto costo es el lapislázuli, que es una piedra semipreciosa, con la cual se obtenía un azul marino intenso. Su alto costo obligó a los artistas a recurrir a otros tipos de azules menos intensos como el de la azurita o el índigo.

Algo curioso de los pigmentos es su cronología es que nos permite saber el momento en el que como material plástico utilizable. Del desarrollo del color, las variedades para obtenerlo y como mencioné anteriormente son:

- los de origen vegetal: se obtiene el índigo o añil que se extrae de las hojas de vegetales que crecen en la India, Sumatra y América Central. Fue utilizado en Egipto y en la Grecia Clásica y se aplico en pinturas,

63 Murex es un género de moluscos gasterópodos de la familia Muricidae. Son caracoles carnívoros marinos, propios de aguas tropicales. Carecen de nácar en el interior de la su concha. Ésta dispone de un opérculo que permite al animal cerrarla y resguardarse dentro. Casi todos viven en la zona intermareal, entre rocas y corales. Poseen sifones bien desarrollados, sostenidos por un surco o canal sifonal de la concha. Muchos miembros de este género son de una gran belleza, con conchas alargadas y esculpidas con espinas o frondes. Las superficies interiores de las conchas a menudo presentan una coloración vistosa.

tejidos, y en la cerámica. El azul índigo llega a Europa por medio del conquistador Marco Polo en el año 1200, donde los artistas lo utilizaron para las técnicas del óleo, el temple y la acuarela.

- los de origen mineral: el azul ultramar se obtenía antiguamente del lapislázuli; se trituraba hasta convertirse en polvo y se utilizó especialmente en la técnica del temple, el óleo o el fresco. Su uso se remonta en la pintura mural egipcia, en los frescos de Pompeya y en la pintura sobre tabla de la pintura románica. La azurita es otra piedra preciosa parecida a la malaquita; su empleo registrado por Plinio en el siglo I después de C. Era molida y convertida en polvo, se utilizó especialmente en el temple y en el fresco y cuando se utiliza con el óleo vira hacia el verde.

- de origen artificial: el azul de Prusia, que es un ferrocianuro férrico⁶⁴, descubierto en 1709.

La cronología y éxito en un período artístico, permite a los historiadores y científicos conocer las antiguas rutas comerciales de materias y productos, encontrar conexiones entre varios trabajos artísticos, y situar la obra de arte en un periodo artístico concreto, así como saber si una obra artística es falsa.

Con la conquista del Nuevo Mundo se introdujo una nueva gama de pigmentos y colores de los pueblos americanos. El carmín fue un pigmento muy utilizado que provenía de un insecto parasitario de Centroamérica, la grana cochinilla; el cual alcanzó gran valor en Europa. Su producción se basa en secar a la cochinilla, para posteriormente triturarlas, utilizándose en varios productos humanos como textiles, cosméticos y pinturas.

Tintoretto⁶⁵, fue uno de los precursores del uso

⁶⁴ Posee diversos nombres químicos, algunos de ellos son: ferrocianuro de hierro(III), ferrocianuro férrico, hexacianoferrato(II) de hierro(III) y hexacianoferrato férrico.

⁶⁵ Jacopo Robusti, mejor conocido como Tintoretto, nació en Venecia, en 1518 y murió el 31 de mayo de 1594

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

de este color, que produjo efectos muy dramáticos y vibrantes en sus obras.



Tintoretto "La creación de los animales", realizada entre 1562-1566.

El carmín fue un color muy valorado en Europa convirtiéndose en la segunda exportación más valiosa de la región después de la plata. Esta tonalidad es la que se halla, por ejemplo, en las vestimentas religiosas de los cardenales de la Iglesia Católica. El carmín se extendía por Europa como color de moda, el azul apenas se expandía pues, seguía asociado a la riqueza y el prestigio. Los pigmentos sintéticos más utilizados en la antigüedad fueron los minerales naturales. Con los óxidos de hierro se producen una amplia gama de colores, por ejemplo, en la mayoría de las pinturas rupestres podemos encontrar la aplicación de estos colores. Dos ejemplos son el ocre rojo y el ocre amarillo.

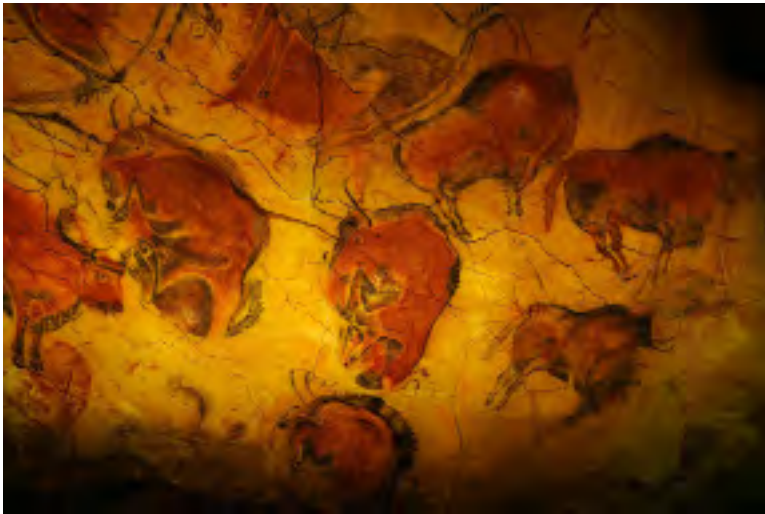
El carbón vegetal también ha sido usado como pigmento negro y permitía la elaboración de trazos y contornos para destacar a los otros colores.

Dos de los primeros pigmentos artificiales utilizados por vez primera fueron el blanco de plomo y la frita azul. El blanco de plomo se producía al combinar plomo con vinagre, junto al bióxido de

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

carbono. Es un blanco de muy buena calidad y funciona muy bien con el óleo al ser muy cubriente, duradero e intenso, aunque es altamente venenoso para el hombre.

La frita azul es una mezcla de silicatos de cobre y fue uno de los primeros pigmentos artificiales que se usaban en el Antiguo Egipto. Las investigaciones arrojan, que los egipcios elaboraban pigmentos naturales variados y que también descubrieron ciertos aglomerantes que mezclaban en sus pinturas para conservar el color, como lo es el caso de la goma arábiga.



Manifestaciones gráfico-rupestres de las épocas prehispánica y colonial ubicadas en el norte de Chihuahua en el sitio arqueológico "Cueva de las Monas".

En el desarrollo de las pinturas primitivas, se desconocían los contenidos de estas sustancias, muchas de ellas, por supuesto, se alteraron con el tiempo.

Los pigmentos destacan los pigmentos inertes, cuya principal característica es que tienen poca opacidad o efecto colorante. Son de color blanco o tendente a este color y sirven para conferir en la fabricación de pinturas propiedades diversas como

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

dureza, suavidad y volumen.

El hidrato de aluminio es el más indicado para extender colores transparentes, el blanco fijo se suele utilizar mezclado con colores opacos y pesados. Se suelen utilizar para hacer gesso (preparación del soporte para pintar al óleo o al acrílico) o para fabricar colores de témpera. Obviamente, todos estos datos son combinaciones químicas que no son áreas de nuestro dominio, pero si interesado estas en fabricar pigmentos, es importante que conozcas estos datos, sobre todo por todos aquellos elementos que nos son altamente venenosos.

Con la revolución industrial y científica, permitió una gran expansión en la manufactura de la gama de pigmentos sintéticos, que son fabricados a partir de esas sustancias naturales, disponibles tanto para fines comerciales destinadas al diseño y la industria como para la expresión artística.

En el siglo XIX, los descubrimientos permitieron mejorar la calidad y permanencia de los colores artísticos destaca la creación del pigmento malva de Perkin, el primer tinte de anilina, y fue el primer pigmento comercial hecho a partir de productos derivados del alquitrán de carbón. A partir de este tinte se empezaron a obtener nuevos pigmentos sintéticos de gran calidad y asequibilidad.

Europa alcanzó cierto porvenir industrial con el desarrollo de pigmentos, como Alemania y el Norte de Europa. En cambio el Imperio Español del Nuevo Mundo decayó en picado, además de por el comienzo de la independencia de la mayoría de sus colonias, por las escasas ventas del color carmesí a partir de la cochinilla; en consecuencia, la química orgánica decayó con sustitutos más baratos para el carmín.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Apartado importante merece el contexto de la grana cochinilla que se cultiva hoy en día en el estado de Oaxaca, encontrando un documento tesina del Lic. Gerardo Aldeco Pinelo, obtenido esta información de un Diplomado de formación de guías de turistas generales de la Escuela Superior de Turismo del IPN.

Obteniendo la siguiente información: se considera a la grana cochinilla como uno de los colorantes de suma importancia dentro del ámbito prehispánico y colonial. Al respecto existen diversas leyendas sobre este colorante: se dice que hace cientos de años surgieron en las tierras montañosas del Sur de México, un dios con el nombre de Ciervo y una diosa llamada Culebra-Tigre, quienes construyeron un ostentoso centro ceremonial sobre un gran monte al que le dieron el nombre de Apoala (el sitio de los hombres nube)(Población que se encuentra al noroeste de la Mixteca Alta de Oaxaca), localizado en la población del mismo nombre.

Según la leyenda, en este grandioso reino apareció el pequeño pero maravilloso insecto (grana cochinilla) que se alimentaba de las pencas del nopal y cuyo cuerpo tenía el encanto de teñir con bellísimos tonos de color carmín.

Existe otra leyenda, en la que se cuenta que por esa época dos de los dioses más poderosos de la región, se enfrentaron en una feroz pelea por la posesión de un gran sembradío de nopales. "La pelea fue tan sangüinaria que ambos dioses fallecieron quedando su sangre derramada en las pencas de los nopales, la cual se convirtió en la grana cochinilla. Los otros dioses que observaban la batalla, decidieron cubrir los cuerpos de los guerreros y los nopales con

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

un manto blanco”⁶⁶.

Otro mito señala que en la Región del Valle de Oaxaca, los antiguos zapotecas adoraban a la deidad nombrada Chóquela (dios de las riquezas y protector de la grana cochinilla) la cual siempre estuvo relacionada a la abundancia y la prosperidad; cuando los nopales iban a ser infestados con grana cochinilla, a este Dios se le ofrecía como sacrificio una “gallina blanca de la tierra” (guajolote con las plumas blancas).

La grana cochinilla era sumamente cotizada por los pobladores y se utiliza para teñir objetos diversos como: alimentos, plumas, madera, textiles, algodón, piedras, tintas para códices, trajes, decoración de casas y edificios. Al mismo tiempo este producto se utilizó como un tributo impuesto a los pueblos conquistados.



Fotografía 23. Parte del mural de Arturo García Busto del Museo del Palacio, Oaxaca, donde se ilustra a indígenas recolectando grana cochinilla.

Los relatos y mitos anteriores destacan la importancia que tuvo el cultivo y la utilización de la

66 De la Torre y Rizo, G.: El lenguaje de los símbolos gráficos. Edit. Limusa, p. 56, México, 1992

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

grana cochinilla fina en México ya que describen una existencia religiosa desde las más antiguas culturas prehispánicas.

En el Diario del Imperio del 6 de marzo de 1865 se publicó el Tratado de la Grana Cochinilla en el que se describía un procedimiento para distinguir la legítima de la falsificada: “para distinguir una de otra debería verterse en un poco de agua caliente o vinagre y dejarla humedecer por algunos minutos, entonces se examinaba con una lente y se registraba con la punta de un alfiler los infinitos globulillos, entonces era una verdadera la grana”. Con la publicación de este tratado se intentó durante el régimen del emperador Maximiliano hacer más eficaz la producción de la grana y erradicar los fraudes en el comercio de la misma.



Fotografía 24. Acercamiento del parásito de grana cochinilla.

Según datos antiguos, en el periodo mexica había nopaleras en amplias extensiones de la zona de la Mixteca oaxaqueña y poblana, Cholula y Huejotzingo (Puebla), así como parte de los estados

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

de México, Tlaxcala y Chiapas. Ahora bien, existen cuatro especies denominadas silvestres que son:

- *Dacyloppius confusus* descubierta por Cockerel 1893.
- *Dacyloppius opuntiae* descubierta por Cockerel 1896.
- *Dacyloppius ceylonicus* descubierta por Green 1896.
- *Dacyloppius tomentosus* descubierta por Lamark 1901.

La grana cochinilla silvestre daña severamente el nopal por lo que es considerada como una plaga para los agricultores. Este parásito crece principalmente en dos variedades de nopal: el de castilla de Oaxaca (*Opuntia pius*) y el nopal de San Gabriel (*Opuntia tomentosa*). Dicho parásito se alimenta transformando los jugos de las pencas en un compuesto llamado ácido carmínico que químicamente es un antraquinón carboxílico.

Este colorante es uno de los más usados en Teotitlán del Valle por su amplia gama de tonalidades del cual se puede obtener, ya que se comporta como un indicador de pH que al mezclarse con ácidos (como el jugo de limón) cambia hacia los colores rojos y al combinarse con los alcalinos cambia de tonalidad a morado.

Para el cultivo de la grana cochinilla fina se requieren invernaderos para su protección y óptimo crecimiento, ya que en condiciones naturales este insecto siempre busca protegerse de los rayos del sol, además que cuando llueve con intensidad, el agua limpia el nopal lo cual impide su crecimiento y desarrollo. Dentro de los principales depredadores que secan y exterminan el insecto están tres tipos de gusano: el telero, el tambor y la aguja⁶⁷.

⁶⁷ Extracto de la tesis: "APLICACIÓN DE LOS COLORANTES NATURALES EN

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

En la actualidad, el teórico del color Harald Küppers establece que el 80% de la información que recibimos, es por el órgano de la visión. La importancia de las informaciones visuales es considerablemente mayor de lo que podemos suponer. Estas informaciones ópticas nos proporcionan información acerca de las formas por un lado, y acerca de los colores por otro. Puesto que las informaciones visuales por principio se componen simultáneamente de información sobre la forma en que el color se aplica, cabe suponer que el 40% de toda la información que un hombre recibe normalmente se refieren al color.⁶⁸

En consecuencia, la mayor parte de los colores, los podemos observar con una viveza y calidez, así como de su intensidad en cuanto a su percepción. Como he dicho, la cultura es el medio más directo para estudiar al hombre y el por qué de sus actitudes dentro de una determinada sociedad.

Una parte de este proyecto se dirigió específicamente por el estudio de cómo las diversas culturas emplean los colores en diferentes objetos, pregunta que se dirigió hacia la antropología cultural -la cual explica las diversas estructuras sociales dentro de determinadas culturas.

El uso y la aplicación del color, vinculado con objetos de arte, se orientó principalmente en el juguete popular. Un análisis bastante reciente, ha encontrado los principios generativos del lenguaje de los colores en los diferentes troncos lingüísticos.⁶⁹ Este análisis, permite establecer un filtro clasificador, desarrollado en la lengua de origen. Una de las cuestiones identificadas, es que se habla de arte

LOS TEXTILES DE TEOTITLÁN DEL VALLE, OAXACA, MÉXICO; Y SU RELACIÓN CON EL TURISMO” Capítulo 2.

68 KÜPPERS, Harald. FUNDAMENTO DE LA TEORÍA DE LOS COLORES. 2ª edición. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1982. Pág. 7

69 CAGE, John. COLOR Y CULTURA. España: editorial Siruela, 1998. Pág. 39.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

popular y de juguete popular. Por el empleo del color todo es una obra de arte.

El vestido, la comida, la artesanía, el mueble, el juguete, suelen ser los soportes por los cuales se expresan las diversas culturas, en todos destaca el uso del color; El color siempre apareció como explicación originaria de los fenómenos y simultáneamente desapareció como falsificación en el discurso imperativo probatorio.⁷⁰ Es decir, se establece un origen y se pierde en diversos discursos y teorías, dando paso a una gran confusión sobre los orígenes del color.

La base del color son los pigmentos y el origen de estos se puede dividir en naturales, artificiales y sintéticos. Los pigmentos naturales pueden ser a su vez divididos en orgánicos e inorgánicos, según sea su origen animal y vegetal o mineral. Los pigmentos inorgánicos están formados por minerales de composición definida, y se obtienen de tierras, fósiles, etc. bajo diferentes formas químicas, como silicatos, carbonatos y sales de diferentes metales, entre los que el más importante es el hierro. Algunos de los pigmentos naturales que utilizan esta nueva generación de pinturas son:

Amarillo - *Curcuma longa* (Azafrán salvaje) Este pigmento amarillo se obtiene a partir de las raíces de la planta de curcumin originaria de la India. La cúrcuma es la especie base del curry y se utiliza en las pinturas de la isla de Java en Indonesia.

Azul claro - *Spirulina platensis* (Alga azul japonesa) Esta alga se cultiva en el Mar del Japón. El pigmento de color ciano se extrae siguiendo un procedimiento bastante complicado. Como el pigmento es extremadamente precioso, se puede mezclar con índigo.

⁷⁰ FERRER, Eulalio. Op. Cit. Pág. 54.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Naranja - Gardenia jasminoides (Gardenia) La gardenia se conoce en España como planta de decoración. Es originaria de Asia del Este, y también de China. El extracto amarillo anaranjado se obtiene a partir de los frutos de esta planta medicinal y de tinte tradicional.

Verde oscuro - Morus alba (Clorofila) La clorofila de este pigmento se encuentra en la mora china. El pigmento de color verde se ha utilizado como colorante por numerosos pueblos primitivos.

Rojo - Capsicum annum (Pimiento Paprica) La paprika es una planta originaria de América Central y del Sur. El efecto beneficioso de esta planta ya era conocido por los Incas. Es muy apreciada todavía hoy por sus extractos de color rojo.

Verde claro - Urtica dioica (Ortiga) La ortiga común, siempre considerada como una planta útil, se trata de una planta de forraje de donde se consiguen los extractos verdes y amarillos, muy utilizados en la medicina y cosmética.

Morado - Beta vulgaris (Remolacha roja) El pigmento rojo se extrae de la remolacha roja, que se encuentra sobre las costas del Mediterráneo y se cultiva como hortaliza desde hace más de 700 años.

Marrón oscuro - Carthamus tinctorius (Carthame) Las flores de Carthame, también llamada azafrán de los tintadores, contiene pigmentos amarillos y rojos. Estos dos colorantes ya los utilizaban los egipcios hace 4.000 años para teñir tejidos. Los granos de esta planta se pueden convertir en un aceite alimentario precioso.

Violeta - Sambucus nigra (Sauce) El sauce es una planta que proviene de la Europa central también

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

conocida como "violeta alemana". Las bayas de sauce forman el pigmento violeta y ya eran usadas por Hipócrates como remedio.

Marrón claro - Caramel (Caramelo) El caramelo se obtiene a partir de almidón y azúcar bajo la acción del calor (caramelización). El caramelo es un aditivo usado frecuentemente en la industria agroalimentaria y sirve entre otras cosas para dar color a bebidas, vinagres, confituras y caramelos.

Azul oscuro - Brassica oleracea (Col roja) La col roja juega un rol muy importante como hortaliza de invierno ya que asegura el aporte de vitaminas a las personas que la comen. Su pigmento varía de rojo al azul pasando por el violeta según el grado de acidez del suelo.

Negro - Carbo medicinalis (Carbón vegetal) El carbón vegetal es en medicina un carbón puro obtenido de la combustión de corteza de nuez de coco. Se aplica como colorante alimentario y como remedio.

Determinando lo anterior, el origen de los pigmentos no son mas que polvo de color que junto al aglutinante sirven para fabricar los diferentes colores y la calidad de estos es determinada por las cualidades del color fabricado con ellos.

Según la investigación realizada por talleronline⁷¹ en 1840 se inventa y se industrializa la pintura en tubos, dando libertad a los pintores, que de pronto se encontraban con un ahorro de tiempo y podían pintar directamente.

Este documento implica que la procedencia de los colores pueden ser orgánicos, esto es que se obtienen de animales o vegetales; e inorgánicos cuyo origen es a partir de minerales, tierras o metales. Del

⁷¹ <http://www.talleronline.com> consultado el 9 de octubre de 2013



Fotografía 22. Indio que recoge la grana cochinilla con la cola de un venado.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

mismo modo el color por su origen, y estos se dividen en naturales y se obtienen de la materia prima que se encuentra en la propia naturaleza es natural; y artificiales o sintéticos cuya principal característica, es que se obtienen colores que no existen en la naturaleza o porque es más barato y más fácil crearlos que obtenerlos en la naturaleza.

El origen de los pigmentos se basa en la prehistoria y los colores que se obtienen básicamente son:

- Blanco: de caliza, de yeso, de creta (depósitos fósiles marinos). Son poco cubrientes y se borran fácilmente.
- Negro: de carbón (de la carbonización de la madera), de humo (hollín, polvo negro). En Altamira el negro se hace de pirolusita, un mineral de manganeso, pero no es usual.
- Ocre: Son tierras naturales y dependiendo de su composición dan distintos tonos, del amarillo crema al rojo. Son colores muy estables.
- Verde: de tierra, de plantas (no son muy usuales ninguno de los dos)⁷²

Los orígenes del color no se quedan en la prehistoria, la evolución y la línea de tiempo aterriza en los egipcios, quienes incorporan en su obra colores naturales y colores artificiales, principalmente dos: azul fritta y blanco de plomo o albayalde. Los egipcios fueron los primeros en precipitar tintes de las sustancias inertes para producir "lacas":

- Azul: azurita, mineral cuya composición $2\text{CuCO}_3 \cdot \text{Cu}(\text{OH})_2$, presenta una tonalidad de azul más verdosa que el lapislázuli. Cennini⁷³, en el siglo XIV, lo

⁷² Ibidem

⁷³ Cennini describe en 189 capítulos tanto la naturaleza y modo de tratar los materi-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



Azurita

denominó azurro della Magna (azul de alemania) y era muy empleado en el temple, a finales del siglo XVII se sustituye este color porque es poco estable y tiende a ennegrecer o con humedad se vuelve verdoso.

- Verde: malaquita (mineral, $\text{CuCO}_3\text{Cu}(\text{OH})_2$). Se usa como piedra preciosa. Fue el verde más importante hasta el siglo XVIII. Sus propiedades son similares a la azurita. Ambos se encuentran en las minas de cobre.



Malaquita

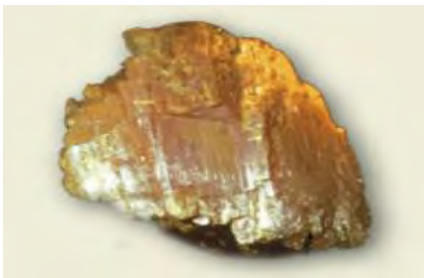
- Amarillo: oropimente (mineral, sulfuro de arsénico natural As_2S_3). De su color, parecido al tono del oro, deriva el nombre de "auro pigmentum". Es un pigmento amarillo brillante con bastante poder cubriente en partículas gruesas, estable a la luz y al aire. No le afectan los ácidos diluidos ni los álcalis, pero sí los ácidos fuertes. No es compatible con pigmentos de cobre ni con algunos derivados del plomo. No funciona bien al fresco y es venenoso.

- Naranja rojizo: rejalgar (mineral). Una combinación muy venenosa de arsénico y azufre, asociado generalmente a depositos naturales con el oropimente. Se emplearon los dos hasta la Edad Media.

- Rojo: cinabrio (sulfuro de mercurio, mineral). Da el color bermellón natural. El cinabrio era muy caro y se intentó fabricarlo de forma artificial, pero hasta el gótico no se consiguió. Es poco estable, no se puede usar al fresco porque se ennegrece. Es tóxico.

- Azul frita (artificial). Llamado también "azul egipcio" y "azul pompeyano". Es el primer pigmento de fabricación sintética que se conoce. La frita

ales como el ejercicio de las diferentes técnicas pictóricas. Este tratado ha sido referencia clave para el trabajo desarrollado en el taller de numerosos gremios y artistas medievales.



Oropimente

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

es un esmalte para cerámica que al meterse al horno se quedaba azul, en forma de placas que se machacaban y se mezclaban con el aglutinante para los pigmentos. Es un pigmento muy estable.

- Blanco de plomo o albayalde (artificial). Es estable y cubriente. Se consigue tras el proceso de corrosión de placas de plomo, rascando las excrecencias producidas.

En el siglo XIX, se descubre el blanco de titanio (1815) y el blanco de cinc (1830). No es recomendable usarlo al fresco porque ennegrece, además de ser un producto altamente venenoso, pues según la historia, es un elemento que producía saturnismo, una enfermedad típica de los pintores.

Grecia y Roma heredan todos estos colores, incorporando por su cuenta pocos colores. Obtienen variedades más sofisticadas y alguno artificial como el verdigris.

- Negro de carbón: se quemaban varios tipos de árboles, como la vid. También huesos de frutos.

- Negro de hueso: quemando un hueso animal.

- Negro marfil: se consigue calcinando colmillos de elefante.

- Verdigris o verde de cobre: es verde grisáceo, oscuro. Se consigue mediante la corrosión de placas de cobre. Es un color artificial.

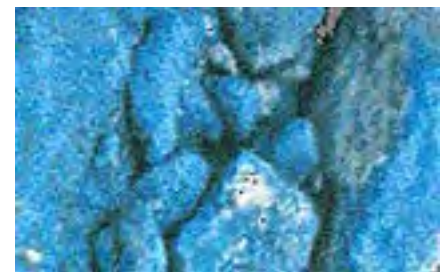
- Púrpura. El colorante más apreciado en el mundo romano. Era muy costoso y estaba reservado a gente muy importante. En el mundo cristiano es el color del ropaje de los cardenales. Se extrae de un molusco del Mediterráneo llamado múrice, siendo los fenicios los grandes productores y comerciantes. Al ser tan



Rejalgar



Cinabrio



Fritta

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

costoso no se utilizó como pigmento-laca, se utilizan sucedáneos, tanto en tinte como en laca.

- Quermes: procede de un insecto de este nombre. Su color rojizo es muy utilizado como el sucedáneo barato de la púrpura. Desaparece en el siglo XVI porque aparece otro sucedáneo más barato, el rojo de grana o carmín.

- Carmín o rojo de grana: procede de la cochinilla. En la antigüedad se importa de Asia Menor, pero es poco usado. Se utiliza a partir del siglo XVI porque en Méjico se encuentra una variedad de cochinilla y los conquistadores la cultivan. Luego se crían en Canarias. En el proceso, igual que el quermes, se coge a las hembras que van a deshojar, se las deseca y se las tritura.

- Rojo de rubia o de granza: tiene un color rojo pardo y procede de la raíz cocida de una planta llamada rubia tinctoria o granza. En la antigüedad y la Edad Media es muy difundido.

- Sangre de dragón: es poco usado. El nombre original es sangre de drago, un árbol con frutos rojizos, que triturados dan ese color rojo. Según Plinio es el color ideal para pintar la sangre. Es muy poco cubriente.

- Azul añil o índigo: procede de una planta de la India. En las hojas está el colorante. Se utiliza como pigmento en la Edad Media hasta el siglo XVIII, luego menos. Como tinte se ha usado siempre.

En el gótico, del siglo XIII al siglo XIX se desarrollan nuevos pigmentos manteniéndose hasta la revolución industrial y la creación de los pigmentos sintéticos.

- Azul lapislázuli o ultramarino: es una piedra semipreciosa. También se le llama lazurita. Procede

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

del norte de Afganistán. Siempre ha tenido el inconveniente de ser muy caro. El mineral posee vetas azules muy difíciles de extraer y resultaba más caro que el oro. La técnica es machacar el mineral y amasarlo con cera caliente hasta hacer una bola que se mete en lejía un tiempo, desprendiéndose las vetas azules de la cera y permitiendo que se puedan coger. Este color no se usa al fresco porque ennegrece, se puede usar al óleo, pero como mejor resultado da es al temple. En el siglo XIX se descubre un lapislázuli artificial. El lapislázuli es un pigmento muy superior al azul ultramar sintético, con un color más fino y delicado.

- Bermellón artificial: se mezcla mercurio con azufre. Lo hacen los alquimistas con el alambique. Este color tampoco se puede usar al fresco, se suele usar al temple.

Diversas investigaciones sobre el color, llevan a una contraposición de teorías, que lejos de negar las posiciones, las confrontan. En los colores primitivos, la etnología establece la siguiente tricromía: blanco, negro y ocre, los cuales consisten en un esquema operativo igualmente elaborado a partir del científico respecto a los tres colores fundamentales.⁷⁴

Entre los fundamentos desarrollados por los teóricos del color, una de las teorías, es la que se refiere a la cromatología⁷⁵, ciencia que ha evolucionado mucho estos últimos años, muy en particular por influencia de Kandinsky.

⁷⁴ FERRER, Eulalio. Op. Cit. Pág. 54.

⁷⁵ La cromatología es el estudio del color como uno de los constituyentes fundamentales de la forma del significante icónico. Suele decirse cromatología iconolingüística, añadiendo la referencia a la iconolingüística para evitar la confusión respecto a otros conceptos a los que también, tradicionalmente, se ha venido designando con el término cromatología (conceptos, sobre todo, de la cromatografía y de la ciencia del color). Es desde la perspectiva del estudio iconolingüístico (de los lenguajes icónicos) como se enfoca cualquier concepto cromatológico del significante de las imágenes a nivel formal. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cromatología> consultado el 28 de marzo de 2009

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Sus fundamentos están apoyados en la simbología del color, de cuyo símbolo se da su valor tradicional; entendiendo este como todo aquel valor que cada cultura da al color y su uso en el objeto desarrollado, como lo es el caso particular del uso del color en el juguete popular mexicano.



Foto vía: glockenblume

La luz, como fuente del color, establece parámetros sobre el orden de los colores: blanco, azul, marrón, gris, amarillo, negro, naranja, rojo, verde y violeta (espectro de luz). La fundamentación de esto es universal, dependiendo de la cultura, será su interpretación. La aplicación no solo es geográfica sino también de todos los niveles del ser y del conocimiento cosmológico, psicológico y místico entre los más importantes. Así, la interpretación del color, puede ser desde cualquiera de estos niveles, variando por las condiciones culturales.

Los colores son así, soportes del pensamiento de una persona, una comunidad o un pueblo, de su cultura y muy en particular, del pensamiento simbólico que se le da al color y su respectiva interpretación. Jean Chevalier, establece que los siete colores del arco iris [a saber: rojo, anaranjado, amarillo,

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

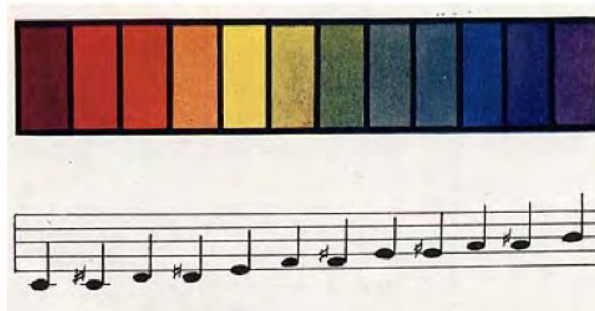
verde, azul, azul celeste y violeta] (en los cuales el ojo podría distinguir más de 700 tintes), por ejemplo, se han puesto en correspondencia con:

Las siete notas musicales

Clave Musical Color correspondiente

DO	Rojo
RE	Anaranjado
MI	Amarillo
FA	Verde
SOL	Azul
LA	Azul celeste
SI	Violeta

76



Los siete cielos;
los siete planetas

Planeta Color correspondiente

Mercurio	Rojo
Venus	Anaranjado
Tierra	Amarillo
Marte	Verde
Júpiter	Azul
Saturno	Azul celeste
Urano	Violeta

77

Relación entre música y colores de Rimington en la escala cromática.

Los siete días de la semana

Día Color correspondiente

Lunes	Rojo
Martes	Anaranjado
Miércoles	Amarillo
Jueves	Verde
Viernes	Azul
Sábado	Azul Celeste
Domingo	Violeta

78

De esta relación, estos siete colores simbolizan a los elementos. en este apartado mucha referencia

76 FERRER, Eulalio. Op. Cit. Pág. 63.

77 Ídem.

78 Ídem.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

se obtiene de la relación con el Feng Shui:

Elemento	Color
Tierra	Amarillos y marrones
Madera	Verdes
Agua	Azules y negros
Metal	Dorados, plateados, grises y blanco
Fuego	Rojos, rosas, violetas y naranjas ⁷⁹

Así mismo, los colores simbolizan también al espacio:

Color	Espacio
Azul	Dimensión vertical
Azul Celeste	Cúspide (El Cielo)
Azul Oscuro	Horizonte
Rojo	Dimensión horizontal. Más claro en el oriente, más oscuro en el occidente.

El color negro –culturalmente- simboliza al tiempo, por ser este desconocido, misterioso; el consecuencia, el color Blanco establece su relación a lo intemporal. Todo lo que acompaña al tiempo, la alternancia de la oscuridad y la luz, de la debilidad y la fuerza, del sueño y el despertar; en fin los colores opuestos, como blanco y negro, simbolizan el dualismo intrínseco del ser, lo bueno, lo malo; todos los colores traducen conflictos de fuerza según su aplicación.

Georgina Ortiz⁸⁰, considera que en la tradición astrológica, el zodiaco es muy importante, teniendo una trascendencia en la vida de cada una de los seres, en la religión, la filosofía y en todo conocimiento de cada una de las culturas. “Las constelaciones son consideradas como 12 casas y cada zona del zodiaco tiene su propio símbolo”, así como su propio color:

Color	Signo Zodiacal
Rojo	Aries
Dorado	Leo
Azul cielo	Sagitario

⁷⁹ *Ibidem*. Pág. 78.

⁸⁰ *Idem*.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Verde oscuro	Tauro
Jaspeado	Virgo
Negro	Capricornio
Café	Géminis
Verde claro	Libra
Gris	Acuario
Plateado	Cáncer
Bermellón	Escorpión
Azul mar	Picis ⁸¹

En sentido estricto, el color tiene relación con cada una de las referencias antes citadas, con cada una de las diversas culturas y con cada una de las religiones, filosofías y niveles de conocimiento del hombre; de tal manera, que los colores están fundamentados en los estudios que fueron realizados desde los orígenes mismos de los estudios realizados al color, por los que su influencia está presente en las nociones culturales, filosóficas, religiosas, científicas e incluso personales.

2.3. Fundamentos del color.

En el sentido estricto del fenómeno⁸² del color, estos existen mucho antes de ser investigado por Isaac Newton, en donde para él, el color establece relaciones desde su propia fuente: la luz. Como sabemos, el fenómeno del color parte de algunas teorías, donde, a partir de la incidencia de un haz de luz sobre determinadas superficies, permite percibir el color sobre los objetos, los cuales son incoloros sin la incidencia de la luz.

Küppers establece en su libro una pregunta absolutamente real ¿qué es el color? Donde esta-

⁸¹Íbidem. Pág. 81.

⁸² En filosofía, el fenómeno (del griego: φαινόμενον: 'aparición, manifestación', en plural: phenomena φαινόμενα) es el aspecto que las cosas ofrecen ante nuestros sentidos; es decir, el primer contacto que tenemos con las cosas, lo que denominamos experiencia. La misma palabra hace pensar que detrás del fenómeno puede existir una estructura no perceptible directamente, el filósofo Immanuel Kant lo llamó noumeno.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

blece lo siguiente: colores de interferencia de material incoloro: el color no es en absoluto la cualidad del material de ofrecer el aspecto del color. Una pieza material posee, aparte de una determinada forma y un determinado tamaño, un determinado color. El color solo parece ser una cualidad material. Pero de hecho solo existe como impresión sensorial del contemplador.⁸³

El color material es relativo. El material no muestra un determinado color fijo. Su aspecto es más bien relativo. Depende la iluminación existente. El aspecto cromático del material recibe el nombre de color de cuerpo, el cual se produce a consecuencia de la capacidad de absorción individual del material. Esta información le llega al observador a través de la parte no absorbida de la luz que el ojo registra como estímulo de color. Según la composición espectral de la luz de iluminación, también cambia la composición espectral del estímulo de color que llega al ojo en calidad de estímulo. Así pues, no es posible adscribir a un determinado material una gama de color fija, puesto que el aspecto del material puede adoptar diversas gamas.⁸⁴

La luz como fenómeno físico, sólo presenta una característica: la temperatura. Sin embargo para el estudio del mismo está catalogada en dos principales fuentes: la luz natural, cuya principal fuente es el sol, de ella se obtiene una temperatura de color del 100%; esto es, que los colores son puros, ya que su temperatura establece los 5,500° K (grados Kelvin); y la luz artificial, la cual establece variantes en la pureza de los colores, pues estas fuentes varían la temperatura del color.

Los fenómenos del color se pueden describir

⁸³ KÜPPERS, Harald. Op Cit. Pág. 11

⁸⁴ Idem. Pág. 12

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

desde el punto de vista de la física. La física es la ciencia que se encarga de estudiar, en este caso, de las ondas de la luz a través del espectro del color o de luz. Recordemos que la física analiza y estudia los efectos de la luz en determinados objetos, y que estos a su vez pueden reflejar o refractar los colores o el color con el cual está compuesto.

Las superficies que sólo reciben determinadas longitudes de onda, son coloreadas con respecto al color con la cual está estructurada, cuando más selectiva es la luz en el objeto más intenso es el color. Los colores se deben también a la dispersión selectiva de ciertas longitudes de onda por parte de los componentes del aire. Luz, sombra y color contienen información clave sobre los objetos que nos rodean; ello define la forma y el contorno, el color establece un vínculo más intenso con la textura y las características tridimensionales por las experiencias y se atribuyen a las interpretaciones las claves del color; dichas interpretaciones están condicionadas a una respuesta subjetiva en función a la percepción que de ello obtiene cada individuo.

Se asocian diferentes niveles del color, y se le dan determinados nombres, siendo estos resultados de diversas líneas de investigación sobre el color: la antropología, la psicología, la fenomenología⁸⁵, el

85 Se encuentran tres acepciones: Fenomenología, proyecto filosófico fundado por Edmund Husserl, que comprende un método y un programa de investigaciones. A este proyecto filosófico se le llama también fenomenología trascendental; Fenomenología, movimiento filosófico amplio con una unidad debatible más allá de lo histórico, y; Fenomenología, término que es utilizado en física de alta energía para describir un tipo de conocimiento que relaciona entre sí diferentes observaciones empíricas de forma consistente con la teoría fundamental, pero sin derivar de las observaciones directas de la teoría fundamental. <http://es.wikipedia.org/wiki/Fenomenología>. Consultado el 2 de abril de 2009

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

estructuralismo⁸⁶, el conductismo⁸⁷, el funcionalismo⁸⁸ y el positivismo⁸⁹ son algunas áreas de estudio del color.

Como fenómeno de la visión, particularmente desde la visión antropológica del color; permite analizar las estructuras por las cuales, las diversas culturas aplican el color; así mismo, algunos autores como Baycon, analizan los fundamentos por los cuales se reconocen, analizan, califican y cuantifican todos y cada uno de los colores.

Todo fenómeno, como definición, es aquella apariencia sensible que se opone a una realidad, de la que por otro lado puede ser tomado como manifestación o hecho que puede ser considerado como idéntico, este significado, que por lo común adquiere la palabra adquiere en el lenguaje usual, incluso cuan-

86 Para el caso de este estudio, revisamos al estructuralismo desde la perspectiva de la Antropología estructuralista, un enfoque antropológico que entendiendo en gran medida la cultura humana como una especie de lenguaje (o basada en el lenguaje) efectúa sus análisis de un modo semejante al estructuralismo lingüístico; el representante más destacado de la antropología estructuralista es Claude Lévi-Strauss. <http://es.wikipedia.org/wiki/Estructuralismo>. Consultado el 2 de abril de 2009

87 El conductismo, según su fundador John Watson, es una escuela natural que se arroga todo el campo de las adaptaciones humanas. Para B. F. Skinner se trata de una filosofía de la ciencia de la conducta, que define varios aspectos esenciales de su objeto de estudio. Sin embargo, este objeto es entendido de diversos modos, según el enfoque conductista del cual sea parte. <http://es.wikipedia.org/wiki/Conductismo>. Consultado el 2 de abril de 2009

88 El estructural-funcionalismo (también llamado funcionalismo estructural o estructuralista) es un enfoque empleado en ciertas ciencias sociales, especialmente en la antropología y la sociología que surge después de la Primera Guerra Mundial, emergió en Francia en 1919. Supone que los elementos de una determinada estructura social son interdependientes entre sí. Una variación de alguno de ellos, repercute en los demás. http://es.wikipedia.org/wiki/Funcionalismo_estructuralista. Consultado el 2 de abril de 2009

89 El positivismo es una corriente o escuela filosófica que afirma que el único conocimiento auténtico es el conocimiento científico, y que tal conocimiento solamente puede surgir de afirmación de las teorías a través del método científico. El positivismo deriva de la epistemología que surge en Francia a inicios del siglo XIX de la mano del pensador francés Saint-Simon primero, de Augusto Comte segundo, y del británico John Stuart Mill y se extiende y desarrolla por el resto de Europa en la segunda mitad de dicho siglo. Según esta escuela, todas las actividades filosóficas y científicas deben efectuarse únicamente en el marco del análisis de los hechos reales verificados por la experiencia. <http://es.wikipedia.org/wiki/Positivismo>. Consultado el 2 de abril de 2009

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

do alude a una apariencia paradójica e insólita.⁹⁰

Baycon establece en “the interpretation naturae proemium” (1603), en Descartes Principios Fil, III, 4., que a partir de este hecho, fundamentalmente en el siglo XVIII y en relación a la revaloración con la apariencia como fenómeno, que el color es una manifestación de la realidad, de los sentidos y al entendimiento humano; la palabra fenómeno comienza a designar un objeto específico de conocimiento humano. Justo en esta función como conocimiento nos permite analizar, cuáles son las estructuras propias por las cuales se origina el color.

Como ya he mencionado, dentro del fenómeno del color, el proceso de la percepción del color a través del ojo, se basa en el proceso por tricromía⁹¹, esto es, cada uno de ellos sensible a la luz, y a un color diferente; el rojo, el azul y el verde. La eficiencia de los receptores puede variar considerablemente dependiendo de quien percibe el color.

La sensibilidad del ojo -a la recepción e interpretación del color- es mínima a las longitudes de onda azul, la óptima corresponde a las longitudes de onda roja y máxima a las longitudes de onda verde; sumando las tres respuestas, la sensibilidad del ojo alcanza un máximo de 555 nanómetros; éste máximo corresponde al amarillo verdoso. Por este motivo, cualquier amarillo nos parece luminoso y cálido; aunque sea de un tono sombrío, mientras que la mayor parte de los azules nos parecen oscuros y fríos. En esencia, el ojo ha desarrollado filtros amarillos para reducir la incidencia de luz violeta y ultravioleta.

⁹⁰ KÜPPERS, Harald. FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS COLORES. 2ª. Edición, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1982, 204 Págs.

⁹¹ Se conoce por tricromía al procedimiento fotográfico de reproducción de todos los colores mediante la estampación sucesiva del rojo, verde y azul (RGB) para mezclas aditivas (para pantallas de ordenador, televisores, sensores, etc) y cyan, magenta y amarillo (CMYK) para las mezclas sustractivas (usado en impresión) <http://es.wikipedia.org/wiki/Tricromía>. Consultado el 2 de abril de 2009

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Cada color del espectro tiene una longitud de onda propia y un número determinado de variaciones y vibraciones por segundo; el ojo humano percibe las variaciones de longitud de onda como variaciones de color permitiendo así, reconocer los diferentes colores.

Rojo, anaranjado, amarillo, amarillo-verdoso, verde, azul, azul violáceo o índigo y violeta, son los colores del espectro. Como fenómeno físico del color, las ondas más largas corresponden al color rojo, dichas ondas se van reduciendo y cada reducción corresponde a cada uno de los colores del espectro, logrando así llegar a la longitud de onda más corta correspondiendo ésta, al color violeta.

Un aspecto importante a tratar en este punto es la vista, pues es a través de la visión, que se perciben las ondas largas, correspondiendo a los colores cálidos, dando la sensación de calor y expansión; la recepción de ondas cortas corresponden a los colores fríos, dando la sensación de que la temperatura es baja, lo que corresponde psicológicamente a una mejor concentración.

En conclusión, el uso de colores cálidos, colores fríos cuya combinación nos puede dar como resultado colores alegres, colores extrovertidos, colores tristes y colores reconcentrados en función del receptor y en el contexto social y cultural en el que se encuentre.

Físicamente, la principal función de las claves altas y las claves bajas, corresponden a las notas musicales en una partitura⁹². Si se rebasan estas longitudes de onda, en cualquiera de los extremos, el aparato visual humano no está capacitado para recibir ningún estímulo, quedando limitado para recibir información fuera de estos cánones. Las ondas lumi-

92 Como se refiere en el índice 2.3 de este documento.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

nosas de mayor longitud tienen menor frecuencia, así mismo, las ondas luminosas de menor longitud, tienen mayor frecuencia; de tal manera que la longitud de onda nos da el color en sí mismo, la amplitud de onda nos da el valor del color.

En el fenómeno del color, la sinestesia, es un fenómeno secundario. Este fenómeno sinestético⁹³, está asociado a la producción de estímulos diferentes en cada percepción, en cada individuo. Imágenes o sensaciones subjetivas, son características de un sentido de la percepción, propiamente determinado por una sensación objetiva.

Estas características, establecieron el estudio de dos teorías fundamentales: la teoría del color sustractiva o pigmento; y la teoría del color aditiva o teoría de color luz; ambas especifican los fenómenos de lo que hoy conocemos como color, y de cómo influye en las perspectivas del uso del color. El fenómeno del color -desde una perspectiva particular- se clasifica en: fenómeno psicológico y fenómeno físico del color.

En el fenómeno psicológico del color, se establece el efecto que ejerce el o los colores sobre las personas o receptores. Este fenómeno, permite ubicar la influencia del color con respecto a otras actividades y actitudes, tales como: enfermedades, humor, música, poesía, literatura, cine y, específicamente, dentro de las actividades de las diversas culturas, tales como ritos, festividades, artesanías; actividades, políticas, culturales y sociales.

Esas influencias del color, se pueden aplicar a los diagnósticos de la medicina, particularmente en la detección y atención de enfermedades que

93 Sinestesia: Fil. sensación que se produce en una parte del cuerpo, a causa de un estímulo aplicado en otra parte del mismo. Psic. Imagen o sensación objetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

puede padecer una persona y de los posibles síntomas. Ambas relaciones pueden establecer la cura con base en este tipo de análisis y diagnósticos.

En cuanto al humor, el color ejerce una influencia interesante, existen dos principales: humor blanco y humor negro, fundamentados en la cultura, pero también se puede encontrar el humor rojo. En cuanto al humor blanco, está desarrollado en lo que denominamos chistes sanos, chistes que no tienen malicia, ni afán de ofender; por otro lado, encontramos su opuesto, el humor rojo; este fundamenta las relaciones con los albuces, el erotismo y la pornografía. Por último la relación del humor negro, que para descripción principal, no tiene función, es decir, sin chiste, es un humor que ridiculiza y minimiza las actitudes de diversas personas.

Todo humor repercute en una carcajada o risa, reacciones que se reflejan en el color que una persona obtiene a raíz de una carcajada, se pone colorada, el calor corporal se eleva y el pigmento de la piel eleva su tono a rojizo, caso contrario a un susto, el pigmento se desvanece y se obtiene un tono claro, pálido; y por último, el tono frío azulado, técnicamente morado, es una relación con la ausencia de calor; el humor negro no tiene, desde mi punto de vista, ninguna reacción, es simple y monótono.

En lo que a la música se refiere, esta puede estar influenciada por las notas musicales que cada color puede establecer.⁹⁴ Desde la antigüedad, los músicos aprovecharon el lenguaje cromático para traducir sus conceptos abstractos; de hecho, son múltiples los préstamos semánticos que un arte ha hecho al otro. El color -croma entre los griegos- es una palabra que se utiliza como equivalente de timbre. El adjetivo brillante, una cualidad indiscutible del

94 VER CAPÍTULO DOS.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

color, es empleado por los músicos en el sentido de nítido. Croma en italiano significa corchea.

Otro término heredado es mordente, la sustancia que se utiliza para fijar los colores en las telas; utilizado en el terreno musical significa adorno de doble apoyadura y se identifica en las partituras con un trazo peculiar. No obstante, aunque los ejemplos sean menores, lo mismo sucede a la inversa, pues los términos tono y armonía fueron una herencia que la música hizo a la pintura.

La poesía, también está influenciada por el color blanco, negro, rojo, azul y verde en función del contenido propio de los versos y de las frases con las que está constituida la poesía y por consecuencia, la literatura.⁹⁵

Otro dato importante, es aquel en el que Aristóteles (384-322 AC), apoya sus teorías en la "analogía apriorística"⁹⁶, basada en los fundamentos descritos por Pitágoras. Estos fundamentos establecen la relación de las siete notas musicales con los siete colores intermedios que se generan a partir del negro y del blanco.

Aristóteles afirmaba que los colores se conformaban mediante la mezcla de cuatro colores, a los que les llamó colores básicos y se correspondían con los de la tierra, el fuego, el agua y el cielo.⁹⁷ Leonardo Da Vinci (1452-1519) define al color como propio de la materia, en la escala de colores básicos ubica primero al blanco, el amarillo para la tierra, el verde para el agua, el azul para el cielo, el rojo para

95 Eulalio Ferrer. Los lenguajes del color.

96 Método o sistema en que se emplea el razonamiento a priori. El término tiene dos significados fundamentales: 1) el sentido propio y restringido, requerido por el uso matemático (para el que vale proporción) de igualdad de relaciones; 2) el sentido de extensión probable del conocimiento mediante el uso de semejanzas genéricas que se pueden aducir entre diferentes situaciones.

97 <http://www.artesaniasymanualidades.com/pintura/la-teoria-del-color.php>. Consultado el 2 de noviembre de 2013

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

el fuego, el negro para la oscuridad, porque este color nos priva de todos los otros. Con la mezcla de estos, obtuvo todos los demás, pero hizo la precisión de que el verde era producto de una mezcla.

En 1665, descubrió que la luz se fragmentaba al atravesar un prisma de cristal: azul violáceo, azul celeste, verde, amarillo, rojo anaranjado, rojo púrpura. Comprobó de este modo que cuando la luz incide en un objeto, éste absorbe algunos colores y refleja otros, y son éstos los que se combinan para dar el color del objeto.⁹⁸

Johann Goethe (1749-1832) estudió las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano experimenta ante la exposición a los diferentes colores. Desarrolló un triángulo de tres colores primarios, rojo amarillo y azul, lo asoció a la mente humana y relacionó cada color con ciertas emociones.

John Cage, fundamenta sus investigaciones en la época medieval, las cuales aterrizan en teorías propuestas en la siguiente cita: los rojos perfectamente consonantes de Aristóteles se unieron al color favorito de la edad Media, el verde, cuya relación armónica con el rojo se interpretó en términos musicales, como ejemplo de contraste complementario.⁹⁹

La sinestesia es una asociación constante de sensaciones determinadas por diferentes naturalezas preceptuales; en este sentido, en la sinestesia no existe ningún tipo de sensación objetiva, es decir, que los objetos no tienen sensaciones, los objetos devuelven una cierta cantidad de energía, dicho de otra manera, es un fenómeno de refracción.

De la información que llega de una fuente radiante como es la luz, la cantidad de energía devuelta

⁹⁸ Idem

⁹⁹ CAGE, John. COLOR Y CULTURA. Ed. Siruela, Madrid 1993. Pág. 33

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

en sus diferentes cualidades a nuestros sensores, es decir, a la vista a través de sus células discriminatórias, nos permite que esta información se convierta en una sensación.

Denominamos fenómeno de color, entonces, a una vivencia cromática obtenida de un objeto, pero que en ningún caso se puede derivar de la composición molecular del objeto. Nosotros no vemos ninguno de los colores en su verdadera pureza, sino que todos están mezclados con otro color, con rayos de luz o sombras, de manera que nos parecen diferentes a como son.

En consecuencia, las cosas tienen un aspecto distinto según se vean a la sombra o a la luz del sol, con una iluminación intensa o suave, según el ángulo desde el que se contemplan y de acuerdo con otras variaciones. Aquellas que contemplamos junto al fuego o a la luz de la luna o gracias a los rayos que desprende una lámpara resultan distintas debido a sus respectivas limitaciones; y también debido a la mezcla de los colores entre sí, ya que al pasar unos a través de otros cambian sus tonalidades; así, cuando la luz cae sobre otro color, al mezclarse con él proyecta a su vez una mezcla distinta de color.

Es posible que estas mezclas se deriven de la composición molecular del objeto, es decir, cuando se incide un haz luminoso a un determinado objeto, éste excita las moléculas propias de los colores con las cuales está compuesto el objeto, de esta manera podemos percibir más la composición cromática del objeto, y esta percepción del color depende del tipo de iluminación o luz que incida en el objeto.

Sinestesia como forma e imagen, es un concepto subjetivo al compararlo con la sensación en la que hay de objetivo.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

El diccionario de filosofía, dice que la sensación tiene dos significados fundamentales: 1) un significado muy general por el cual designa la totalidad del conocimiento sensible, esto es, todos y cada uno de sus constituyentes; 2) un significado específico, por el cual designa los elementos del conocimiento sensible, esto es, las partes últimas indivisibles de las que se supone constituida. Este segundo significado se encuentra sólo en la filosofía moderna.¹⁰⁰

El color es sensible al ojo, y este refleja ciertas sensaciones propias del conocimiento humano, como fenómeno cultural del color. En esencia, la correspondencia sinestético de las distintas modalidades sensoriales, refleja o proyecta su grado de influencia en todos los casos en que un estímulo de determinada naturaleza perceptual, arrastra al perceptor o lleva a cabo su expresión en un medio propio de otra modalidad; así, el color dentro de la modalidad visual es de mayor capacidad de desplazamiento a nivel plástico, y es capaz de destruir su capacidad formal. Por fenómeno y por lo general, el uso del color como medio sinestético, se lleva a cabo sobre esquemas formales de sugerencia espacial.

En los fundamentos del color existe una amplia diversidad; desde esta investigación se puede aplicar el lenguaje del color. Como he mencionado, al combinar el color de manera compleja o simple, como experiencia humana resulta ser un proceso de formulación y estimulación, el cual proporciona a la mente determinada altura o nivel vivencial a través de la función de los conos y los bastones.

Las formas cromáticas son recursos de comprensión de la más primitiva inteligencia. En sentido general, en toda comunicación y transmisión de in-

100 ABBAGNANO, Nicola. DICCIONARIO DE FILOSOFÍA. Fondo de Cultura Económica. México, 1998 Pág. 1036

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

formación, existe una relación entre los signos y los significados o contenido, concretamente el color se manifiesta como signo y este, como tal, es una entidad de carácter psíquico compuesta por elementos que estructuran la imagen cromática y el concepto unidos recíprocamente.

Como fundamento del color, se encuentra el signo cromático constituido por un significante -expresión- y un significado -contenido-. En el signo cromático, la relación entre significado y significante resulta convencional en el caso del lenguaje simbólico del color, mientras que considerando las características propias de sugerencia emitidas por el signo cromático, se llega a la concepción de la sinestesia del color,¹⁰¹ como cualquier tipo de experiencia sensorial, y en tal caso la relación entre significado y significante es inherente.

Con ello, se hace una breve referenica sobre la Semiótica del Color, que al igual que los signos es comunicación. El lenguaje del color es todo aquel signo cromático. En consecuencia, los colores son signos, elementos comunicantes que son importantes para toda comunicación de masas y de toda referencia a épocas, culturas, religiones y magia.

La semiótica trata de una disciplina que se encuentra en la base del sistema cognitivo humano, la cual establece una relación entre los elementos que integran un mensaje y de el todos los procesos culturales.¹⁰²

¹⁰¹ El color es más que un fenómeno óptico y que un medio técnico. Se manifiesta en otros ámbitos del ser humano, como el físico, el fisiológico, el perceptual, el psicológico, entre otros. Los colores tienen la capacidad de afectarnos o influenciarnos, e incluso de llevarnos a diferentes sensaciones. Esto es producto de un fenómeno psicofisiológico, como también por un fenómeno puramente psicológico. <http://www.proyectacolor.cl/significados-del-color/sinestesia-cromatica/>. Consultado el 6 de octubre de 2013

¹⁰² rincondelcolorinfantil.blogspot.mx/2013/01/semiota-del-color.html

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Charles Morris, hace una concepción triádica del signo:

- *La dimensión sintáctica en la cual se consideran las relaciones de los signos entre sí. En los estudios a nivel sintáctico, es donde la parte física de la teoría del color alcanza sus mayores logros. Podemos considerar, las variables para la identificación y definición de todos los colores posibles, las leyes de combinaciones, interacciones de los colores y las armonías cromáticas que nos permiten hablar de la percepción del color.*

- *La dimensión semántica considera las relaciones de los signos con los objetos representados. Se han hecho numerosos trabajos, donde se han explorado las relaciones entre colores y los objetos que estos puedan representar, como los son los códigos y las asociaciones establecidas mediante los colores, y las maneras en que los significados del color cambian según el contexto de aparición.*

- *La dimensión pragmática, considera las relaciones de los signos con los intérpretes. Se toma en cuenta las relaciones que existen entre los signos cromáticos y sus intérpretes o usuarios. Entre los temas considerados en esta dimensión están las reglas por las cuales los colores son utilizados como signos, el funcionamiento del color en el ambiente natural y cultural.*

En esta investigación, la semiótica del color, aporta información a una imagen, en función de dos componentes: 1. El grado de iconicidad cromática; y 2. La psicología de los colores. En su conjunto, la imagen evoca además de lo que representa, y en el caso de esta investigación la influencia del color en el objeto que denominamos Juguete Popular.

En consecuencia, las interpretaciones y los significados del color, que han sido utilizadas y

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

fomentadas conscientemente, se encuentran en toda expresión humana. Estas cambian o varían de acuerdo con la cultura que refiera, así como los grupos humanos, e incluso entre personas de un mismo grupo; lo que permite que para un mismo color existan significados duales y en algunos casos opuestos.

La perspectiva que la semiótica ofrece, es un marco de herramientas que apoyan al estudio antropológico del color, pues así es como funciona el color, como un sistema de signos y estos a su vez, son una excelente herramienta para la estructuración de mensajes de comunicación visual. En consecuencia, los estudiosos de la semiótica y en particular del color, conocen los diferentes significados que cada uno de los colores tienen.

Así, la información que obtenemos de estos estudios, es que los colores correspondientes a las bajas longitudes de onda se alejan del observador, en tanto que los colores de alta longitud de onda tienden a acercarse hacia el observador. Estas características propias del color pueden ser ampliamente explotadas en la composición,¹⁰³ particularmente desde el punto de vista del fenómeno cultural del color.

La cromática¹⁰⁴ explica al color, clasificando los mecanismos del estímulo radiante; entendiendo los mecanismos, como causantes del fenómeno cromático, que nacen del cambio de estado de los electrones de la materia, salvo en el caso de las vibraciones de los átomos en las moléculas, desde el punto de vista de la física.

103 COMPOSICIÓN: acción y efecto de componer. Modo como forman un todo diferentes cosas.

104 CROMÁTICA: ciencia que estudia el significante del color, como fenómeno físico, psíquico y fisiológico perceptible a través del ojo, los elementos que estudia la cromática son los colores como sensación y como radiación.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

La clasificación de los colores, se lleva a cabo en función de los rasgos distintivos o sus atributos: brillo, matiz e intensidad.

Todos aquellos segmentos de lenguaje cromático que normalmente no aparecen como vehículo expresivo constituyen el cromae, en consecuencia la cromatología¹⁰⁵, se toma como fundamento del color. Estudia al color como lenguaje, no como signo, y a los cromemas que son las unidades cromatológicas más pequeñas en que puede dividirse un conjunto cromático; los cromemas son la forma del significante y el color es la sustancia.

La sintaxis del color es otro de los principios que estudia las funciones y las relaciones de las formas superiores al cromema, en cuanto al significado se dan con la forma cromática, esto es, la estructura cromática simple y la estructura cromática compleja, estructurada en la semántica del color, esta es la sustancia del significado en la expresión cromática, estudiada en el nivel de análisis del lenguaje del color, que se ocupa del significado de las formas cromáticas.

De acuerdo con Rudolf Arnheim, las mezclas de los tintes sirven como etapas de transición entre los colores fundamentales, rojo amarillo y azul, así como la mezcla regular de ellos, provocan tintes homogéneos en los cuales los fundamentales se han fusionado por completo -verde, anaranjado y violeta- ocurre que ciertas mezclas regulares, en las cuales uno de los fundamentales predomina sobre el otro,

¹⁰⁵ La cromatología es el estudio del color como uno de los constituyentes fundamentales de la forma del significante icónico. Suele decirse cromatología iconolingüística, añadiendo la referencia a la iconolingüística para evitar la confusión respecto a otros conceptos a los que también, tradicionalmente, se ha venido designando con el término cromatología (conceptos, sobre todo, de la cromatografía y de la ciencia del color). Es desde la perspectiva del estudio iconolingüístico (de los lenguajes icónicos) como se enfoca cualquier concepto cromatológico del significante de las imágenes a nivel formal. <http://es.wikipedia.org/wiki/Cromatolog%C3%ADa>. Consultada en 2 de abril de 2009.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

presentan menor grado de simplicidad, pues el color resultante pierde cierta estabilidad y establece una dirección visual hacia el tono que en la mezcla es subordinado.¹⁰⁶

Según los resultados de esta investigación, existen dos aspectos del signo cromático que determinan las líneas correspondientes al estudio de la semántica del color: el signo cromático como entidad psíquica arbitraria que configura al color como símbolo; y el signo cromático como entidad psíquica inherente, que configura al color como signo total.

Vivimos en esquemas de color tremendamente codificados por una serie de informaciones que nos lleva a efectuar lecturas simbólicas del color, es decir, referencias conforme sus aplicaciones en la publicidad: carteles, folletos, anuncios en televisión, etc., las relaciones culturales: fiestas patronales, populares, artesanías, juguetes populares, textiles, etc., las referencias sociales: semáforos, señales, etc., todo esto nos lleva a determinar que el lenguaje del color se encuentra inmerso en la cultura.

En la investigación realizada con referencia a la visión antropológica del color, existe una referencia., en la que su contenido me parece importante, pues la importancia establece ese vínculo del uso del color en la cultura: color, arquitectura y estados de ánimo. La significación del color: semiótica y teoría del color.

Reforzando la párrafos anteriores sobre la semiótica, ¿Qué puede ofrecerle a la ciencia del color la perspectiva semiótica en relación a las perspectivas física, fisiológica y psicológica? Si consideramos al color como signo, estamos incluyendo todos los aspectos puede funcionar como signo para un

106 <http://www.arts4x.com/spa/d/sintaxis-del-color/sintaxis-del-color.htm>. Consultada el 6 de octubre de 2013

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

fenómeno físico y para un mecanismo fisiológico de la visión.

Vale la pena establecer la relación que tiene el signo, según la concepción de Charles Sanders Peirce. Para él, "el signo es algo que está por alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien. Un signo sirve para representar o sustituir a algo que no está presente para algún sistema que sea capaz de interpretar tal sustitución".¹⁰⁷

Mención anterior sobre Charles Morris, quien establece la importancia de una relación triádica, que denomina como la semiósis del signo: "la primera es la dimensión sintáctica¹⁰⁸, en donde establece las relaciones de los signos entre sí; la segunda es la dimensión semántica¹⁰⁹, ya que las relaciones que se dan entre los signos con los objetos permiten una denotación y; la dimensión pragmática¹¹⁰, donde se considera las relaciones de los signos con los intérpretes"¹¹¹ y que relacionamos con el color, donde sus reglas de transformación y de organización, y sus leyes de combinación para formar unidades mayores, como sentido gramatical, es donde la teoría del color alcanza sus mayores logros.

Podemos considerar los numerosos sistemas de orden de color que han sido desarrollados (que son algo más que diccionarios de colores), las variables para la identificación y definición de todos los colores posibles, las armonías en las agrupaciones cromáticas, y cada aspecto que hace posible hablar de una gramática del color.

107 <http://es.scribd.com/doc/8579049/Charles-Sanders-Pierce-Definicion-y-Clasificacion-Del-Signo>. Consultado el 6 de octubre de 2013

108 MORRIS, Charles. Fundamento de la teoría de los signos. Paidós Comunicación. España, 1985. Pág. 31 - 36

109 Ibid. Pág. 31 - 36

110 Ibid. Pág. 31 - 36

111 Ibid. Pág. 31 - 36

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Para Wilhelm Ostwald, notable teórico del color y Premio Nobel de química, sólo pueden ser armoniosas aquellas combinaciones de colores que mantienen una relación simple, directa, entre sus atributos, siendo éstos —para él— el contenido de tinte, contenido de negro y contenido de blanco.¹¹²

Esta idea es claramente análoga al concepto tradicional de armonía musical, según el cual los acordes consonantes son aquellos donde la división entre las frecuencias de los sonidos da razones simples.

En el *Color Harmony Manual*, Jacobson, Granville y Foss (1948) explican los doce principios de armonía según Ostwald, los cuales pueden dividirse en cuatro grupos: armonías de grises en intervalos equidistantes, armonías del mismo tinte, armonías de tintes diferentes con igual contenido de blanco y de negro, y combinaciones de estos dos últimos.

Entre los temas que pueden entrar en este nivel de investigación podemos considerar las reglas por las cuales los colores son utilizados como signos, el funcionamiento del color en el ambiente cultural y natural (perspectiva de este trabajo de investigación), las maneras en que algunos organismos se valen del color para su supervivencia y la importancia que el mismo tiene en la obtención de comida, los efectos fisiológicos y psicológicos del color y su contribución al bienestar humano, y la influencia del color en la conducta social y cultural.

La perspectiva semiótica provee el más completo marco epistemológico para el estudio del color ya que, para los organismos vivos, el aspecto importante es que el color funciona como un sistema de

¹¹² Cruzeiro semiótico. Revista semestral 22/25. Septiembre de 1995. Propiedad de da Associação Portuguesa de Semiótica. Color y Semiótica: un camino en dos direcciones.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

signos; y la semiótica del color -que puede ser establecida como un campo sumamente sofisticado de estudio, debido a los ya maduros desarrollos de la teoría del color.

Puede considerarse como un excelente paradigma (especialmente en lo que respecta a sus rasgos sintácticos) para el estudio de los otros sistemas de signos visuales, es decir, la forma, la textura visual, la cesía o cualquiera de los elementos que consideremos en el análisis de la percepción visual, pues refleja lo que se ha descrito sobre las relaciones del uso del color y su interpretación. El color como signo, como elemento de comunicación, entonces, permite al hombre entender la relación que tiene con sus antecedentes históricos y culturales, permitiendo fundamentar el estudio de caso del próximo capítulo.

La relación del color con respecto de la cultura, implica el estudio o análisis de estructuras formales que implican su uso antropológico, propósito de este trabajo; en consecuencia, el significado del color establecerá vínculos en determinadas culturas como integración o identidad propia.

La revista portuguesa de semiótica *Cruzeiro Semiótico*¹¹³, ubica las relaciones del color puramente subjetivas; en ella se establecen las interpretaciones sobre el color que cada individuo tiene.

Existen varios tipos de clasificaciones de los signos según los criterios que se adopten para hacerlas. Una de ellas consiste en clasificarlos según el canal físico por el cual el signo es transmitido desde la fuente y/o el canal sensorial por el cual llega al destino.

113 *Cruzeiro semiótico*. Revista semestral 22/25. Septiembre de 1995. Propiedad de la Associação Portuguesa de Semiótica. Color y Semiótica: un camino en dos direcciones. El color como signo. Pag. 258
<http://www.fadu.uba.ar/sitios/sicyt/color/1995cruz.pdf>

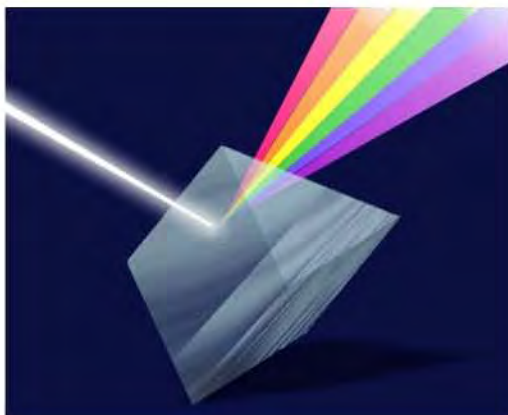
Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Como comunicación podemos tener signos acústicos, térmicos, lumínicos, etc.; signos auditivos, táctiles, olfativos, gustativos y visuales. Finalmente, este documento determina que el color se encuentra dentro de los signos lumínicos y visuales¹¹⁴.

Otra clasificación consiste en las relaciones entre los signos y los objetos a que ellos se refieren, es otra dimensión semántica de la semiosis, y podemos tener las clases de signos conocidas como ícono, índice y símbolo. Un ícono es un signo que se refiere a su objeto en función de alguna similitud con el mismo; un índice es un signo que se refiere a su objeto en función de estar necesariamente ligado a él, de una cercanía o una relación física con el mismo; un símbolo es un signo que se refiere a su objeto. Entonces, el ícono implica la noción de similitud o semejanza, el índice el de cercanía y el símbolo la de convencionalidad.¹¹⁵

114 Ibidem. Pág. 25

115 Cruzeiro semiótico. Revista semestral 22/25. Septiembre de 1995. Propiedad de da Associação Portuguesa de Semiótica. Color y Semiótica: un camino en dos direcciones. El color como signo. Pag. 258
<http://www.fadu.uba.ar/sitios/sicyt/color/1995cruz.pdf>



<http://muchasartes.blogspot.mx/2010/11/analisis-e-interpretacion-de-la-obra.html>

2.4. Fenómenos psicológicos del color.

Los estudios y análisis realizados por los estudiosos del tema, establecieron una relación entre la comprensión del color y el uso antropológico, así como los fundamentos que dan origen a los fenómenos del color, en este sentido, consideramos que los colores tienen un significado muy particular en relación con el empleo que se le ha dado en las diversas culturas, pueblos, filosofías y la trascendencia de estas referencias generación en generación.

Georgina Ortiz, realizó cuatro estudios, de los cuales consulto los siguientes datos: la relación que tienen los colores con respecto a su significado, cuyo resultado es cualitativo. Estos significados de alta permanencia son:

Color	Referencia
Negro	Muerte. Feo. Noche. Profundo. Odio. Pesado. Miedo.
Blanco	Paz. Ligero. Virtud. Inocencia. Bondad. Salud.
Rojo	Inquieto. Amor. Caliente. Placer. Fuerte. Agresivo.
Gris	Triste. Fatiga.
Azul	Felicidad. Masculino.
Rosa	Femenino.
Verde	Esperanza. ¹¹⁶

Estudios realizados en México, confirman la teoría de la fundamentación antropológica de los colores, se dan en función de las tradiciones culturales, determinadas raíces, las cuales permiten obtener una relación psicológica del uso del color

¹¹⁶ ORTÍZ, Georgina. EL SIGNIFICADO DE LOS COLORES. México: Trillas, 1998. Pág. 86.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

desde su muy particular esquema social y cultural. Al mismo tiempo presenta datos de los significados del color pero en permanencia:

Color	Permanencia
Negro	Maldad. Pecado. Vicio. Destrucción. Infelicidad.
Blanco	Claridad. Silencio. Frío.
Rojo	Inquieto. Amor. Caliente. Placer. Fuerte. Agresivo.
Gris	Pobreza. Duda. Desperdicio.
Azul	Infinito. Eternidad. Fraternal. Agradable. Amanecer. Paternal. Atractivo.
Rosa	Suave. Dulce. Maternal. ¹¹⁷

Con el transcurso de esta investigación, encontramos que se establecen vínculos del color y sus respectivas funciones; encontrando que se encuentran regidas por los diversos niveles culturales, obteniendo así, influencias ya establecidas. El conocimiento –adquirido de generación en generación–, permite al hombre relacionar colores en función de sus aplicaciones, sin embargo desde el principio de los tiempos, el hombre ha estado gobernado por dos factores: la noche y el día; la noche, relacionada con el azul oscuro, el negro y en cuya esencia psicológica esta la relación entre la tranquilidad y la pasividad.

El día, relacionado con el amarillo claro, el azul cielo, el blanco y de cuya principal acepción es la esperanza y la actividad. Estas dos relaciones, reciben el nombre de colores heterónomos¹¹⁸, porque se imponen desde fuera y no desde un punto de vista profundo, desde dentro, es decir, por influencia generacional. En consecuencia, la psicología de los colores, está ligada con la actividad del hombre, con su evolución histórico-cultural. En conclusión, esta rel-

117 Ídem.

118 HETERÓNOMO: sometido a poder o ley extraña.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

acción se da de la siguiente manera:

Rojo: color asociado con la excitación y el erotismo. Kandinsky establece que el rojo es un color que ejerce acción vivificante e inquietante, pero que no posee la virtud del amarillo de dispersarse y dirigirse en cualquier dirección. Goethe lo relaciona con la luz difusa y un tinte determinado en el cielo, en el día del juicio final, establece temor y reverencia, es digno y sereno.

Para Lüscher, es sangre, en su principal denotación; refiere temperamento, anhelo y éxito, refiere fuerza de voluntad, es masculino y eminentemente sexual. Este color es imponente ante el observador. El rojo es el color de los cardenales, de las togas de los senadores romanos, del manto de los reyes, en este sentido, la Biblia menciona que el manto con el que fue cubierto Jesús, fue rojo. La sangre como la pasión es roja. Se le considera un color dominante, posesivo y de magnificencia.

Ernest Junger, reconoce el carácter excitante del rojo: es el color de la autoridad, el dominio, pero también es el color de la inquietud y la revuelta. Manipula masas, disipa masas. El rojo representa a la persona fuerte, vigorosa, enérgica y segura de sí misma, refleja el poder de una persona, es un color amenazante. En señalización, debido a esta relación, se emplea en señales de prohibición y de orientación vial. En la antigüedad, el rojo representa al fuego, al temperamento colérico y cronológicamente al presente, mientras el amarillo representa al futuro.

En contraposición, el color Azul es pasivo; Kandinsky establece que el azul tiende al ensimismamiento. Este color es característico del cielo, es tranquilo y representa descanso, recuperación, comodidad. Para Goethe, este color denota oscuridad, es relativo

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

al cielo y a las montañas; connota serenidad, lejanía, frialdad y excitación. Lüscher lo relaciona con la oscuridad, para él connota tranquilidad, es pasivo, refiere a la verdad, da confianza, se vincula al amor, es dedicado y se entrega. Simbólicamente representa al agua tranquila, dirección horizontal y proporciona dulzura y ternura.

En lo que al Amarillo se refiere es el color del sol, es el reflejo del dorado y tiene un efecto radiante, ligero, estimulante y cálido. Este color, junto con el anaranjado, son los que más reflejan los rayos lumínicos. Kandinsky refiere a este color con la claridad, lo que permite que exista amarillo con tendencia a la oscuridad. Lüscher lo relaciona con la claridad y los rayos solares; es activo, da esperanza, es reflexivo, brillante y alegre. Goethe también lo relaciona con la claridad, además de las otras relaciones, lo vincula con lo grato, es risueño y comfortable, además de delicado y fuerte. Este color intranquiliza, excita y muestra fuerza, es imponente, sobre todo en el estado de ánimo. Como color primario representa la necesidad psíquica de desarrollarse y desenvolverse; es en sí el color de la elevación mística.

El Verde refiere a la fresca; Kandinsky establece al verde como un color tranquilo, no se mueve ni tiene dirección, no tiene resonancia de alegría, tristeza o pasión, no pide nada, no busca nada. Para Goethe es equilibrio, mientras que para Lüscher refiere a la naturaleza; lo relaciona con la victoria, es sagrado y eterno, además de establecer la resurrección.

Vassily Kandinsky establece al Anaranjado como fuerza, energía y ambición. Goethe lo implica como causa de disturbios y choques, mientras que Lüscher no le da ninguna referencia. Para Kandinsky, el Violeta (azul + rojo), Goethe le da un nivel de ex-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

citación es libre y alegre; Lüscher lo establece como una flor, vinculado a la magia, es íntimo y exótico.

El Púrpura es un color que refiere a la dignidad, es serio y sereno, además de magnificente, según Goethe. Kandinsky no le da ninguna relación, mientras que Lüscher tampoco.

Goethe establece que el Blanco tiene neutralidad y es turbio. Ni Lüscher ni Kandinsky le dan ninguna referencia alguna.

Al Negro, Goethe, lo denota como sombrío y oscuro; no así su connotación, pues no da referencia alguna. Relacionar los colores con su referencia psicológica, es difícil, mas si no se tienen estudios sobre los colores y sobre sus aplicaciones culturales.¹¹⁹

En la percepción del color, existen formas específicas de percepción cromática, descritas por Manlio, de la siguiente manera: Tonalidad, es el color dominante respecto de los grupos materiales; Brillantez, cuyo resplandor o cualidad de luz, determina el tinte, esfumado o descolorido; Saturación, que es el tono decidido y cargado de color pleno, que, de alguna manera, atraiga una intensidad y una mayor pureza de la materia que incide el color.¹²⁰

El color se materializa en función de estas tres cualidades. Manlio establece un diagrama extraído de las investigaciones realizadas por Brent y Paul Kley¹²¹, desarrollando el siguiente ensayo: un tipo de evolución de la percepción del color en donde un amplio grupo de producción colorística de las civilizaciones humanas, se muestra en el diagrama siguiente; legible de izquierda a derecha y codificable según un principio de expansión que tiene origen en dos colores fundamentales -blanco y negro-, los

¹¹⁹ FERRER, Eulalio. Op. Cit. Pág. 68.

¹²⁰ Ibid, Pág. 70.

¹²¹ Ibid, Pág. 71.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

cuales se desarrollan por contraposición y distinción respecto a ese color que nace en lo profundo de cada civilización, que nace originalmente con la sangre y la vida que lleva el rojo:

Negro	Verde-Amarillo	Púrpura
Rojo	Azul-Marrón	Rosa
Blanco	Amarillo-Verde	Anaranjado
Gris ¹²²		

El cuadro siguiente esta en relación a las diferentes analogías que marcan estos cinco colores clásicos, con base en los siete que se establecen en diversas culturas, pero principalmente de nuestra civilización cromática descubierta y estudiada por Newton:

Leukos	Blanco
Glaukos	Gris
Erythros	Rojo
Chloros	Verde
Ryanos	Azul ¹²³

De tal manera que se puede discutir una no identidad similar. El manejo del color siempre, o casi siempre, es el reflejo de una cultura -tal y como se ha afirmado-. El empleo rompe con los cánones establecidos por las diversas teorías, sin embargo, esas teorías permiten justificar el empleo del color en determinados estatus culturales, enriqueciendo las investigaciones sobre el uso antropológico del color.

Newton y Young, establecen las actividades propias de la luz sobre determinados objetos, esta se materializa, dando paso a la percepción del color. Nadie puede estar seguro de que otro sujeto sea determinado color exactamente igual. Lo único que podemos hacer es comparar relaciones cromáticas,

122 FERRER, Eulalio. Op. Cit. Pág. 73.

123 Ídem.

y aún no plantea problemas.¹²⁴

2.5. Color y Cultura.

A lo largo del desarrollo de esta investigación, he encontrado datos importantes sobre la generación del color, aplicación y fabricación del mismo en determinadas culturas. Uno de los autores que más estudio tienen sobre la cultura y su relación con el color es John Cage. En su libro *Color y cultura*, integra las teorías griegas del color, en cuyos estudios existe la antítesis entre el blanco y el negro o entre la oscuridad y la luz.¹²⁵

Empédocles¹²⁶, en el siglo V a. de Cristo, desarrolló una teoría en función a esta antítesis, en donde Empédocles utilizaba la analogía de la mezcla de los colores, realizada por el artista. Esta mezcla permitía ilustrar la armonía entre los cuatro elementos naturales: tierra, fuego, viento y agua; permitiendo que el elemento ardiente del ojo es lo que percibe el blanco y el elemento acuoso el negro.

Los comentaristas antiguos de Empédocles, Aecio y Estobeo, afirmaban que seguía un esquema pitagórico de colores primarios, añadiendo al blanco y el negro el rojo y el óchron, un término impreciso que se aplicaba a toda una serie de tonalidades desde el rojo hasta el verde pasando por el amarillo y que probablemente tenía que ver con la pérdida de intensidad en cualquiera de ellas.¹²⁷

¹²⁴ ORTÍZ, Georgina. *EL SIGNIFICADO DE LOS COLORES*. México: Trillas, 1998. Pág. 86.

¹²⁵ CAGE, John. *Color y Cultura*. Editorial Siruela. Pág. 11.

¹²⁶ Postuló la teoría de las cuatro raíces, a las que Aristóteles más tarde llamó elementos, juntando el agua de Tales de Mileto, el fuego de Heráclito, el aire de Anaxímenes y la tierra de Jenófanes las cuales se mezclan en los distintos entes sobre la Tierra. Estas raíces están sometidas a dos fuerzas, que pretenden explicar el movimiento (generación y corrupción) en el mundo: el Amor, que las une, y el Odio, que las separa. Estamos, por tanto, en la actualidad, en un equilibrio. Esta teoría explica el cambio y a la vez la permanencia de los seres del mundo.

¹²⁷ CAGE, John. *Color y Cultura*. Editorial Siruela. Pág. 11-12.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Importantes observaciones sobre la teoría de Empédocles, quien sostenía la relación de estos colores con la armonía existente en la naturaleza. Demócrito apoyaba su teoría en cuatro colores simples: el blanco, relacionado con la suavidad, el negro, con la aspereza, el rojo con el calor y el chlórom, que se compone de lo sólido y lo vacío. Los restantes colores se obtienen mezclando estos.¹²⁸

El color, es una sensación que no tiene un origen propio que determine su naturaleza, sin embargo, como ya he referido, el color es una sensación lumínica, que aplica cuando un haz de luz incide sobre un objeto. La cultura determina el empleo del mismo, determinando así diversas costumbres, mitos y leyendas sobre el mismo, como por ejemplo el arcoiris, que se forma cuando gotas de agua se encuentran suspendidas en el aire y la luz incide sobre ellas originando los siete colores del arcoiris.

No vemos ninguno de los colores en su verdadera pureza, todos están mezclados, color con otro color, con luz o con sombras; ello explica el por que vemos diferente el color. En consecuencia, los objetos tienen un aspecto distinto según se vean a la sombra o a la luz del sol, con iluminación intensa o suave, según el ángulo desde el que se contemplan y de acuerdo con otras variaciones, si es luz natural o artificial, aquellas que contemplamos junto al fuego o a la luz de la luna o gracias a los rayos que desprende un lámpara resultan distintas debido a sus respectivas iluminaciones; y también debido a la mezcla de los colores entre sí, ya que al pasar unos a través de otros cambian sus tonalidades; así cuando la luz cae sobre otro color, al combinarse proyecta una mezcla distinta de color.¹²⁹

¹²⁸ Ibidem. 11 – 12.

¹²⁹ CAGE, John. Color y Cultura. Editorial Siruela. Pág. 13.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Algunas investigaciones antropológicas del color como los estudios de John Cage, establecen ciertas normas o requisitos que se establecen en la aplicación del color como ritual. sin embargo, otras investigaciones determinan 3 puntos importantes:

1. El artista o artesano sabe situarse frente a la complejidad conceptual, artística, histórica y cultural del objeto a desarrollar, en sentido estricto, los materiales como la madera, la hojalata, el barro; y en consecuencia el manejo y la aplicación del color mediante su propia expresión; 2. En el contexto del color, conoce los lenguajes mediante una teoría desarrollada ancestralmente, desarrollando sus capacidades de uso y del resultado del mismo. Desde la elección de los materiales, los colores y su aplicación con magistral destreza que permiten, como resultado, verdaderas joyas artesanales; y 3. Finalmente, comprende la interacción del color con el objeto desarrollado, determinando su propia tradición cultural del momento y de su entorno.

Capítulo 3 El juguete popular mexicano

3.1. El Juego.

El maestro Manuel Toussaint, en el libro: Antología de textos sobre Arte Popular, hace una reflexión de lo que representa para la cultura mexicana. Electra y Tonatiúh Gutiérrez, describen gran parte de la función dinámica de los objetos, los cuales satisfacen las necesidades innatas del mexicano, rodeado de arte y artesanías, creados con los más diversos materiales: madera, metal, cuero, vidrio, paja, cera, tela, hueso, concha, chicle, barro¹³⁰ entre los más representativos de su arte.

El color en el arte popular mexicano, representa, nutre y vive en millones de indígenas que se dedican a este tipo de representación cultural. Indígenas que representan a las diversas etnias, transformados en un pedazo del alma de México, como vivo testimonio.¹³¹ La relación que el arte popular tiene, de sí mismo, en función a su descubrimiento, a su investigación; nos permite recorrer el arte popular de este país es visitarlo por dentro, verlo en la casa y en los mercados, adentrarse en sus costumbres y tradiciones, sus ritos y sus danzas, compartir sus horas de pena y sus días de fiesta; es, en fin, conocer al hombre de México de cuerpo entero y desnudar su alma.¹³²

El juego es conocido por todos, de alguna manera hemos jugado alguna vez. Eugen Fink, en su libro Oasis de la Felicidad describe el juego como un fenómeno vital que todos conocemos íntimamente... cada uno de nosotros conoce el jugar y una pluralidad de formas de juego, y los conoce a partir del testimonio de la propia experiencia; cada uno

130 Antología de textos de arte popular. Pág. 223 El Arte Popular de México

131 Ibidem. Pág. 223.

132 Ibidem. Pág. 223 – 224.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

de nosotros jugó alguna vez.¹³³

Lo que conocemos por juego, ordena un vínculo entre el conocimiento de las reglas y su desarrollo en el seno familiar y en lo habitual del mundo social. Todo juego, aún el juego obstinado del niño solitario, tiene un horizonte comunitario.¹³⁴

El juego es pues, por definición una distracción, es manejo de ingenuidad, de seducción; ubicado en un estatus infantil, el cual evoluciona con el ser, evoluciona con el hombre, según la filosofía, esta experiencia pedagógica y didáctica del juego pertenecen a la infancia, pero no es exclusivo de ella.

El hombre genera sus juegos, seduce, conquista, triunfa, en todas las etapas de su vida. Así, el juego existe desde los orígenes del hombre, pero no le es exclusivo, los animales se entrenan jugando para de esta manera, poder sobrevivir.

Fink dice que el niño aplica sus juegos todavía sin culpas, el adulto juega, pero de diferente manera, el juego es un fenómeno existencial fundamental en el desarrollo del niño; del niño en adolescente, del adolescente en hombre, el cual no impide el desarrollo lúdico y creativo, que manipula destrezas y genera habilidades; permite el desarrollo psicomotriz y mental del niño para poder ser un mejor adulto. El juego trata de evitar enfrentamientos de tensión y malicia y permite la armonía y el equilibrio en el desarrollo del ser humano y del mundo animal.¹³⁵

El juego es una tarea de estudio antropológico que no se limita a la mera descripción biológica, anímica y espiritual de los hechos, que de él se obtienen, más bien lo aborda como una de las con-

¹³³ FINK, Eugen. *OASIS DE LA FELICIDAD: pensamientos para una ontología del juego*. México: Centro de Estudios Filosóficos UNAM, 1966. Pág. 7

¹³⁴ Ibid. Pág. 7

¹³⁵ Ibid. Pág. 7.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

stantes contradicciones de nuestras vidas.

El diccionario de filosofía, dice que el juego es una actividad u operación que se ejerce o se sigue sólo con miras a sí misma y no por el fin a que tiende o por el resultado que produce. Por tal carácter, Aristóteles acercó el Juego a la felicidad y a la virtud, porque también estas actividades se eligen de por sí y no son necesarias como las que constituyen el trabajo.¹³⁶

En esencia el juego despierta la imaginación, la destreza, las habilidades y la creatividad; al jugar solo, el niño no determina que es bueno y que es malo, -hasta que recibe influencias- el niño desarrolla sus propias facetas de adulto en la estructura de la actividad lúdica, lleno de esperanzas y enseñanzas de lo positivo y negativo.

Sheffler¹³⁷ dice: ...el hombre sólo se da por entero cuando juega esto nos permite dar una interpretación de lo que se puede obtener del juego. El juego es sinónimo de recreo, pasatiempo, diversión, entretenimiento, alegría, placer, fiesta, juerga, recreación, esparcimiento y distracción; genera felicidad, habilidad, inteligencia y creatividad. El juego es toda acción de los niños; es diversión, es ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas o leyes que permiten a todos y cada uno de los participantes a perder o a ganar.

El juego es ingenio, uno mismo crea sus propios juegos y sus propios juguetes, incluso los creamos con materiales diversos; con sus propias reglas, permitiendo -hasta cierto punto, algunas trampas-, en el se promueve la participación y la integridad de cada uno de los participantes, jugamos el juego que todos

¹³⁶ Diccionario de Filosofía. ABBAGNANO, Nicola. México: Fondo de Cultura Económica, 1988. Pág. 709.

¹³⁷ SHEFFLER, Lilian. Investigadora de la Dirección General de Culturas Populares. SEP

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

jugamos, aprendemos a vivir, a gozar y a desarrollarnos, desde que somos niños, cuando adolescentes y como adultos.

El adulto busca sus propios juegos, siendo en la mayoría íntimos, seductores y gratificantes; juega naipes, dominó, billar, entre los más conocidos y prohibidos para ciertas edades, sin embargo, no por ello deja de ser un juego, con sus reglas y peculiaridades. Para el adulto el juego suele salirse de su magnitud. Juega hasta desesperarse por perder, no así el niño, en esta etapa existe el campo de juego, determinado por las características propias de la acción el adulto que sobrepasa los límites.

No admite intromisión alguna, el niño -en ocasiones- permite alguna sugerencia para mejorar su técnica y desarrollo personal. Desgraciadamente no todo es así, en esta naturaleza de fines, se mueve el trabajo y la sociedad, se mueve y se comprueba la autenticidad del juego.

La clasificación del juguete¹³⁸ establece las principales características del juego, sus reglas y del uso del juguete, las cuales no se permite que sean violadas, al contrario, se tratan de respetar. Desafortunadamente, la influencia de otras culturas debilita el concepto real del juego. Estropea, en gran medida, el desarrollo lúdico y cultural del juego; anteriormente se registraban competencias de trompo, balero, yoyo; hoy el juguete establece vínculos con la violencia, por lo que el desarrollo de las reglas se torna desleales que permiten al villano ganar la mayoría de las batallas.

Ametralladoras, pistolas galácticas, sables de luz, esferas con animales que luchan, medallones que otorgan poder, bastones y guerreros con poderes que sobrepasan lo natural, desarrollan una

¹³⁸ Ver índice 4.3.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

cultura galáctica y fantasiosa fuera, muy fuera de la realidad de nuestra cultura, que rompe con todos los cánones lúdicos del juego. Fink, escribe que para los adultos, el juego es un oasis infrecuente, puño soñado de reposo en una peregrinación sin descanso y en una huída incesante.¹³⁹ El juego nos regala presente, es una actividad y una creación tanto como una recreación; pero a su vez interrumpe la continuidad, sin embargo el juego es un fenómeno, tan fundamental para la existencia del ser humano; tan original y tan independiente para él como la muerte misma, el amor, el trabajo y el dominio.

En nuestra cultura, el color del sol es el dorado (tanto en la cultura maya como en la zapoteca, azteca, otomí, etc.), de tal manera, que el color representa a cada una de las aplicaciones que cada cultura tiene y aplica. Las cavernas de Altamira, en España y de Lacroix en Francia, integraron el dato más relevante sobre este estudio, la aplicación y la fabricación del color. En siglo XIX, el conocimiento científico, aún estaba muy limitado en su terminología cromática y en sus estudios arqueológicos sobre la aplicación de la policromía antigua (los estudios filosóficos que sobre el color realizaron Platón, Aristóteles, Empédocles y Demócrito, entre los más importantes); permitieron la búsqueda del lenguaje del color, la búsqueda de una identidad cromática, tal y como la interpreta John Cage.

Sin embargo, la historia del color, o del lenguaje del color, establece relaciones confirmadas sobre lo que representa la identidad cromática. Desde el punto de vista de la historia, esta identidad cromática, revela el lenguaje que debe relacionarse con la

¹³⁹ FINK, Eugen. OASIS DE LA FELICIDAD: pensamientos para una ontología del juego. México: Centro de Estudios Filosóficos UNAM, 1966. Pág. 8.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

más amplia experiencia cromática que existe dentro de una cultura.

Aterrizando este documento, el juguete popular es una tradición, transmitida por generaciones, a través de las diversas culturas existentes en nuestro país. En consecuencia, revisar toso estos postulados sobre el color, es un reto que permitirá extender mayores referencias sobre su uso antropológico desde la perspectiva del estructuralismo.



Juguete típico sorpresa. Colección privada. Eduardo Zambrano Cerezo

3.2. El Juguete.

Ya he comentado y como resultado de las investigaciones realizadas, que el juego es un factor determinante en el desarrollo del ser humano y particularmente en los niños; de esta manera, el juego es el resultado de un mundo lúdico, que permite fortalecer la interactividad entre los cotidiano y el aprendizaje; del juego se aprende a triunfar y a fracasar –turista mundial, maratón-. La parte lúdica, permite fortalecer el aprendizaje del ser humano en base a la experiencia. En este mundo lúdico, nos movemos mientras jugamos, participamos y formamos estrategias de aprendizaje; lo lúdico enriquece la mente y desarrolla la fantasía, la ilusión y la imaginación, con-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

ceptos importantes en el desarrollo del hombre.

El juego junto con el juguete, organiza el vínculo entre realidad y fantasía, entre sujeto y objeto. Lo lúdico, derivado de la palabra ludus, que significa juego, contiene elementos subjetivos y objetivos, que permiten comprender la realidad de quien lo practica. Cualquier niño establece su propia relación con su mundo -lleno de imaginación y fantasía-, en esencia, lo que entiendo por juguete es la apariencia de fenómenos derivados de la fantasía y de la imaginación, fundamentados en una realidad, objetiva o subjetiva de un mundo lúdico que cualquier niño es capaz de desarrollar.

En resumen, el juguete se convierte en una producción material, gracias a la fase imaginaria cosa-objeto, que traslada las experiencias obtenidas a lo largo del aprendizaje adquirido o el que va a adquirir en función a la enseñanza obtenida del desarrollo del juego.

Por ejemplo, una niña con su muñeca, representa la función social madre-hijo, que permite ir adquiriendo la o las experiencias necesarias para el desarrollo del ser humano en su proyecto de vida.

Fink, menciona un poema realizado por Rilke *Späte Gedichte*, que dice: Cuando apresas aquello que tú mismo lanzas, todo es habilidad y triunfo perdonables, sólo cuando de improviso atrapas la pelota que una compañera eterna te arroja, y tú centro, con precisión suma, se transforma en uno de esos arcos del gran puente de Dios, sólo entonces será virtud al apresar -no tu virtud-, sino la del mundo.

Y aun si tuvieras fuerza y valor para lanzar de nuevo... no, más asombroso aún: si olvidaras valor y fuerza y ya hubieras lanzado de nuevo... como el año lanza los pájaros, las bandadas de pájaros viaje-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

ros que un calor extinto arroja hacia un calor joven, sobre los mares, sólo en esta aventura jugarás con agrado. No te facilitas el lanzamiento ya no te lo dificultas, sale de tus manos el meteoro y vuela por sus espacios.¹⁴⁰

Una investigación realizada por Lilian Scheffler, afirma que “no existe juguete ideal, ya que los niños confieren calidad de juguete a cualquier cosa que en momento de jugar les interese; asimismo puede señalarse que el juguete no es un simple objeto, sino un centro de acumulación simbólica, ya que refleja una relación con la tecnología y la visión del mundo del grupo”.¹⁴¹ De lo anterior, la parte lúdica está vinculada por el uso del juguete, pero es importante mencionar a tecnología, con la que se fabrican los juguetes. Es en realidad impresionante, la relación o el vínculo entre el juguete y su función; y los materiales y la tecnología con la que se fabrican.

Por ejemplo podemos hacer una especial mención al uso del torno de pie con el que desarrollan trompos; donde un trozo de madera puede ser convertido en un objeto lúdico, empleando la tecnología propia de quien lo fabrica. En este sentido los recursos son limitados, ya que no se cuenta con una infraestructura propia y en donde la aculturación modifica el proceso de fabricación. El torno de pie, se transforma en un torno mecánico, en donde el benéfico se ubica en la producción, ya no se fabrican diez o quince trompos al día, se fabrican 1000 o 2000 trompos por día. Cabe mencionar que se producen muchos más con la producción de estos en plástico.

140 FINK, Eugen. OASIS DE LA FELICIDAD: pensamientos para una ontología del juego. México: Centro de Estudios Filosóficos – UNAM, 1966. Pág. 30.

141 SCHEFFLER, Lilian. JUGUETES Y MINIATURAS POPULARES DE MÉXICO. México: FONART-SEP, 1986. 70 pág. 11

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

El niño genera sus juguetes en condición de lo que necesita, un bote le sirve para jugar a las escondidillas, un árbol puede generar una fila para comprar cebollitas, un Rin sin llanta, genera el juego del aro, un trozo de madera es un instrumento de juego llamado bolillo, un par de maderas fina y delgadas más el papel, más retazo de trapo, constituye un impresionante papalote.

La cantidad de juegos y de juguetes que se pueden constituir con la imaginación es infinita. Todos los objetos con los que el niño fabrica sus propios juguetes, son transmitidos espontáneamente por los integrantes de la sociedad o del núcleo familiar, de los grupos de niños que comúnmente realizan sus propios juguetes en función de los juegos establecidos por sus las diversas comunidades.

Los grupos sociales étnicos, permiten la transmisión de generación en generación, de un grupo de edad a otro, de manera no institucionalizada, o sea, básicamente a través del hábito oral, mediante el cual, junto con sus juegos y juguetes los niños van aprendiendo y se van familiarizando con las costumbres y formas de su grupo social.¹⁴²

Los grupos sociales indígenas, todavía permean entre su comunidad la actividad lúdica del juego y el juguete popular, que si bien es cierto, es un objeto propio de una comunidad determinada por los diversos niveles sociales. En todas las épocas y en todas las culturas, han existido los juegos y los juguetes, un ejemplo como ya he mencionado con anterioridad algunos, es el papalotl o papalote y el juego de pelota. Lilian Scheffler, "establece que en nuestro país, existen diferentes tipos de juguetes, entre los que destacan los populares tradicionales elab-

142 Idem. Pág. 12

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

orados por artesanos de diferentes estados”¹⁴³.

Investigadores del tema, señalan que la mayor parte de los juguetes tradicionales tienen un origen religioso. Por ejemplo, las sonajas que se dan a los pequeñitos para consolar su llanto, eran usados por los iniciados para caer en estado de trance, donde según sus tradiciones, permitían conocer los supuestos males de los cuales se originaban las distintas enfermedades; otro ejemplo son las matracas, que desde la Edad Media fueron usadas en los servicios religiosos cristianos durante la Cuaresma, dando paso a todos los respectivos rituales; el columpio se usaba antiguamente en la India como una forma de experiencia religiosa; los títeres y las muñecas se emplearon en diferentes culturas en rituales religiosos, permitiendo corregir males o generar males a quienes lo solicitasen. Una vez perdido este sentido religioso, todos estos objetos se transformaron y conservaron –aún- como juguetes u objetos de diversión para nuestros niños.

Hoy en día, el juguete popular sirve de escaparate para mostrar las actividades de las diversas culturas y sus aplicaciones específicas. Entre los juguetes más tradicionales están muñecas, pelotas, silbatos, trompos, sonajas, pirinolas, caballitos de madera, papalotes, baleros, canicas, flautas de carrizo, trompos tarascos y diversos animales, la mayor parte de ellos realizados en madera, trapo u hojalata.

3.3. Análisis cromático.

Por definición el color solo es sensorial, como tal físicamente no existe, es decir, existe hasta que un haz de luz incide sobre el o los objetos observados y

¹⁴³ Ibid. Pág. 12

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

permite percibir el color con el cual está compuesto. En las investigaciones del uso del color, desde el punto de vista de la antropología, diversos pueblos establecen su uso en función a fiestas religiosas y patronales, lo que permite detectar la diversidad de culturas propias de nuestro país. Eulalio Ferrer, menciona que...el ojo humano puede llegar a distinguir teóricamente nueve millones de colores, pero solo dispone de un limitado repertorio verbal para designarlos, agrupándolos en inmensas categorías cromáticas.¹⁴⁴

En relación propia para la designación del color, es difícil determinar las condiciones propias de las crónicas culturales, es decir, de que manera el color está cargado de una serie de significaciones y referencias propias de cada cultura en particular.

Por ejemplo, y retomando las observaciones realizadas por el Sr. Eulalio Ferrer, existen valiosos estudios que permiten dar una propuesta más sobre los significados de los colores en cuanto a su nombre y aplicación. Del concepto a la palabra de Rafael Méndez, y Ensayo de un diccionario de sinónimos de Carlos Sainz de Robles, dos fuentes propias del castellano, se aproxima con los siguientes sinónimos y referencias de cada color:

Rojo. Carmín, cereza, colorado, sangre, carmesí, aborachado, abrasilado, acanelado, acaparrosado, alazán, alazano, almagrado, aloque, amaranto, asalmonado, bermejo, bermellón, brasilado, buriel, coccíneo, coral, coralino, corinto, encarnado, encarnizado, encendido, enrojecido, escarlata, fucsia, grana, granate, grancé, grosella, ígneo, lacre, ostro, púrpura, purpúreo, rubescente, rodено, rojizo, rosicler, rosmarino, rosa, royo, rúbeo, rubí, rubro, rufo, rusiente, sabino, sanguíneo, sobermejo.

¹⁴⁴ Ferrer, Eulalio. Los lenguajes del color. México: CONACULTA-FCE, 1999. Pág. 109.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Blanco. Ahuesado, a la luna, albar, albie, albino, albo, albugíneo, albura, álfico, ampo, argentino, armiñado, blancor, cande, cándido, candor, cano, caucásico, diana, enlucido, fin, hito, hueso, intermedio, lactescente, lechoso, limpio, lúcido, nacarado, nevado, nieve, niveo, objetivo, objeto, pálido, perlino, término.

Negro. Humo, azabache, aciago, africano, afroamericano, apizarrado, atezado, atramento, bruno, bruño, cambujo, como el ala del cuervo, como el betún, denegrido, desventurado, endrino, ennegrecido, fuliginoso, infauso, infeliz, loro, melancólico, melanoideo, muerto, negruno, negrura, negrusco, nigrescente, oscurecido, oscuro, pimiento, pizmiento, retino, sable, sombrío, tapeteado, tezado, tostado, triste.

Amarillo. Medio, limón, huevo, paja, ocre, agarbanzado, almacigado, amacigado, amarfilado, amarillento, ambarino, amelcochado, anaranjado, ante, anetado, aurino, azafranado, bilioso, cetrino, citrino, cobrizo, dorado, encerado, flavínico, flavo, galvanado, gilbo, gualda, gualdo, hornaza, hovero, isabelino, jaldado, jalde, leonado, limonado, marfil, miel, ocroso, oscuro, pajado, pajizo, rubianco, rubio, rútilo, xántico.

Azul. Añil, marino, celeste, verdoso, turquesa, índigo, zafiro, cobalto, cyan, apizarrado, azulete, azulino, azur, caparrosa, cerúleo, endrino, opalino, pavonado, pizarra, turquí, zarco.

Verde. Bandera, aceituna, vivo, bosque, hierba, albores, albricias, campear, cardenillo, Zeledón, cetrino, deshonesto, energía, follaje, fuerza, glauco, herbazal, ímpetu, indecente, indecoroso, juventud, libre, mocedad, obsceno, picante, porráceo, precoz, presado, primicia, tierno, verdear, verde celedón,

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

verdecillo, verde de montaña, verdegal, verdegay, verdeguear, verdemar, verderol, verderón, verdete, verdín, verdino, verdón, verdoso, verdoyo, vigor.

Marrón. Acabellado, acastañado, achocolatado, alazano, albanazo, amorronado, atabacanado, beige, bronceado, bruno, cabellado, café, castaño, moreno, mulato, ocre, oscuro, prieto, retino, tabaco, tostado.

Pardo. Amusco, cari, carmelita, cenizo, musco, musgo, niste, noguerado, pardisco, parduzco, rucio, sombra, sombra de hueso, sombra de Venecia, sombra de viejo, tapeteado, vellorio.

Ámbar. Ambarino, cárabe, pardillo, resina.

Ocre. Almagre, almazarrón, ancorca, ancorque, barro, barroso, bazo, calamocho, ocre rojo, ocre verdoso, ocrillo, rojizo, sil, tierra de Venecia, tostado.

Dorado. Adorno, doradura, esplendor, esplendoroso, estofado, feliz, metal, metalla, venturoso.

Rubio. Amarillo, bermejo, blondo, granza, rubia, rubial, rubiales, rubicán, rubicundo, rútilo.

Plateado. Adinerado, afili granado, alcamor, argén-teo, argentífero, argentino, argento, blanqueado, metal, mina, nielado, plata.

Gris. Aburrido, agrisado, apagado, bohemio, ceniciento, ceniza, frío, grisáceo, griseta, gris marengo, gris perla, humilde, introvertido, lánguido, melancólico, modistillo, monótono, niste, peciento, pesimista, plomizo, triste.

Rosáceo. Asalmonado, rosa, rosado, rosillo, salmón, salmonado.

Anaranjado. Azafrán, azafranado, azarcón, naranja, anaranjado.

Violeta. Amoratado, caracho, cardenal, cárdeno, cicatriz, cinzolín, chirlo, equimosis, morado, moretón, obispo, renegrado, señal, violáceo, violado.¹⁴⁵

¹⁴⁵ Ferrer, Eulalio. Los lenguajes del color. México: CONACULTA-FCE, 1999. Págs.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

En las regiones de la República Mexicana, podemos encontrar una diversidad de nombres específicos que se le da a los colores, dependiendo de la cultura. Además de la referencia antes mencionada, el color existe también en los dichos populares, tal es el caso de cada uno de los colores, dice Eulalio Ferrer, que si los refranes dan color al lenguaje, el color da vida a muchos refranes. Es infinito el número de ellos, al margen de sus entronques y referencias cromáticas del más diverso género.¹⁴⁶

Colores

Gustos y colores, los que cada uno prefiere son los mejores. Para cada gusto se pintó un color.
No te vayas al color que también la vista engaña.
Si no crees en el dolor, cree en el color.
Mal rato te espera si prefieres el color del gato.
Al camaleón se le conoce porque muda fácilmente de colores. Por la muestra se conoce el color del paño.
Buena orina y buen color, y tres higas al doctor.
Blanco.
La blancura mil tachas disimula.
Blanco a blanca, hizo la vieja de oro una teja.
La blanca del español hace rico al genovés.
Manos blancas, nunca ofenden.
De tres blancas una, sisa bobuna; de tres blancas dos, lo que manda Dios.
Mirlos blancos, uno entre tantos.
Mula blanca, o vieja o manca.
Ni caballo blanco, ni mujer de tranco.
No todo lo blanco es harina.
Blanco y Negro.

111-113.

146 Ibid. Págs. 126-128.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Al negro lo llaman Juan Blanco.
A saya blanca ribete negro.
Barba, por negra que sea, andando el tiempo blan-
quea.
Debajo de la manta, tal es la negra como la blan-
ca.
La negra con frío, no vale un higo; pero la blanca
con helada, no vale nada.
La oveja negra, es más blanca que una suegra.
Negra de blanco dentón y blanco de neguijón.
Negro es el carbón, negro es el carbonero y blanco
el dinero.
Ni blanco que admire, ni negro que tizne.
Negro.
Lo mismo es negro que tizado.
Sobre negro no hay tintura.
Lo negro honra vivos y muertos.
Labrador de capa negra, poco medra.
Camisa y toca negra no sacan el ánimo de pena.
Negra es la cena en casa ajena, y más negra para
quien da la cena.
Negra es la pimienta, mas todos compran de ella.
Pan negro y vino acedo, sostienen la casa en peso.
Rojo.
A mi mujer, bermeja, por el pico la entra, que no por
la oreja.
Asno cojo, y hombre rojo, y el demuño, todo es uno.
Barba roja y mal color, debajo del cielo no hay peor.
Colorada y espesa, sangre demuestra.
El barro colorado, pone el color quebrado.
Amarillo.
Barba rubia, mucho viento anuncia.
Nube amarillenta, viento presenta.
Luna que amarillea, agua o tea.
Azul.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Capa azul, ni honra vivos en salud, ni muertos en ataúd.

Azul celeste que sea; que azul fuerte renegrea.

Ella azul... y yo a su lado.

Las morenas se azul llenas.

Aunque todo sea añil, poco puede teñir.

Verde.

Arde verde por seco, pagan justos por pecadores.

Verdes y maduras, por san Juan, brevas seguras.

Verde es el olivo y verde ha de quedar.

Es necesario tirar verdes para recoger maduras.

La verdad es verde, y quien la dice, se pierde.

Leña verde, mal enciende.

Ojos verdes, nunca pierden.

Marrones y Pardos.

De noche todos los gatos son pardos.

Antes cabeza de gato que cola de león pardo.

De escarcha parda, hasta el diablo guarda.

Alazán tostado, antes muerto que cansado.

Palo quemado, café tostado, cómete un burro y un buey asado.

Pan de trigo prieto, es mucho alimento.

Bicolores.

Rojo y negros, los colores del infierno.

Más vale rostro bermejo que corazón negro.

A moro negro, capil colorado.

A moro negro, capirote verde.

Yo que era negro, vistieron me dé verde.

Blanco en admiración y amarillo en el corazón.

El limón debe ser verde para que tiña de morado.

El castaño oscuro, corre por blanco y por duro.

El milagro del borracho: que lo bebe tinto y lo mea blanco. Pájaros azules, pájaros bermejos, mientras más viejos, más azules.

Esta descripción sobre las aplicaciones y relaciones

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

del color, son referencias parciales del tema. Otro ejemplo de la relación de los colores con las diversas culturas es el vínculo con las flores. Nuevamente cito a Eulalio Ferrer, quien hace una descripción de todas y cada una de las categorías y clasificación de la flora existente en nuestra cultura.¹⁴⁷

FLOR	FRASE SIMBÓLICA	FLOR	FRASE SIMBÓLICA
Acacia rosa.	Elegancia, inconstancia.	Aciano azul.	Delicadeza.
Aciano blanco.	Melancolía.	Adormidera blanca.	Sueños del corazón.
Adormidera encarnada.	Indiferencia.	Álamo blanco.	Tiempo.
Álamo negro.	Valor.	Alelí amarillo.	Fidelidad en la desgracia.
Alelí blanco.	Simplicidad.	Alelí encarnado.	Belleza durable.
Alelí morado.	Modestia y hermosura.	Anémona blanca.	Ideas candorosas.
Anémona carmesí.	Calos amorosos.	Anémona color de rosa.	Buen carácter.
Azalea blanca.	Romance.	Azalea rosada.	Amor de la naturaleza.
Berberia blanca.	Gracias, pudor.	Berberia encarnada.	Obstáculos.
Berberia rosada.	"Tu mirada es un pensamiento".	Boca de dragón blanca.	"No te fies".
Boca de dragón encarnada.	Reconciliación.	Botón de oro.	Peligro escondido y rigor.
Botón de plata.	Amor propio ofendido.	Botón de rosa blanca.	Corazón que no ha amado.
Botón de rosa rosada.	Juventud.	Camelia blanca.	Pensamientos puros.
Camelia encarnada.	Reconocimiento.	Camelia rosada.	Grandeza del alma.
Caña verde.	Cortesania.	Campanilla azul.	"Compadéceme".
Campanilla blanca.	Perseverancia.	Capacho amarillo.	Benevolencia.
Capacho encarnado.	Deseos ardientes.	Clavel amarillo.	Desdén.
Clavel blanco.	"Eres mi Dios".	Clavel encarnado.	Amor vivo y puro.
Clavel doble rojo.	"Mi corazón sufre mucho".	Clavel rosado.	Preferencia.
Clavellina amarilla.	Gemidos.	Clavellina blanca.	"Recuerda nuestra promesa".
Clavellina roja.	Ligereza.	Cuji amarillo.	Pádecimiento oculto.
Cuji rosado.	Dulce sensación.	Dalia amarilla.	Unión recíproca.
Dalia encarnada.	"Tus ojos me abrazan".	Dalia matizada.	Mirada engañosa.
Dalia morada.	"Ten piedad de mi".	Dalia rosada.	Delicadeza.
Espino blanco.	Esperanza lisonjera.	Espino negro.	Dificultades.
Estaña blanca.	Mentira.	Estaña matizada.	Despecho.
Estaña morada.	Amor mal correspondido.	Fucsia.	Fragilidad.

147 Eulalio Ferrer. Op Cit.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Fucsia bicolor.	Amor confidente.	Fucsia escarlata.	Gusto, placer, o "He perdido el reposo".
Geranio escarlata.	Tontería.	Iris amarillo.	Fuego de amor.
Iris azul.	Confianza.	Iris blanco.	Esperanza, fidelidad.
Jacinto azul.	Constancia.	Jacinto púrpura.	Pesares.
Jacinto blanco.	Belleza discreta.	Jazmin amarillo.	Desengaño.
Jazmin blanco.	Amabilidad.	Lila.	Primera emoción, sensación primera.
Lila blanca.	Reconvención.	Lila purpúrea.	Fastidio.
Lirio amarillo.	Alegría, dulzura o tierna amistad.	Lirio blanco.	Artificio, orgullo o "No me olvides".
Lirio blanco.	Artificio, orgullo o "No me olvides".	Lirio blanco rayado.	Ostentación.
Lirio blanco rayado.	Ostentación.	Lirio azul.	Belleza caprichosa.
Lirio azul.	Belleza caprichosa.	Lirio encarnado.	Quien espera... desespera.
Malva.	Dulzura.	Malva rosa.	Debilidad.
Marañuela rosada.	Confianza.	Marañuela roja.	Llamas de amor.
Maravilla blanca.	Temor de amar.	Maravilla encarnada.	Persuasión.
Maravilla rosada.	Prudencia.	Margarita amarilla grande.	¿Me amas?
Margarita amarilla chica.	Inocencia.	Margarita morada grande.	Imprudencia.
Margarita morada chica.	"Comparto tus sentimientos".	Monigote rosado.	Pedantería.
Monigote blanco.	Pureza extrema.	Mozqueta blanca.	Languidez.
Mozqueta rosada.	Belleza caprichosa.	Ñongue blanco.	Reserva.
Ñongue morado.	Retorno a la dicha.	Petunia blanca.	Persuasión.
Petunia morada.	Fragilidad.	Polaina blanca.	Ingratitud.
Polaina morada.	Solicitud.	Purpurina en capullo.	Rompimiento.
Purpurina grande.	"Te declaro la guerra".	Purpurina chica.	"Yo lo acepto".
Rosa.	Amor.	Rosa roja.	Pasión.
Rosa amarilla.	Envidia, celos e infidelidad.	Rosa blanca.	"Soy digno de tí", sigilo.
Rosa blanca deshojada.	Voto de castidad.	Rosa blanca marchita.	"Antes morir que perder la inocencia".
Tulpán tricolor.	Independencia.	Violeta.	Modestia, sencillez.
Violeta blanca.	Promesas.		

En esencia, los colores se clasifican y caracterizan por la relación que tienen en las diversas culturas, en función a la experiencia obtenida a lo largo de la evolución del hombre. Las diversas culturas del mundo le dan su aplicación a la propia responsabili-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

dad cultural.

El color es pues, esencia misma del hombre. En él se describen las actitudes que cada uno desarrolla. Una de las especialidades que se encarga de estudiar la influencia del color en el género humano es la psicología cromática, la cual divide al color en siete tonalidades básicas a partir del rojo y terminando por el violeta, según el espectro del color, además de la norma más común de la clasificación del color por cálidos y fríos; cromáticos y acromáticos. Esta división de los siete colores, se aplica de la siguiente manera: 1. Rojo, 2. Naranja, 3. Amarillo, 4. Verde, 5. Azul, 6. Índigo; y 7. Violeta.

Así, el color está caracterizado por la enorme libertad de elección que tenemos y que permite -con todo y sus contradicciones- observar los niveles de cultura, religión, política, edad, sexo, raza, geografía y educación, propias de cada una de la diversidad cultural de nuestro país, a partir de esto, es donde se determina la diversidad del uso del color y sus relaciones culturales.

Los colores, son una muestra de cómo las culturas relacionan sus creencias con la función cromática: el naranja el amarillo, el verde y el rojo, están clasificados como colores de poderes estimulantes o excitantes; no así el azul, el índigo y el violeta, los cuales están caracterizados como colores tranquilos y sedantes.

El color se encuentra arraigado, principalmente en nuestra cultura, dependiendo de la influencia que este tenga; por ejemplo, al color azul está relacionado con el cielo, el pensamiento y el espíritu; pero cambia su relación dependiendo del matiz. El color azul marino, propio de la cúpula celeste, de la noche, del nivel oscuro, del vencimiento a Tonatiuh

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

(el Sol); dista mucho de un azul grisáceo, que refleja la llegada de una tormenta o lluvia. El rojo, está asociado con la sangre, el sentimiento y la pasión, propios de ritos y ceremonias del México antiguo.

El color verde está vinculado con el color de la naturaleza, y la relación del sueño y la realidad así como de las sensaciones. Amarillo es un color representativo de la intuición, la luz, y el oro; de tal manera que la influencia del color varía de acuerdo a patrones específicos de emociones, y a la relación de estas con el tono mismo del color.

Georgina Ortiz, establece una relación del color en cuanto a su permanencia. El cuadro que a continuación se presenta, hace referencia a dicha permanencia:

COLOR	REFERENCIA
Negro.	Es el color de la muerte, es feo y representa a la noche; es profundo, es el color del odio, es pesado, y es característico del miedo.
Blanco.	Es el color representativo de la virtud y la bondad, además se relaciona con la inocencia, la salud es ligero y refleja paz.
Rojo.	Por evolución, este color es asociado con la sangre, la fuerza y la agresión. Además es un color propio del amor, el placer y la pasión; es inquieto y es el más cálido de los colores.
Gris.	Color representativo de la tristeza y la fatiga.
Azul.	Por referencias, es el color de la felicidad y la masculinidad.
Rosa.	Es el color más delicado y representa a la feminidad.
Verde.	Color referente a la esperanza. Además de ser un color que crea ambientes nauseabundos o de limpieza y frescura.

148

3.4. El juguete popular, el color y la cultura.

Conviene recordar que el arte náhuatl parece haber recibido su inspiración original en los tiempos de los toltecas. La palabra misma *toltécatl* significa

148 Eulalio Ferrer, Op. Cit. Pág. 58-59.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

lo mismo que artista. De ella se derivan a su vez numerosos vocablos, como ten-toltécatl: orador o artista del labio, tlil-toltécatl: pintor o artista de la tinta negra; ma-toltecatl: bordador o artista de la mano. Y puede añadirse todavía que siempre que hablaban los nahuas de sus ideales en el arte y de sus más grandes artistas, nunca dejaban de referirse a ellos expresamente con el epíteto de toltecas.

El origen de la toltecáyotl o conjunto de las creaciones toltecas, lo atribuían los nahuas a Quetzalcoatl. Él había construido sus palacios maravillosos, orientados hacia los cuatro rumbos del universo en la metrópoli tolteca. El origen del juguete en México es prehispánico, los antropólogos no logran ubicar un antecedente propio de juguetes prehispánicos, sin embargo existen hipótesis que establecen que los juguetes desempeñaban una primeramente una labor religiosa y posteriormente una labor lúdica, una labor de aprendizaje.

Desde niños hemos recibido y hemos aprendido jugando, cantando, haciendo y quizá creando nuestros propios juegos. Así pues, el color depende del modo en que hemos sido educados. Propiamente no existen leyes estrictas de cómo se debe usar el color tanto en la cultura como en el diseño y, principalmente, de su aplicación en los juguetes.

En el estudio de campo realizado en la región del Estado de México, concretamente en el municipio de Metepec; Los artesanos, quienes en su mayoría son considerados como los creadores de la mayor parte de los juguetes que conocemos, han aplicado el color de forma aleatoria, es decir, complaciendo a los consumidores, ellos aplican el color para satisfacer la necesidades de los consumidores. La cultura ha demostrado que las raíces no se han perdido del

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

todo, no así el color.

Un ejemplo muy elemental del uso del color es el trompo; fabricado en madera, tallado con un torno de pie, muestra al trompo en su constitución virgen. A este, se le aplica una serie de colores que como ejemplo tomamos el amarillo, el rosa y el verde; aplicados de forma horizontal, son llamativos. Desafortunadamente no así para la mayoría de los niños, quienes prefieren los trompos de trompo de plástico; fabricados con materiales transparentes, e incluso, con luz interna.

Los colores aplicados a los juguetes son típicos de las culturas, sin embargo, como ya lo mencione, la aplicación del color depende del gusto de quien lo adquiere, que en su mayoría, son coleccionistas del arte popular, de juguetes o de extranjeros quienes son atraídos por la constitución del objeto o del color empleado, que en su mayoría son colores adquiridos en las tiendas de pinturas o fabricados mediante el uso de anilinas u otros auxiliares.

Yoyos y trompos de plástico, junto con una banda lumínica, que se genera con la fricción de la inercia de la gravedad, generan colores luminosos y distraen la aplicación del color en un yoyo de madera, aunque –desde un particular punto de vista, es más llamativo- compite en desigualdad de condiciones.

Cierto es la comparación del objeto artesanal con el objeto industrial, pero para efectos de esta investigación, es importante hacer el comparativo, ya que permite observar las diferencias entre uno y otro concepto: el industrial y el artesanal. No se sabe valorar realmente las calidades y cualidades de los colores empleados, mucho menos en los materiales en la constitución del juguete popular, pero si sabe-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

mos valorar el color en todos aquellos juguetes importados, que me atrevo a decir bajo un juicio real, que existe una ausencia al adquirir y al generar conocimiento, pero si generan una determinada posición social, por la calidad del juego y lo costoso del mismo.

En algunas culturas, el artesano realiza un rito antes de aplicar el color, ya que para ellos significa un respeto a quien creó el color para poderlo aplicar a objetos terrenales, tal es el caso de la cultura huichol, quienes emplean el color mediante el rito del peyote, donde se venera al dios correspondiente para pedir autorización en el empleo del color y que este traiga la fortuna. Principalmente en las fiestas donde se veneran a los seres divinos que cuidan, protegen y castigan a dichas culturas.

En algunas comunidades, como la estudiada, al aplicar el color no realiza ningún rito, se aplican los colores persignando y encomendando al todopoderoso que se tenga buena venta en el día, para así poder sustentar a la familia; en referencia a lo que a la gente busca, compra sus productos, y gusta de un objeto que adorne su estancia; en este sentido en gustos se rompen géneros.

De esta manera, los colores que emplea el artesano, ya no los fabrica de manera artesanal, ya no busca el mineral, el vegetal o el animal que le permite fabricar sus propios colores; este los adquiere ya de manera directa sin esperar a todo el proceso que se requiere para poder adquirir los colores que la naturaleza le brinda, los adquiere en tiendas especializadas en la fabricación industrial del color.

Cabe hacer mención que en las épocas ancestrales el color era extraído de algunos animales tales como la cochinilla o grana llamada por los anti-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

guos mexicanos nocheztli, que significa sangre de la tuna, y de la cual se obtenía el rojo carmín. Este color era cultivado por los mexicas, quienes las cultivaban en zonas nopaleras. Según datos, se requerían de aproximadamente 14,000 cochinillas para obtener un gramo del colorante.¹⁴⁹

De la cochinilla se obtenían dos colores, un tinte oscuro cosechado de la grana negra o zacatillo, que ya parida da un tinte rojo oscuro. La grana plateada o blanca, de la cual se cosechaba un color rojo suave, este color se obtenía de la grana que no ha parido. Actualmente ya no se cultiva la grana o cochinilla, al menos no he corroborado ese dato.

De los vegetales, particularmente de las plantas, tallos y hojas, los mexicas experimentaban con estos para obtener colores. Un dato importante es que de la pulpa machacada de un fruto silvestre llamado capulín se obtenía un tono morado; de los tallos machacados del girasol se obtenía un suave color verde; de la flor de cempolxochitl, se obtenía un color amarillo intenso; de un algodón coyuche (coyote), se obtenía un lienzo de color café claro. Algunas maderas de árboles como el Ocote, Huizache o palo de Campeche, de las cuales se conseguían colores humo al negro.

De la corteza del árbol del Colorín, llamado por los mexicas tzompantli, se hervía con cal y orines para obtener un tono de amarillo¹⁵⁰. De la corteza del Encino Colorado se cosechaban colores marrones oscuros. Algunos otros colores como el Púrpura se obtenían del molusco llamado Caracol Púrpura conocido por los mixtecos como tucohoyi, este molusco era cuidadosamente ordeñado para no matarlo y

149 Eulalio Ferrer, Op. Cit. Pág. 58-59.

150 Eulalio Ferrer, Op. Cit. Pág. 58-59.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

seguir aprovechándolo; para teñir un metro de textil, se requería ordeñar a aproximadamente 250 caracoles. Curiosamente, el color obtenido es una espuma lechosa que no es otra cosa que la defensa de este molusco contra sus depredadores.

A manera de síntesis, de generación en generación, la aplicación del color en los objetos que hoy conocemos como artesanía, ha dejado de aplicar como tal, para lo que fue creado, ya no es juguete para entrenar o rendir tributo, ahora es un objeto artesanal, decorativo.

El artesano transfiere sus experiencias y conocimientos de generación en generación, pero desafortunadamente se va degenerando, ya que, como se mencionó, el artesano de hoy no aplica el color con mucha habilidad, para generar más colores utiliza botes de sus pigmentos terminados como recipientes para poder obtener mezclas; a esto, los hijos de los hijos de los artesanos desarrollan su propia habilidad, pero desafortunadamente no con la misma devoción.

Además de realizar sus objetos, los tiene que vender, los tiene que comercializar, no tiene escuela mas que la que ha adquirido de su padre, de su abuelo, de su bisabuelo, de su tatarabuelo, etc., todo ello genera lo que podríamos considerar una obra de arte.

En resumen, el color ya no se obtiene como tal de la naturaleza, se obtiene de mezclas industrializadas, las cuales pueden ser fácilmente adquiridas en cualquier tlapalería o tienda de pinturas.

3.5. Una Clasificación

Dentro de la diversidad cultural existente en nuestro país, encontré dos aspectos importantes para clasificar al juego y al juguete.

El primero se define como juegos de campo, el segundo se define como juegos de mesa. Actualmente tenemos una enorme influencia de juegos extranjeros, que de alguna manera, como lo establece el maestro Alfonso Caso, dentro de su concepto de Aculturación, el uso de una tecnología como la del torno de pie, el telar, etc., compiten con las grandes industrias, quedando completamente en desventaja.

Con el uso de la tecnología tradicional e inspirada en el uso adecuado que de ella demos; permite obtener objetos de artesanía tan valiosos como un objeto extraño a nuestra cultura, es decir, lo que permite ubicar a una persona en un nivel social y cultural.

Uno de los principales objetivos de esta clasificación, es observar como la producción de este tipo de objetos, satisface las necesidades lúdicas de una determinada cultura. Además de los juegos de campo y de mesa, encontré una tercera denominada de Juguete de Imitación, la cual permite acercarse a una realidad fantástica, que permita, además de la parte lúdica, influenciar sobre la creatividad en la fabricación del juguete, en la imaginación, en la fantasía, etc.

Asimismo trato de establecer una clasificación, cercana al desarrollo de cada una de las diversas culturas. Esta clasificación está obtenida de una serie de datos ubicados de la relación existente de los diversos juegos que casi la mayoría hemos jugado.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Sabemos que existe un juego de la oca, y la mayoría hemos desarrollado habilidades para poder ganar este juego, asimismo, la lotería, otro de los tradicionales juegos que se encuentran todavía en algunas ferias populares de nuestro país. Evitar que el coyote se coma a todas las gallinas del corral, o por ejemplo ganar el mayor número de canicas o desbalancear al contrincante en un duelo de trompos, en fin es impresionante la cantidad de juegos que se encuentran arraigados en nuestra cultura.

La clasificación que presento no es del todo mía, he recopilado la información y me atrevo a dar una definición de cada una. Los juegos de mesa, justamente se ubican sobre una mesa, es decir, que el juego se desarrolla sobre un tablero determinado por un área específica.

Todos ellos, desde mi punto de vista, generan habilidades y destrezas, por ejemplo del dominio del trompo y del balero, así como del yoyo. La habilidad de generar jugadas en la trayectoria para llegar a la meta en el juego de la oca o de serpientes y escaleras. Los juegos de campo se establecen sobre un área determinada en el suelo, las canicas y los trompos. Los juegos de Té, se ubican en un escenario virtual, es decir, en la propia imaginación de los niños.

Conozcamos la siguiente clasificación:

Juegos de Campo (también denominados de habilidad o destreza). Desde mi punto de vista, estos juegos tienen la propiedad de generar diversas habilidades en los niños. Estos juegos son: canicas, trompo, la cuerda, las escondidillas, al bote, doña Blanca, encantados, burro 16, carritos y un sinfín de juegos que se pueden crear con base en la imaginación de los niños, incluso se personifican algunos juegos como el del Lobo en el bosque.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Los juegos de mesa: Oca, Serpientes y Escaleras, Lotería, Coyote, Patolli, No te enojas, dama china, gato, timbiriche, entre otros.

Por ejemplo la Lotería se desarrolla de forma muy particular. Tradicionalmente existe un gritón que anuncia las cartas de forma muy particular que describo líneas más adelante. Controla las cartas y las va sacando al azar. Consta de un mazo de 54 cartas y un número indefinido de tablas con 16 imágenes escogidas aleatoriamente. Cada vez, el gritón saca una carta y la canta para que todos escuchen y si se encuentra en su tabla, se marca con una ficha, un frijol o un papel para identificar cada una de las imágenes gritadas en su tabla. El que gane deberá gritar LOTERIA.

Las reglas del juego se establecen desde el principio, y estas pueden variar según las costumbres, esto es, que se puede llenar toda la tabla o algunas variantes como lo puede ser la línea; que consiste en que el jugador consiga cubrir cuatro imágenes seguidas, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal puede gritar línea. Cuatro esquinas.- si completa las tarjetas que se encuentran en las cuatro esquinas de su carta, puede gritar cuatro esquinas. Centro.- El jugador hace centro cuando completa las 4 tarjetas que se encuentran en el centro de su carta.

El juego de la Lotería en México, los gritones se caracterizan por crear frases o refranes de cada figura y se convierten en especie de adivinanzas curiosas o rimas que describen la figura a punto de ser anunciada (opcional).

Estos son algunos versos que se cantan cuando se juega lotería:

- *El que con la cola pica. **El alacrán***

- *¡Ay Chihuahua! cuánto apache y yo sin flechas.*

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

El apache.

- Atarántamela a palos, no me la dejes llegar.

La araña.

- El que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija. **El árbol.**

- El arpa vieja de mi suegra, ya no sirve para tocar.

El arpa.

- Verde, blanco y colorado, la bandera del soldado. **La bandera.**

- Tocando su bandolón, está el mariachi Simón.

El bandolón.

- Tanto bebe el albañil, que quedó como el barril.

El barril.

- ¡Ah, que borracho tan necio, ya no lo puedo aguantar!. **El borracho.**

- Una bota es igual que la otra. **La bota.**

- La herramienta del borracho. **La botella.**

- Cuatro dientes y una muela. **La calavera.**

- Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente.

El camarón.

- La campana y tu debajo. **La campana.**

- Tanto va el cántaro al agua. **El cantarito.**

- Don Ferruco el elegante su bastón quería tirar.

El catrín

- El caso que te hago es poco. **El cazo.**

- Rema y rema va Lupita, sentada en su chalupita.

La chalupa.

- No me extrañes corazón, que regreso en el camión.

El corazón.

- El sombrero de los reyes. **La corona.**

- Cotorro, da acá la pata y empiézame a platicar.

El cotorro.

- La dama puliendo el paso, por toda la calle real.

La dama.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

- Pórtate bien cuatito, si no te lleva el coloradito.

El diablito.

- Súbeme paso a pasito, no quieras de un brinquito. **La escalera.**

- La guía de los marineros. **La estrella.**

- El que le cantó a San Pedro, no le volverá a cantar. **El gallo.**

- Al otro lado del río tengo mi banco donde se sienta mi chata, pico de garza morena. **La garza.**

- Ponle su gorrito al nene, no se nos vaya a enfermar. **El gorrito.**

- Las jaras del indio Adán, donde pegan dan.

Las jaras.

- La luna es tuerta de un ojo, y tu hermana de los dos. **La luna.**

- El que nace pa' maceta, no sale del corredor.

La maceta.

- La mano más larga es la de un criminal. **La mano.**

- Me lo das o me lo quitas. **El melón.**

- Aquí viene la señora muerte, la tilica y flaca.

La muerte.

- Este mundo es una bola y nosotros un bolón.

El mundo.

- El músico trompa de hule, ya no me quiere tocar.

El músico.

- El negrito de La Habana, el que se llevó a tu hermana. **El negrito.**

- Al que todos van a ver, cuando tienen que comer. **El nopal.**

- Tu me traes a puros brincos, como pájaro en la rama. **El pájaro.**

- Palmero sube a la palma y bájame un coco real.

La palma.

- Para el sol y para el agua. **El paraguas.**

- El que espera, desespera o se casa con doña Es-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

pera. **La pera.**

- El que por la boca muere. **El pescado.**

- Fresco, oloroso y en todo tiempo hermoso. **El pino.**

- Al ver a la verde rana, ¡qué brinco pegó tu hermana!. **La rana.**

- Rosa, Rosita, Rosaura. **La rosa.**

- La barriga que Juan tenía, era empacho de sandía. **La sandía.**

- Con los cantos de sirena hasta el marino se va a marear. **La sirena.**

- La cobija de los pobres. **El sol.**

- Uno, dos y tres, el soldado p' al cuartel. **El soldado.**

- No te arrugues cuero viejo que te quiero pa' tambor. **El tambor.**

- Por qué le corres cobarde trayendo tan buen puñal. **El valiente.**

- El venado no ve nada. **El venado.**

- Como no fue violón, tuvo que ser violoncello.

El violoncello.



Lotería y confeti. Cartulina impresa en color. México, D. F. Fotografía de Carlos Díaz Corona. Abracadabra: juguete mexicano. Pág. 25

Así, la principal característica de esta juego, es demostrar su agilidad mental para descifrar el acerti-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

jo. Para reiniciar el juego, los participantes pueden conservar su tabla o cambiarla. De igual forma se puede sustituir al gritón por otro jugador.

Este juego tiene algunas recomendaciones:

- *La primera es que sugiere dar oportunidad para que los niños echen las cartas.*
- *El gritón muestre a los niños las tarjetas y cante las frases solo una vez antes de comenzar el juego y después lo haga de forma normal, mencionando únicamente el nombre de la carta.*

Pero la parte medular de este juego y propósito de este documento, es el colorido con el que se encuentra diseñado. La mayor parte de las imágenes son ilustraciones de la época que hoy en día se han procurado respetar.

Serpientes y Escaleras

La historia de este juego es muy interesante, nace en la India. Este juego también ha sido interpretado y utilizado para enseñar los efectos de las buenas obras en contraposición a las malas. Las escaleras representan virtudes como la generosidad, la fe y la humildad, mientras que las serpientes representan vicios como la lujuria, la ira, el asesinato y el hurto.

La filosofía indú da lecciones de moral en el que una persona puede lograr la salvación (Moksha) por medio de las buenas acciones, mientras que las malas acciones llevan a uno a la reencarnación en formas inferiores de vida. El número de escaleras era menor al número de serpientes como un recordatorio de que los caminos del bien son más difíciles de transitar que los caminos del mal. Finalmente, la meta, presumiblemente el número 100, representaba el concepto de Moksha o salvación.

En el juego original los casilleros correspondientes

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

a las virtudes son: fe: 12, confiabilidad: 51, generosidad: 57, conocimiento: 76, ascetismo: 78

A su vez, los casilleros destinados a representar el mal o los vicios son: desobediencia: 41, vanidad: 44, vulgaridad: 49, robo: 52, mentira: 58, alcoholismo: 62, deuda: 69, furia: 84, codicia: 92, orgullo: 95, asesinato: 73 y lujuria: 99.

En el juego pueden participar de 6 a 8 participantes; y consta de: Tablero, fichas, 1 Dado.

Sus instrucciones son muy simples:

- Cada jugador tiene su turno y lanza un solo dado el cual avanza su ficha tantas casillas como marque el dado.

- Cuando una ficha cae en la casilla donde inicia la escalera subirá a la casilla donde termina.

- Cuando una ficha cae en la cola de la serpiente bajara a la casilla donde se encuentra la cabeza de la misma.

- Cuando una ficha cae en un lugar ocupado la ficha regresa al lugar que ocupaba anteriormente.

- El ganador es el que llegue a la casilla 100.

- Si el dado rebasa este número, la ficha regresará tantos puntos haya sobre pasado esta casilla.

Recomendaciones: se sugiere que el número de integrantes no sea muy alto, para que puedan jugar mejor y no haya dificultades en saber quien sigue.

En un segundo momento, se encuentran los juguetes de imitación:

a. Muñecas y muñecos de trapo, hoja de maíz o de ixtle, de plástico y de cerámica.

b. Animales de trapo, hoja de maíz o de ixtle, barro o madera.

c. Juegos de Té y Cocina de hojalata y de barro principalmente.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

- d. Casas y Muebles para muñecas de madera.
- e. Aviones de madera y de hojalata.
- f. Carros y Camiones de madera y de hojalata.
- g. Ferrocarriles o Trencitos de madera, cartón y hojalata.
- h. Titeres y Marioneta de trapo y de madera.
- i. Trompetas de hojalata.
- j. Violines y Guitarras de madera.
- k. Espadas de madera.
- l. Pistolas y Rifles de madera.
- m. Resorteras de madera y plástico.
- n. Carrusel de madera y de hojalata.
- o. Carreta de madera y de hojalata.¹⁵¹

Realmente los juegos de imitación establecen un vínculo con la comunidad, así como de la función que cada uno de ellos realiza. En esta clasificación, además de los mencionados, existe la prehispánica, la cual consiste en dos principalmente:

1. El Patolli.
2. El Juego de Pelota.

Clasificación de juguetes.

Existe otra clasificación realizada por Lilian Scheffler, en ella aclara que es una clasificación actual, la cual esta detallada de la siguiente manera:

Trompo. Tradicionalmente son fabricados en madera, a través de un torno de pie, con la evolución de este se comenzó a fabricar en trono mecánico. Actualmente la principal competencia en la fabricación de trompos es el troquel donde se vacía plástico, para poder fabricarlo transparente u opaco.

Canicas. Este instrumento es fabricado en vidrio. De aquí se generan las famosas "agüitas", el "ponche"

151

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

la cual no es sino una canica de dimensiones que rebasan la tradicional.

Balero. Juguete fabricado regularmente en madera.

Yoyo. Juguete tradicional fabricado en madera. Al igual que el trompo, también tiene una modificación en su fabricación al generarlo en plástico y cuya novedad es su fabricación con luces integradas.

Matatena. Sus pequeñas piezas son fabricadas en piedra, pero hoy día se fabrican en plástico, y de cuya destreza y habilidad se obtiene el triunfo.

Matraca. El material con que se fabrica la matraca, es la madera, en algunas regiones del Estado de Michoacán se fabrica de hojalata.

Sonajas. La madera es su principal materia prima, al igual que la Matraca, también se fabrica en hojalata. Algunas regiones del sureste de México se fabrican de vainas que contienen semillas, una vez secas se vacían y se colorean de color colorado para ahuyentar a los espíritus que rondan la casa de los recién nacidos.

Boxeadores. La fabricación de este juguete es en madera. Actualmente se fabrican en menor proporción.

Acordeón. Aunque es un juguete poco común, este se fabrica de madera y papel. En algunas regiones se fabrica de hojalata.

Escalera. Juguete regularmente de madera y de hojalata.

Papalote. No es el más tradicional pero si el más popular. Su manufactura es regularmente de papel y con la cola estabilizadora de tela. En la actualidad es fabricado en plástico y no presenta cola estabilizadora, pocos son los fabricantes que lo entregan con su cola.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Pelota. Sus orígenes datan de ser fabricada en caucho, rescatada del árbol del hule por nuestros ancestros y en cuya sesión permitía dar tributo al triunfador. Actualmente se sigue fabricando en inyección de hule.

Rehilete. Actualmente se fabrica en plástico, lo que ha permitido que se pierda su cualidad. Hecho con papel lustre permite generar un gran colorido, además del plástico.

Soldaditos. Hechos de barro, plomo, madera y plástico.

Finalmente, el análisis de los juguetes, me permite establecer los siguientes puntos:

- a. Los juguetes populares tradicionales, elaborados por artesanos de diferentes regiones del país: trompo; damas china; yoyo; bolillo; balero y canicas entre los más destacados.
- b. Los educativos, utilizados para que el niño aprenda a coordinar sus movimientos, a reconocer colores, a completar figuras, etc.
- c. Los comerciales, de producción masiva, que se venden en diferentes establecimientos y se anuncian a través de periódicos, radio y televisión, sobre todo antes de fechas determinadas como son: la Navidad, Día de Reyes y Día del Niño, y de esta manera los comerciales fomentan el consumismo en padres e hijos.¹⁵²

Además en este mismo texto, investigadores como Lilian Scheffler señalan que existen dos tipos de juguetes populares:

1. Los que se fabrican durante todo el año, por ejemplo: los rehiletes de papel de lustre, actualmente y por desgracia ha sido sustituido por el plástico, quizá por la economía que representa. Los globos, los avi-

¹⁵² Ídem. Pág. 17.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

oncitos y cochecitos hechos de cartón o de madera, los juguetes de hojalata como las mariposas sobre ruedas, y el carrusel.

2. Los que se hacen especialmente para la conmemoración de algunas fiestas tradicionales o patronales.

El transcurso de esta investigación, descubrimos otra clasificación según su propuesta didáctica.¹⁵³ Este documento muestra las prioridades en las que se centra para elegir el juego y el juguete apropiado para poder fomentar la imaginación, la destreza de su proceso de enseñanza y aprendizaje, que finalmente es uno de los objetivos del juego y del juguete, variando, por supuesto en el reforzar el proceso de aprendizaje.

El resultado de esta investigación, lo encuentro en una página dedicada a informar a las familias, principalmente a las madres, de que existen juegos dirigidos a reforzar distintas disciplinas como por ejemplo, las matemáticas, las ciencias o el lenguaje y un sinnúmero de posibilidades para encontrar juegos que sean divertidos y que al mismo tiempo contengan las características deseadas.

El juego tiene como objetivo incrementar la creatividad y la imaginación, ayudarle al niño a desarrollar su madurez y a desarrollar sus habilidades motrices y cognitivas. En este documento se demuestra una clasificación de tres grupos según su capacidad didáctica¹⁵⁴:

Los técnicos: son aquellos en los que además de jugar, reforzarán su capacidad para las habilidades manuales e intelectuales. Los juegos que impliquen construcción, encajar piezas, atornillar, destornillar,

¹⁵³ <http://www.enfemenino.com/ninos/consejos-para-comprar-juguetes-navidad-d23621x52212.html>. Consultado el 20 de octubre de 2013

¹⁵⁴ *Ibidem*

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

pegar, cortar...

Los creativos: son aquellos que les ayudarán a valorar el arte y a crear una mayor sensibilidad hacia las cosas. Saber combinar colores, moldear arcilla, plastilina y decorar sus creaciones. Rellenar fichas de colores, mosaicos...

Los juegos de mesa: son unos clásicos y son los ideales para que los niños comiencen a saber a cumplir las reglas, aprender a no saltarse las normas, saber perder y por supuesto, saber ganar. Implica jugar acompañados por lo que pueden mejorar sus relaciones sociales, crear sentimiento de equipo y saber compartir y ceder en el caso que sea necesario. El parchís, la oca o el dominó son los juegos de mesa por excelencia, aunque hoy en día existen infinidad de juegos que les servirán para aprender jugando.

He tratado de ser lo más preciso posible, puede que esta clasificación no esté completa, pero trata de orientar en como se juega y de que materiales están hechos. Sin embargo y por desgracia, muchos de los juegos y juguetes que aquí se describen han ido desapareciendo, salvo los juegos de mesa como el domino, y hoy en día monópolis y el Turista Mundial entre otros.

El juego y el juguete han tenido la propuesta para que regresemos a estas nuevas generaciones que faciliten el desarrollo de las destrezas y habilidades del niño.



Biplano con personajes de barro policromado.
Santa Cruz de las Huertas, Jalisco.
Fotografía de Carlos Días Corona.
Abracadabra: Juguete Mexicano.
Pág. 108

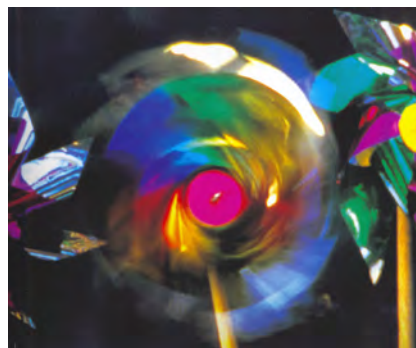


Títeres de Madera y Tela, Morelia,
Michoacán.
Fotografía de Rigoberto Moreno.
Abracadabra: juguete mexicano. Pág. 55



Serpientes y Escaleras. El Coyote

Rehilete de plástico metalizado.
Puebla, Puebla. Fotografía de Rigoberto
Moreno. Abracadabra: juguete mexicano.
Pág. 23



3.6. Estudio de Caso. METEPEC

En el sentido estricto de esta investigación, el juguete popular tradicional ha sufrido un enorme desfase con respecto de las actividades culturales. En este sentido, el nivel que la influencia de los juegos y juguetes traídos de otras fronteras, ha permitido que el juguete popular sea olvidado como un instrumento didáctico y lúdico en apoyo al aprendizaje, por ejemplo, en el entrenamiento de las habilidades mentales y en la destreza en la psicomotricidad de cada individuo.

El maestro Samuel Ramos¹⁵⁵ dice que es bien conocida la opinión de que la raza hispánica, a la que pertenecemos, no se ha destacado en la historia por sus obras de pensamiento, lo que implica, desde luego, que sea una raza inteligente... la inteligencia existe, sólo que subordinada, esclavizada a otros impulsos más poderosos, que le roban el espacio y no la dejan moverse con la amplitud necesaria. Por lo menos, éste parece ser el caso para los mexicanos.

Importante es pues, el describir la incipiente influencia de los mexicanos en el extranjero, es decir, sólo poco artesanos son privilegiados con apoyos económicos que permitan enviar muestras de los trabajos que se desarrollan en diversas comunidades del país. Sabemos que existen instancias gubernamentales que apoyan a los artesanos, pero solicitan una serie de requisitos que les es imposible cumplir.

Es importante considerar que este estudio está enfocado a un análisis antropológico del uso del color en el juguete popular mexicano, por lo que los datos que nos arroja, es justamente enfocado a una et-

155 RAMOS, Samuel. El perfil del hombre y la cultura en México. Colección Austral Mexicana. ESPASA-CALPE, España, 1998. Pág. 99

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

nia en particular. Esta etnia corresponde al Estado de México, estado que tiene 122 municipios, de donde se eligió el municipio de Metepec. En este lugar, se ubica un amplio mercado de artesanías de todos los estilos, desde una simple maceta hasta un espejo decorado con latón y coloreado con anilinas.

Junto con el proceso de la recopilación de la información, ubiqué un ensayo histórico y técnico de "Arte Popular de América y Filipinas"¹⁵⁶. Este artículo, escrito por el profesor José Tudela de la Orden, describe al arte popular como una producción de humildes artesanos que, viviendo en el seno de una sociedad, no tienen una educación técnica ni estética. Por lo general son gente que trabaja en su hogar, con su familia, en el anonimato, confeccionando unas veces objetos y figuras sin tradición artística alguna, fruto de su espontánea fantasía, y otros productos más o menos enraizados en viejas tradiciones artesanas, pero modificados también por su libre imaginación creadora.

El maestro Tudela es acertado en su observación, sin embargo, la mayoría de estos seres creadores, ubicados en el anonimato, no se le reconoce su creatividad, regularmente crean para poder subsistir, en una sociedad marcada por la mercadotecnia y la publicidad, generada y pagada por los grandes consorcios comerciales, tanto del país como del extranjero.

Desafortunadamente, esa creatividad cruza fronteras, en donde la mayor de las veces es más reconocida que en nuestro propio país. El artesano genera unas verdaderas obras de arte, sin embargo queda en el anonimato. Conocemos mas a Toulouse

156 *Arte popular de América y Filipinas. Ensayo histórico y técnico. Presentación* Marqués de Lozoya
TUDELA DE LA ORDEN, José. Editorial: Instituto de Cultura Hispánica Madrid 1968, 1968

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Lautrec, Vicente Rojo, Kandinsky, Diego Rivera, que a un Juan Hernández; artista de la herrería; a una María López, artista de la cestería; a una Guadalupe Romero niña dedicada a los acabados de las figurillas de barro que genera su padre don René Romero.

Es importante considerar, que las verdaderas creaciones se dan en el seno de la creatividad, se sueña, se fantasea, se vive, se generan objetos de una talla y de una calidad inigualable. En otro artículo, del cual olvide el dato, menciona que el juguete popular y la artesanía tiene un atraso de 20 años con respecto a la producción masiva de juguetes de plástico tan comercializados que los niños prefieren un nintendo, un action man, que un verdadero juguete de destreza e imaginación como el trompo o el yoyo.

En México el juguete, casi siempre de creación artesanal, experimenta cambios durante el siglo XIX; periodo en el que comienzan a aparecer nuevos tipos de juegos y juguetes que antes, por falta de un intercambio cultural y popular no se tenía con otros países, eran poco comunes para nuestros niños, quienes sólo reconocían aquellos juegos y juguetes venidos de España con motivo de la conquista¹⁵⁷.

Como antecedente del juguete de la época precolombina no se tienen datos precisos, aun en los códices no aparece dato alguno, sin embargo en el mural de diego rivera un paseo dominical, aparece un pequeño xolotscuincle con un collar y halado con un cordón. Este dato es importante porque la mayor parte de la colección que se encuentra en el Museo Dolores Olmedo está representada por este tipo de figurillas.

¹⁵⁷ Revista Artes de México no. 125. Artículo de Antonio Francisco Garabana. Pág. 26. 1969.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

En Teotihuacán existen datos de muñecas articuladas encontradas en las tumbas de las excavaciones realizadas en el lugar; la pelota de hule tampoco aparece como atributo de juego o elemento de juegos infantiles de la época. Bien se sabe, que la pelota fue exclusivamente utilizada con fines mítico-religiosos en el famoso Tlachtli¹⁵⁸ o Tlaxtli. En esta época existen también datos que ubican a los silbadores (pequeñas figurillas de barro, estructuradas como flautas) entonando ligeras notas musicales; y las sonajas, pero que no tienen el dato de que sean o hayan sido instrumentos de juego, un juguete.

Mi abuelo, mi padre, mis tíos me inculcaron algunas suertes con el trompo, hoy trato de luchar con juegos como el play station, game cube, max stelle, para competir con mi hijo, con algunas suertes con el trompo, con el balero y con el yoyo.

Dentro de las descripciones, los materiales juegan un papel importante, pero como punto fundamental el uso del color también juega un importante papel. La región estudiada es el estado de México, colinda con los estados de Querétaro e Hidalgo al norte; con los estados de Guerrero, Morelos, D. F., al sur; el estado de Michoacán al oeste; y con los estados de Puebla y Tlaxcala al este.

En el estado de México se agrupan en 16 distritos judiciales ubicados de la siguiente manera:

Distrito I Cuautitlán. Distrito II Chalco. Distrito III El Oro. Distrito IV Ixtlahuaca. Distrito V Jilotepec. Distrito VI Lerma. Distrito VII Otumba. Distrito VIII Sultepec.

¹⁵⁸ El juego de pelota mesoamericano o tlachtli en náhuatl fue un deporte con connotaciones rituales, jugado desde 1400 a. C., por los pueblos precolombinos de Mesoamérica; se practicaba tanto en la vida cotidiana como en celebraciones religiosas. Durante los milenios de su existencia, el deporte ha conocido distintas versiones en diferentes lugares. Una versión moderna del juego, ulama, se sigue practicando todavía en algunos lugares de Guatemala y México. Aparentemente cumplía la función de resolver conflictos de diversa naturaleza: pleitos por tierras, tributo, controles comerciales y otros.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Distrito IX Temascaltepec. Distrito X Tenancingo.
Distrito XI Tenango del Valle. Distrito XII Texcoco.
Distrito XIII Tlalnepantla. Distrito XIV Toluca. Distrito XV
Valle de Bravo. Distrito XVI Zumpango.

El municipio de Metepec, pertenece al Distrito Judicial XIV de Toluca. Las regiones del estado de México son muy características; por un lado se tiene clima templado, frío y muy caluroso, además de su gran diversidad en flora y fauna típica de cada región de la República Mexicana.

Los grupos étnicos del estado de México se distribuyen de la siguiente manera: los matlatzincas en Toluca, Sultepec y Zinacantepec. Los mazahuas, también conocidos como gente de venado, ocuparon la región que comprende los actuales municipios de Acambay, Atlacomulco, Chapa de Mota, El Oro, Ixtlahuaca, Jocotitlán, San Felipe del Progreso, Temascalcinco, Valle de Bravo, Villa de Allende y Villa Victoria. Los tlahuicas y ocuitlecos en Ocuilan y Malinalco. Los nahuas en Ayapango, Xalatlaco y Teoloyucan. Los malinalcas, establecidos en un valle fértil del actual Malinalco.

Quiero hacer énfasis en la cultura Matlatzinca, obteniendo datos de la página de internet del Gobierno del Estado de México: Matlatzinca en náhuatl significa *señores de la red* o *los que hacen redes*, y se deriva de matla- 'red', -tzin(reverencia) y -catl (gentilicio).Este exónimo¹⁵⁹ les fue dado por los mexica, porque los matlatzincas poblaban regiones cercanas a áreas lacustres donde practicaban extensivamente la pesca. Matlatzinca o pirinda (Botuná en su lengua indígena) es el nombre usado para referirse a distintos pueblos indígenas de México que habi-

159 Exónimo (del griego exo, fuera, y ónoma, nombre) es el nombre de un lugar (topónimo) expresado en una lengua diferente a la lengua autóctona de dicho lugar. También se aplica a un etnónimo, o nombre de grupo humano dado en otra lengua diferente a la de dicho grupo humano.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

tan desde el valle de Toluca en el Estado de México, localizado en la meseta central del país homónimo hasta el oriente del estado de Michoacán. El término se aplica al grupo étnico que habita el valle y a su lengua. Actualmente su lengua se restringe principalmente a San Francisco Oxtitilpan, poblado perteneciente al municipio de Temascaltepec y en el Estado de México.

Cuando se usa como etnónimo,¹⁶⁰ Matlatzinca refiere a la gente de Matlatzinco, el nombre náhuatl dado por los aztecas al valle de Toluca. La capital política del valle también se denomina Matlatzinco, una gran ciudad en su época cuyas ruinas se conocen como el sitio de Calixtlahuaca. En tiempos prehispánicos, el valle de Toluca fue hogar de habitantes de al menos cuatro idiomas: otomí, matlatzinca-ocuilteco-tlahuica, mazahua, náhuatl. Cuando las crónicas españolas refieren a fuentes aztecas que hablan de los Matlatzinca, no está claro si hablan de los pobladores del valle, de los habitantes del idioma o de los habitantes de Calixtlahuaca.

Todas estas regiones fueron conquistadas por el Imperio Mexica, al que pagaban tributo mediante frutas, cereales y oro. En este municipio se encuentra un importante centro ceremonial monolítico; el cual fue tallado sobre una monumental roca en el cerro de los ídolos. Los otomíes en Toluca, Temoaya y Jupilco.¹⁶¹

¹⁶⁰ Un etnónimo, en (griego ethnos: 'tribu', + onyma: 'nombre') es el nombre de un grupo étnico. Se habla de un exónimo cuando el nombre ha sido atribuido por otro grupo, o de un autónimo si ha sido autoasignado. Cuando un idioma evoluciona, los etnónimos que alguna vez fueron aceptables pueden llegar a ser ofensivos. Ejemplos de etnónimos difamatorios de la historia son cretino (gentilicio de Creta), vándalo, bárbaro, san, fenicio, lapón, gringo, goyim, chichimeca, popoluca, payo y filisteo.

¹⁶¹ Actualmente, los otomíes habitan un territorio fragmentado que va del norte de Guanajuato al sureste de Tlaxcala. Sin embargo, la mayor parte de ellos se concentra en los estados de Hidalgo, México y Querétaro. De acuerdo con las estadísticas de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas de México, la población étnica otomí sumaba 646.875 personas en la República Mexicana en el año 2000, lo que les convierte en el quinto pueblo indígena más numeroso del país.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Actualmente, estas etnias todavía conservan su lengua nativa, su música, sus costumbres y tradiciones, que forman parte de su personalidad e identidad cultural. Alrededor de Toluca, capital del estado se encuentran los municipios de Metepec, San Mateo Atenco, Lerma y Zinacantepec. En el municipio de Metepec se realiza una festividad denominada mojigangas del paseo de los locos, realizada el 15 de mayo, dedicada a san Isidro Labrador.

Metepec es fundado en el año de 1526. Sus raíces etimológicas de la palabra Metepec son: metl, maguey; tepetl, cerro y; c, en. Por los tanto Metepec significa en el Cerro de los Magueyes.¹⁶² Región de la cultura matlatzinca. Esta cultura se encuentra en el valle de Toluca, y es una de las culturas desarrolladas de las denominadas culturas del maíz.¹⁶³ En esta región, además del cultivo del maíz –que data de aproximadamente 6,000 años–, también se cultiva frijol, calabaza y maguey.

En uno de los acontecimientos prehispánicos importantes, el Valle de Toluca estaba habitado por sus primeros pobladores, los Otomíes; posteriormente llegaron los mazahuas y los acolhuas, estableciéndose al norte del estado, desde Xaltocán hasta Xiquipilco. Los matlatzincas se acentuaron en el territorio que ocupa Calixtlahuaca, Malinalco y Ocuilán. Cuando Azcapotzalco dominó la política de los valles centrales, la región de Toluca se unió culturalmente a esa cabecera, así en ambos lugares se hablaban las lenguas matlatzinca y otomí, y se adoraban a los mismos dioses. Después hubo tendencia hacia Tlaco-

¹⁶² 71 Cecilio A. Robelo, Nombres geográficos indígenas del estado de México, estudio crítico etimológico; Manuel Lázaro Muñoz, Libro de Jeroglíficos y etimologías de nombres aztecas correspondientes a las localidades del Estado de México; Manuel Olaguíbel, Onomatología del Estado de México; Conrado Uría Ceijas, Monografía del Municipio de Metepec.

¹⁶³ Alfonso Sánchez García, Historia elemental del Estado de México, pág. 38.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

pan.¹⁶⁴

El término matlatzinca significa Los de las Redes (matlatl, red), término náhuatl que califica la actividad principal, es decir, la fabricación de la red. Esta era también utilizada para desgranar las mazorcas de maíz y como instrumento de suplicio.¹⁶⁵

A los matlatzincas que habitaron en la región centro-oriental del actual estado de Michoacán, los tarascos les asignaron el nombre de pirinda, que significa los de en Medio. Las actividades principales de estos pueblos eran la agricultura y la pesca. Asimismo, se decían “mentambati que significa Los del Centro del Valle o nepintahihui, los de la Tierra de Maíz”.¹⁶⁶

Los matlatzincas recibieron influencia de otras culturas vecinas, la tolteca, la tarasca y la azteca. Los principales centros de población matlatzinca fueron Toluca, Tecaxic-Calixtlahuaca, Teotenango, Tenancingo, Malinalco, Ocuilán y Zumpahuacán, autónomos entre sí. Por lo que se puede decir que no hubo un imperio matlatzinca.¹⁶⁷

Gran parte de la historia de Metepec se basa en las conquistas del Tlatoani Mexica Axayácatl, cuando, conquistados por este, pierden su autonomía; Axayácatl, diciéndose ofendido por la ayuda que los matlatzincas dieron a Tlatelolco, exigió a Tenancingo y a Tenango tributo para la construcción de su piedra del sacrificio gladiatorio; los matlatzincas se negaron a ello, eso les hizo la guerra conquistando la región de Xalatlaco, Atlapulco, Ocoyoacac y Capulhuac.

Para estas batallas en las márgenes del río Lerma se unió con el señor de Toluca, Chimaltecutli. También hicieron la guerra y conquistaron a los pueb-

164 Idem.

165 José García Payón, La zona arqueológica Tecaxic-Calixtlahuaca y los matlatzincas, primera parte. Pág. 85.

166 Íbidem. Pág. 85

167 Alfonso Sánchez García, Op. Cit., Pág. 92.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

los de Teotenango, Calimaya, Tepemaxalco, Metepec, Zinacantepec, Tlacotepec, Toluca y Tecaxic; mientras tanto otra parte del ejército azteca ocupaba Tecualoya, Zoquitzinco y Tenancingo, muriendo en la contienda Tezozomocli y Chalchihquiah, señores de Tenancingo y de Teotenango, respectivamente.¹⁶⁸

Como toda referencia histórica, los matlatzincas, cansados del yugo del tlatoani Axayácatl, decidieron sublevarse en contra de este y de Chimaltecutli. Los aztecas se enfrentaron a la sublevación con un ejército de aproximadamente 32,300 guerreros, invadiendo inmediatamente el Valle de Toluca y tomando como prisioneros a los caballeros matlatzincas rebeldes Pinahuiztli y Cequautli.¹⁶⁹

Gran parte de los pobladores de Zinacantepec, otro pueblo sublevado, huyeron hacia Michoacán, para pedir ayuda al rey de los tarascos Tztzic Pandácuare. Este mando guerreros tarascos y pirindas que debían reunirse con los guerreros matlatzincas al mando de Tilicuetzpalin en Xiquipilco, pero los aztecas atacaron antes de que los refuerzos llegaran. En el combate se destruyó gran parte de la ciudad. Tilicuetzpalin atacó a Axayácatl hiriéndole el muslo, que lo dejaría lisiado para el resto de su vida, el guerrero no quiso matar a Axayácatl, sino hacerlo prisionero para sacrificarlo a los dioses. Dos capitanes matlatzincas Itzcuicani y Tlamac, fueron en ayuda de Tilicuetzpalin. Axayácatl estaba perdido, pero Quetzal-Mamalitzin, señor de Teotihuacan, con sus guerreros lo salvó, tomando preso al señor matlatzinca, con dos de sus capitanes.¹⁷⁰

168 José García Payón, Op. Cit., pág. 195.

169 Íbidem, pág. 196.

170 José García Payón, Íbidem, Págs. 197-198.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Metep¹⁷¹ es pues, uno de los tantos centros artesanales del país, en donde se ubica gran parte de la creatividad de cada artista, donde el estudio realizado permite obtener las referencias existentes del color en la cultura, sin embargo, pocos estudios existen sobre ellos, de tal manera que, podemos describir parte de esa cultura en un pequeño extracto. Esta investigación pretende abrir las puertas que permitan iniciar más estudios sobre las culturas ancestrales en la cultura actual, esto no quiere decir que no existan, sino que no se lee o se revisan las diversas investigaciones, ni se refuerzan las mismas.

Del nombre que nos corresponde en esta investigación: mazahua, María Carro Xochipa dice: no hay certeza respecto al origen de la palabra mazahua. Se dice que proviene del nombre del primer jefe de este pueblo que se llamó Mazatlí-Tecutli; hay quien piensa que se deriva del náhuatl mázatl, "venado", o bien de Mazahuacán "donde hay venado" que es el nombre del lugar de origen de este pueblo.

Localización

La región mazahua está situada en la parte noroeste del Estado de México y en una pequeña área del oriente del estado de Michoacán. Su topografía se caracteriza por contar con un sistema montañoso de mediana altura. Los municipios que componen la región mazahua son 11, de los cuales 10 se localizan en el Estado de México: Almoloya de Juárez, Atlaco-

171 **Metep¹⁷¹ del Náhuatl Metepēc que significa "En el cerro de los magueyes".** Municipio del Estado de México, el municipio se encuentra ubicado cerca de la ciudad de Toluca y forma parte de la Zona Metropolitana del Valle de Toluca, cuya población estimada en 2010 es de 2 170 000 habitantes, siendo la quinta más importante de México. En éste municipio se ubican los desarrollos inmobiliarios más exclusivos de la ZMVT. Tiene un PIB de casi 2,000 millones de euros para una población de un poco más de 300,000 habitantes, lo que lo convierte en uno de los municipios más ricos del país con un alto grado de desarrollo, pero con una gran desigualdad. El 14 de Septiembre de 2012 se le otorga el reconocimiento de "Pueblo Mágico". [http://es.wikipedia.org/wiki/Municipio_de_Metepec_\(estado_de_México\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Municipio_de_Metepec_(estado_de_México)). Consultado el 6 de octubre de 2013

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

mulco, Donato Guerra, El Oro de Hidalgo, Ixtlahuaca, Jocotitlán, San Felipe del Progreso, Temascalcingo, Villa de Allende y Villa Victoria, y uno, Zitácuaro, en el estado de Michoacán.

Esta región limita al norte con el estado de Querétaro y con los municipios de Acambay y Timilpan del Estado de México; al sur con los municipios de Zinacantepec, Toluca, Amanalco de Becerra, Valle de Bravo e Ixtapan del Oro; al oriente con los municipios de Temoaya, Jiquipilco y Morelos; y al poniente con el municipio de Morelos en el estado de Michoacán.

Infraestructura

Debido a su cercanía con la capital del país, esta región indígena se encuentra bien comunicada con una serie de carreteras pavimentadas y de terracería que unen a los distintos poblados con las cabeceras municipales.

Se encuentran presas importantes como son las de Villa Victoria, la Presa Browkman, El Salto y Tepetitlán que benefician a los municipios de San Felipe del Progreso, Villa Victoria y El Oro.

Hay casetas telefónicas y de correos en las cabeceras municipales. El servicio de radiocomunicación lo ofrecen algunas oficinas de gobierno. La radio comercial está completamente extendida en toda la región. El transporte público para los centros de población es bueno, tienen servicio de taxis colectivos y líneas de autobuses.

Antecedentes históricos

No hay certeza sobre el origen del pueblo mazahua, se dice que fue una de las cinco tribus chichimecas que migraron en el siglo XIII; una de el-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

las estuvo encabezada por Mazahuatl, jefe de este grupo, al que se considera como el más antiguo de los integrantes de las tribus fundadoras de las ciudades de Culhuacán, Otompan y Tula, compuestas por mazahuas, matlatzincas, tlahuicas y toltecas. Hay quien señala que los mazahuas provienen de los acolhuas, quienes dieron origen a la provincia de Mazahuacán, actualmente Jocotitlán, Atlacomulco e Ixtlahuaca.

Con la consolidación del poderío azteca, la provincia de Mazahuacán quedó bajo el reino de Tlacopan. Durante la expansión del imperio azteca, estando en el gobierno Moctezuma Ilhuicamina, los mazahuas participaron en la conquista de las tierras del sur. El rey azteca Axayácatl fue quien sometió definitivamente al grupo mazahua.

En la época de la Conquista, con la llegada de Gonzalo de Sandoval al territorio mazahua, éstos quedaron sometidos al nuevo régimen. Parte de su territorio quedó sujeto a encomienda como sucedió con Atlacomulco, Almoloya de Juárez y Jocotitlán. En la mayor parte de la región, los franciscanos tuvieron a su cargo el proceso de evangelización; los jesuitas se establecieron sólo en Almoloya de Juárez. En esa misma época se conformaron grandes haciendas como la de Solís en Temascalcingo, la de Tultenango en El Oro, La Villegré en Jocotitlán y la Gavia en Almoloya de Juárez.

Durante el movimiento de Independencia, las indígenas mazahuas participaron en las distintas batallas como por ejemplo la del Cerro de las Cruces. Igualmente participaron en el otro gran movimiento armado que fue la Revolución de 1910.

Lengua

La lengua mazahua se ubica en el grupo lingüístico otomangue de donde se deriva el tronco otopame, al que pertenece la familia otomí-mazahua. Ésta se encuentra emparentada con las lenguas otomí, pame, matlatzinca, pirinda, ocuilteca y chichimeca.

Salud

Los mazahuas consideran que cada persona tiene un ser material y un ser espiritual; también piensan que hay enfermedades “buenas” y “malas”; las primeras son enviadas por Dios y, las segundas, son provocadas por la maldad de alguna persona o por causas sobrenaturales. Entre las enfermedades “buenas” más comunes encontramos la diarrea, la neumonía, la bronquitis, la amigdalitis y la parasitosis intestinal; dentro de las “malas” están el “mal de ojo”, el espanto y el “mal de aire”, entre otras.

De acuerdo con el diagnóstico, se inicia un tratamiento en el hogar que puede consistir en infusiones de té de hierbas, masajes en la espalda, pecho o estómago. Cuando el tratamiento aplicado en casa no funciona, el paciente es llevado con un médico profesional. En caso de que desde un principio se diagnostique una enfermedad “mala”, se acude con hierberos o hueseros.

Para ser atendidas durante el parto, las mujeres acuden con las parteras o “comadres”. Los mazahuas utilizan distintas plantas para curar sus males, entre otras, hierbabuena, orégano, boldo, pirúl, romero, pericón, ruda, borraja y ajenojo. Actualmente, la región cuenta con unidades médicas que se ubican principalmente en las cabeceras municipales, o bien en las ciudades.

Vivienda

La vivienda mazahua ha sufrido cambios, se ha dejado de utilizar el adobe y la teja y en la actualidad están construidas con cemento, tabique o tabicón y su arquitectura es moderna. Es interesante señalar que el 93% de las viviendas mazahuas son propias.

Artesanías

Los municipios que cuentan con una mayor actividad artesanal son: San Felipe del Progreso, Temascalcingo, Ixtlahuaca y Atlacomulco. En distintas localidades de la región se confeccionan cobijas, fajas, tapetes, cojines, manteles, morrales y quexquémitl de lana. En San Felipe del Progreso y Villa Victoria hay pequeños talleres en los que se fabrican productos con la raíz de zacatón, como por ejemplo, escobas, escobetas y cepillos. En Temascalcingo se producen piezas de alfarería de barro rojo y loza de alto fuego, como cazuelas, ollas, macetas y crisoles.

En Ixtlahuaca las familias tejen, a mano o en máquina, con hilo de acrilán o lana, guantes, bufandas, pasamontañas y suéteres. En Atlacomulco hacen sombreros de paja de trigo. En San Felipe del Progreso hay personas que se dedican a la elaboración de piezas de plata como arracadas, anillos, collares y pulseras; en distintas ocasiones han recibido premios por la técnica y belleza de sus productos. Territorio, ecología y reproducción social.

La región en la que habita el pueblo mazahua presenta un sistema montañoso constituido por pequeñas cordilleras de mediana altura que forman parte de la Sierra Madre Occidental y ramificaciones de la Cordillera Neovolcánica; éstas dan origen al sistema montañoso de San Andrés que recorre los municipios de Jocotitlán, San Felipe del Progreso, At-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

laacomulco y El Oro. Encontramos también planicies escalonadas importantes para la agricultura. El río Lerma constituye el principal caudal de esa zona; no dejan de ser importantes el río de La Gavia, el río Las Lajas, el río Malacotepec y La Ciénega.

Los suelos característicos son tierras negras de poca profundidad y textura caliza-arcillosa y arenosa que son fácilmente erosionables. Se encuentran contrastes en la región: áreas boscosas y otras semi-desérticas o con un alto grado de erosión. Algunas montañas están cubiertas por bosques de árboles maderables. La caza furtiva y la deforestación en la región, han originado que las especies de flora y fauna se encuentren en peligro de extinción.

La actividad productiva tradicional es la agricultura, el censo de 1990 nos proporciona los siguientes datos: la población económicamente activa (PEA) alcanza el 39.3%; de ésta, el 40% se ocupa en el sector primario, es decir, en actividades relacionadas con la agricultura, ganadería, caza, silvicultura y pesca; el 32% en el secundario que se relaciona con la manufactura de artesanías y el empleo en la industria de la construcción y el 28% en actividades vinculadas al comercio y servicios.

La propiedad de la tierra puede ser ejidal, comunal y privada. El pueblo mazahua produce principalmente maíz y, en menor cantidad, frijol, trigo, cebada, avena y papa; en algunos municipios cultivan chícharo, hortalizas y flores. La producción es básicamente para el autoconsumo. La actividad pecuaria es de baja escala, no obstante constituye un apoyo importante para la economía familiar, principalmente la cría de ganado ovino y bovino. En algunos municipios se produce madera en rollo, raja para leña y carbón de encino.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Las actividades productivas las realizan en forma familiar y recurren a sus parientes más cercanos en la época de mayor trabajo en los cultivos. Utilizan herramientas tradicionales como mulas y bueyes en las labores agrícolas; en las mesetas y valles recurren al tractor para la roturación, barbecho, rastra y apertura de surcos, en algunos casos utilizan también la sembradora.

Sin embargo la magia de Metepec está en las manos de sus artesanos que transforman el barro en hermosas piezas que muestran la fusión de dos culturas.

Visitar Metepec es adentrarse a un mundo, a una atmósfera bohemia entre artesanos alfareros, talabarteros y hacedores de vitrales, conocer algunos personajes fantásticos de la imaginería indígena hecha barro, como la Tlanchana, que dicen se aparecía entre las aguas de los manantiales y que los españoles comparaban con las míticas sirenas.

La principal actividad del municipio es artesanal; la Casa del Artesano y sus corredores son el paseo preferido de los visitantes que buscan sorprenderse con los codiciados objetos destinados en gran parte al mercado internacional.

Metepec es mágico por tradición, pues ahí se exponen piezas ganadoras de premios nacionales hechas por sus artesanos. En los barrios de Santiaguito, la Santa Cruz, San Mateo y Espíritu Santo, los talleres están abiertos a todo el público para dar a conocer el proceso de fabricación.

Un magnífico testimonio del genio artesanal que los indígenas desplegaron durante la colonia es el convento franciscano de San Juan Bautista; basta admirar su fachada para ver las raíces y herencias de este pueblo artesanal que también manufacturó

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

el Templo del Calvario.

No sólo de arte vive el hombre, Metepec también tiene cualidades únicas en su gastronomía, representada por ensaladas, tacos placeros y bebidas autóctonas que se pueden disfrutar en las tranquilas noches en torno a la Plaza Cívica y en todas las calles del centro que envuelven a los turistas con su ambiente.

Al pie del Cerro de los Magueyes en el centro de la ciudad se encuentra una joya arquitectónica formada por el Ex convento franciscano y la Parroquia de San Juan Bautista, fundados en el siglo XVI. El convento conserva su claustro de dos pisos con pinturas murales de la misma época. La fachada barroca de la parroquia ya nos anuncia la habilidad de los artesanos de Metepec. En este templo también se venera a San Isidro Labrador, el santo patrono de la agricultura.



Iglesia de San Juan Bautista. Metepec, Edo. de México.

Cuentan las crónicas del lugar, que bajo el convento franciscano, había una cueva subterránea que la santa inquisición convirtió en calavozos para

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

encerrar a todos aquellos prisioneros acusados de herejía.

En el municipio de Metepec existe la Casa del Artesano y corredores artesanales, donde los alfareros explican a los visitantes el elaborado proceso artesanal de los famosos Árboles de la Vida, Arcas de Noé, Tlanchanas y otros objetos decorativos. Cuenta con más de 300 talleres familiares tienen las puertas abiertas para que el visitante admire el trabajo que ahí se realiza.

Los pobladores más antiguos fueron los matlatzincas y los otomíes, posteriormente llegaron los mazahuas y los acolhuas. A este valle se le denominaba antes de la conquista, Valle de Matlazinco. Tras la conquista por parte de los españoles muchos pueblos indígenas del valle fueron destruidos o dispersados.

En 1526 una recientemente creada estancia fue dada en encomienda al capitán español Juan Gutiérrez Altamirano. Fueron los franciscanos quienes evangelizaron la zona y le dieron el nombre de San Juan Bautista de Metepec, construyendo capillas como la del Espíritu Santo y el convento de San Juan Bautista. El 15 de octubre de 1848 el pueblo obtuvo el título de Villa de Metepec.

Migración

Los lugares más importantes de atracción migratoria para la población mazahua son las ciudades de México y Toluca. Se considera que las causas principales de la movilidad de la población son la falta de empleo en sus lugares de origen y el hecho de que los ingresos obtenidos en la agricultura son insuficientes para la manutención de la familia.

La población migrante está formada tanto por hombres como por mujeres. Hay quienes migran en

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

forma definitiva y otros que lo hacen por temporadas. Asimismo, muchos de los pueblos mazahuas funcionan como “pueblos-dormitorio”, ya que sus habitantes acuden diariamente a laborar a otros lugares cercanos. Los migrantes van a trabajar en las labores agrícolas en distintos estados del país como Veracruz, Sonora, Querétaro y Jalisco.

Los hombres que acuden a las grandes ciudades generalmente se emplean en trabajos de albañilería, como veladores o ayudantes en alguna casa comercial o taller; las mujeres, como trabajadoras domésticas y otras en la venta de fruta.

Organización social

La familia nuclear formada por padres e hijos, constituye la base fundamental de la organización del grupo mazahua. Cada miembro de la familia tiene bien definidas sus funciones, éstas dependen del sexo, edad y lugar que ocupan en el núcleo familiar. La madre se encarga de preparar los alimentos, del lavado de la ropa, de la limpieza del hogar y de acarrear la leña y el agua; también se ocupan del cuidado de los animales del traspatio. El padre se dedica a las labores agrícolas; los niños cooperan en algunas actividades del campo, en la recolección de la leña y el pastoreo de los animales; las niñas ayudan a la madre en los quehaceres domésticos. La máxima autoridad dentro de la familia la ejerce el padre.

El grupo mazahua realiza el trabajo colectivo llamado “faena”, que consiste en la cooperación de los miembros de la comunidad para la realización de obras o trabajos de beneficio colectivo como son escuelas, mercados y caminos.

Las autoridades políticas de los maza-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

huas son las derivadas del ayuntamiento constitucional, que está establecido en la Constitución Mexicana y en la Constitución Estatal.

Cosmogonía y religión

Las características actuales de la religión de este pueblo son una combinación de elementos católicos y prehispánicos, sincretismo que guía algunas concepciones del grupo, como son el culto a los muertos, la creencia en ciertas enfermedades, la vida cotidiana y la importancia de los sueños que prevalecen en la vida mazahua.



<http://www.flickr.com/photos/angelvega/3607692341/>

Fiestas

Las fiestas que celebran los mazahuas pertenecen al calendario religioso católico. En cada población se lleva a cabo la fiesta patronal y es muy común la de San Isidro Labrador. En ésta, las comunidades colocan en sus parcelas ramos de flores y adornan a los bueyes, mulas y burros con collares de flores. Las festividades que son comunes a toda

la región son la de la Santa Cruz y la celebración del Día de Muertos. En la actualidad, los cargos religiosos tradicionales como el de la mayordomía se practica cada vez menos, principalmente entre los jóvenes; son los viejos quienes tratan de mantenerlos. Las danzas que los mazahuas realizan con mayor frecuencia en sus festividades son: la danza de Pastoras, danza de Santiagueros y danza de Concheros.

Relaciones con otros grupos

Este grupo tiene como vecinos a los otomíes con los que mantiene relación, sobre todo de tipo comercial, pues intercambian los productos de sus respectivas regiones.

La relación que se establece entre los mazahuas y los mestizos se caracteriza porque estos últimos consideran inferiores a los indígenas; es pues una relación asimétrica, ya que los mestizos tienen el control del mercado local, son los intermediarios y los que puede dar empleo al indígena. Entre estos dos grupos se establecen ocasionalmente relaciones de compadrazgo, generalmente porque un mestizo apadrina a un niño indígena; no es común que un mazahua apadrine a un niño mestizo.

Su máxima representación cultural es el Arbol de la Vida, es una escultura desarrollada en barro. Esta imagen del Arbol se usaron originalmente, durante la época de la colonia, para enseñar la historia de la creación según la Biblia.

Esta referencia artesanal se realiza por los nativos de la región. Esta creación de esculturas de barro con forma de árboles tiene sus orígenes en Izúcar de Matamoros, del vecino estado de Puebla, sin embargo hoy día su creación está más estrechamente identificada con Metepec alrededor de 1800 a 1300

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

a. C. Según la referencia de sus tradiciones deben representar ciertos pasajes descritos en la biblia, principalmente la historia de Adán y Eva, pero actualmente se crean árboles con temas completamente ajenos a la Biblia.

La artesanía de los árboles de la vida es parte de la tradición alfarera y cerámica de la región, cuya principal característica es para fabricas de forma artesanal bellamente decorado con figuras de barro. La coloración de las figuras inició más tarde, después de que la influencia olmeca llegó a la zona con los intercambios de mercancía y trueque en tianguis.

Alrededor del año 800 d. C. la influencia de Teotihuacan trajo consigo el aplicar un simbolismo religioso a muchos objetos de cerámica. A partir de entonces, la cerámica matlatzinca continuó desarrollándose con múltiples influencias en lo que hoy es el Estado de México, ya que se encontraba en una posición estratégica entre el Valle de México y lo que ahora son los estados de Morelos y Guerrero.¹⁷²

Con la conquista española, los frailes destruyeron todos los artículos que representaban a los antiguos dioses por considerarlos demoniacos y fuera de la filosofía cristiana, por lo que fueron reemplazados con imágenes de santos y de la iconografía cristiana. La representación de un «árbol de la vida» en las pinturas y otros medios se introdujo como una forma de evangelizar a la población nativa.¹⁷³

En el período colonial, la cerámica en el Estado de México se producía principalmente para el autoconsumo y se convirtió en una fusión de técnicas y diseños españoles e indígenas manteniéndose así hasta la primera mitad del siglo XX, cuando comen-

172 Ávila, Wilfrido. «Las manos mágicas en el barro del árbol de la vida», *El Sol de Cuernavaca*, 8 de diciembre de 2008. Consultado el 6 de octubre de 2013.

173 *Ibidem*

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

zaron a fabricarse piezas decorativas e incluso de lujo. A este tipo de trabajos corresponde el árbol de la vida, especialmente aquellos que no tienen función religiosa. Los árboles no religiosos tienen temas como la muerte o la primavera.¹⁷⁴

Los árboles de la vida han llegado a considerarse emblemáticos del municipio y son parte de una tradición de escultura en barro que sólo se encuentra en Metepec. Otras esculturas comunes son las sirenas, pegasos, gallos, leones y flores, entre otros.

En el Árbol de la Vida tradicional, está representado el Jardín del Edén¹⁷⁵. El más tradicional contiene una serie de íconos e imágenes, por ejemplo en la parte superior de la escultura se coloca una imagen de Dios; debajo, las ramas del árbol tienen relación con la creación del mundo en siete días¹⁷⁶.

Otras imágenes características son el sol y la luna, Adán y Eva, animales, flores y frutos que simbolizan el paraíso. También aparece la serpiente, elementos esenciales de la historia bíblica en la parte inferior, al igual que el Arcángel Gabriel que expulsó a Adán y Eva del Jardín del Edén. En general, la escultura del árbol se ve algo así como un candelabro. Los árboles se fabrican principalmente para uso

174 Valdespino, Martha. «Perdura su estilo ancestral», *Reforma*, 24 de julio de 2001. Consultado el 6 de octubre de 2013.

175 En la Biblia se indica que el huerto o jardín de Edén habría existido al oriente de la región también llamada Edén, una región que se hallaría en el Cercano Oriente. Igualmente se dice que de él salía un río que se dividía en cuatro, llamados: río Pisón, que se dice, rodeó toda la tierra de Havila (Arabia); el río Gihón, que habría rodeado toda la tierra de Cus (Etiopía); el río Hidekel (río Tigris); que iría al oriente de Asiria; y el río Éufrates.

La palabra Edén suele ser utilizada en lenguaje coloquial como sinónimo de Paraíso. La Septuaginta tradujo la palabra hebrea para "jardín" (gan) por la palabra griega parádeisos, que a su vez viene del persa pardês que significa huerto, parque o jardín. «Edén» es una palabra hebrea de origen acadio que significa "placer". El uso de la palabra en el Génesis parece indicar más bien a una región geográfica, mientras que el Paraíso se refiere al huerto "al este" en esa región, después se le llama "el jardín de Edén", y en textos posteriores se le denomina "Edén, el jardín de Dios" y "el jardín de Jehová". A este hecho se debe la asociación de la palabra española "paraíso" con el jardín de Edén. <http://es.wikipedia.org/wiki/Edén>. Consultado el 6 de octubre de 2013

176 Ávila, Wilfrido. «Las manos mágicas en el barro del árbol de la vida», *El Sol de Cuernavaca*, 8 de diciembre de 2008. Consultado el 6 de octubre de 2013

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

religioso y decorativo, aunque aquellos que tienen quemadores de incienso es más probable que sean usados con motivos religiosos. En Izúcar de Matamoros, los árboles de la vida se usan en procesiones como la de Corpus Christi.

Los árboles están hechos de barro cocido en hornos de gas a baja temperatura. La mayoría miden entre 26 y 60 centímetros de altura y su creación puede tardar de dos semanas a tres meses. La fabricación de piezas extremadamente grandes puede tardar hasta tres años. Estos árboles varían en tamaño desde miniaturas hasta gigantescas esculturas públicas.

La mayoría de los árboles son creados y vendidos por los propios artesanos que han aprendido a elaborarlos de sus padres y abuelos.

En las últimas décadas han aparecido variantes de la artesanía. Muchos árboles tienen un tema único, pero el más común es la dualidad entre la vida y la muerte y la relación del hombre con el mundo natural. Sin embargo, a menudo mantienen los elementos esenciales, como las imágenes de Adán y Eva.

El Sr. Tiburcio Soteno Fernández es uno de los pocos alfareros que crea árboles con temas completamente ajenos al Jardín del Edén; muchos de ellos presentan la historia de un lugar o persona famosos y son fabricados sobre pedido. Sus trabajos han aparecido en colecciones temporales y permanentes en países como Escocia, Estados Unidos, Canadá, Italia y Francia. Sin embargo, los puristas insisten en que los árboles que no representan el Jardín del Edén no pueden considerarse verdaderos árboles de la vida.

Situación actual de la artesanía.

Árbol de la vida. Escultura de Alfonso Castillo que representa la historia del mole y la cerámica de Talavera de Puebla, en exhibición en el Museo de Arte Popular de la Ciudad de México.

Los árboles de la vida se fabrican principalmente en tres áreas: Metepec, Estado de México, e Izúcar de Matamoros y Acatlán, ambas localidades en el estado de Puebla. Aunque antiguamente se utilizaban en actividades religiosas y se les consideraba un regalo tradicional para las parejas recién casadas porque representan un «símbolo de fertilidad y abundantes cosechas», actualmente la mayoría se elaboran con intenciones comerciales.

La tradición artesanal se ha preservado mejor en Metepec, donde buena parte de los ingresos provienen de la venta de artesanías, traducido a su arte popular y el desarrollo de juguetes de madera, hojalata y una diversidad de materiales; su actividad es conocida internacionalmente y los artesanos locales reciben pedidos de países como China, Japón, Francia, Italia y Alemania y un gran número procedente de España. En consecuencia, si nos remontamos al contexto de la aculturación, nosotros también influimos en el desarrollo cotidiano de otras culturas.

Los alfareros más conocidos en Metepec incluyen a Archundia, Tito Reyes, Modesta Fernández, Macario Garduño, Paz López, Claudio Tapia, Timoteo González, Celso Rodríguez, José Sánchez de León, Lázaro y Manuel León. El gobierno del municipio de Metepec se ha dado a la tarea de organizar cursos de alfarería y cerámica con el propósito de mantener viva la tradición.

Se concluye entonces, que con el paso del ti-

empo, las artesanías en todos sus materiales, ha ido decayendo. En la calle Comonfort, en Metepec, existen numerosos establecimientos dedicados a la venta de cerámica y artesanías; desafortunadamente, compiten contra copia de artesanía barata, en su mayoría importadas de Asia.

Esto ha sido un problema para muchos artesanos mexicanos, por lo que el gobierno federal ha intervenido para desarrollar marcas registradas¹⁷⁷ y denominación de origen¹⁷⁸ para las artesanías tradicionales. Del mismo modo, el gobierno estatal apoya otros proyectos con ambiciones similares, como por ejemplo la Explanada Artesanal (localizada en la calle Hidalgo en Metepec). Para 2012, la situación

177 Una marca registrada, (en inglés trademark), es cualquier símbolo registrado legalmente para identificar de manera exclusiva uno o varios productos comerciales o servicios. Suele mostrarse de forma abreviada con los iconos ™, M.R. o ®, aunque esto no es indicativo del registro de la marca ante la autoridad competente.

El símbolo de una marca registrada puede ser una palabra o frase, una imagen o un diseño, y el uso del mismo para identificar un producto o servicio solo le está permitido a la persona física o jurídica que ha realizado el registro de dicha marca o la que esté debidamente autorizada por quien la ha registrado.

Una marca registrada determina la identidad gráfica/física/operativa de un producto o servicio. Incluye elementos gráfico-visuales propios que diferencian el artículo de sus competidores, proporcionándole cierta identidad en el sector comercial. Además, se trata de una identidad registrada, protegida por las leyes correspondientes que puede utilizarse con exclusividad.

178 Denominación de origen (D.O. o D.O.C., en Francia Appellation d'Origine Contrôlée, AOC) es un tipo de indicación geográfica aplicada a un producto agrícola o alimenticio cuya calidad o características se deben fundamental y exclusivamente al medio geográfico en el que se produce, transforma y elabora.

En otras palabras, es una calificación que se emplea para proteger legalmente ciertos alimentos que se producen en una zona determinada, contra productores de otras zonas que quisieran aprovechar el buen nombre que han creado los originales, en un largo tiempo de fabricación o cultivo.

Los productores que se acogen a la denominación de origen, se comprometen a mantener la calidad lo más alta posible y a mantener también ciertos usos tradicionales en la producción, como por ejemplo, en el caso del vino, en ciertas zonas se exige utilizar la uva tradicional de la zona. Asimismo, suele existir un organismo público regulador de la denominación de origen, que autoriza exhibir el distintivo a los productores de la zona que cumplen las reglas.

La ventaja fundamental de la denominación de origen es que garantiza al consumidor un nivel de calidad más o menos constante y unas características específicas. A cambio, los productores obtienen una protección legal contra la producción o elaboración de tales productos en otras zonas, aunque se utilicen los mismos ingredientes y procedimientos, que les permite influir sobre el precio final de éstos. También se señala que esta figura fomenta la organización del sector productivo y facilita el acceso de productores a mercados nacionales e internacionales.

http://es.wikipedia.org/wiki/Denominación_de_Origen_Protegida. Consultado el 6 de octubre de 2013

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

parece haber cambiado, las autoridades han ofrecido su apoyo a los artesanos y reconocen que su labor brinda a Metepec proyección internacional.

Capítulo 4
ESTUDIOS
DIVERSOS
SOBRE
CULTURA Y
JUGUETE
POULAR.

4.1. Estudios de culturas y tradiciones.

Muchos de juegos, como los de mesa, por ejemplo permiten el convivir entre cada uno de los integrantes de determinadas comunidades. Por ejemplo, el juego de Serpientes y Escaleras, permite la participación de dos o mas integrantes, en el que la principal regla del juego es no caer en las casillas donde se encuentran ubicadas las serpientes, motivo por el cual escenifican una actividad y su respectiva consecuencia, asimismo la escalera, que permite ascender por las actividades realizadas y sus respectivas consecuencias; evidentemente gana quien llegue primero a la casilla superior ubicada con el número 100.

Desgraciadamente los juguetes de plástico y los juguetes electrónicos, son un ejemplo palpable de la influencia que tenemos del extranjero. Esto da paso a que la propuesta del juguete popular tenga cada vez menos influencia en nuestra cultura y sea más aplicable la cultura del juguete extranjero tales como Play Station, Game Cube, Barbie, Tamagochi, G. E. Joe, Action Man, Max Stell, Hot Wells, Sega, Dream Cast, etc., entre los mas importantes, que de alguna manera son los que mas influencia tiene sobre los niños de nuestra generación contra el trompo, el balero, el yoyo, los luchadores, los carruseles, el juego de la oca, etc. En este sentido también podríamos hacer una clasificación de los juegos de mesa que tienen influencia contra el maratón, turista mundial, scrabblee, ¿dime quién?, etc.

En la búsqueda de información se acceso a la Internet y se encontró la siguiente página [http://www.conaculta.gob.mx/sala de prensa/2002/11abr/](http://www.conaculta.gob.mx/sala%20de%20prensa/2002/11abr/)

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

juguetes.htm

En sus noticias del día, Ángel Trejo escribe un artículo relacionado con los juguetes tradicionales, quienes exigen esfuerzo físico y un esfuerzo en destreza para competir sin violencia. En este artículo, realizado en Morelia, Michoacán donde desde hace dos décadas el maestro Mario Vázquez Cabrera realiza un movimiento nacional para reivindicar el juguete popular mexicano construido con madera, logrando en esa zona geográfica obtener excelentes resultados con su taller de diseño de juguetes y juegos populares.

El juego y el juguete, son un elemento básico para el desarrollo de nuestra infancia. De ello depende el diseño de generaciones dedicadas a competir sin violencia y como lo menciona el maestro Vázquez Cabrera, los juguetes tradicionales mexicanos exigen al niño convivencia social, esfuerzo físico y destreza para competir sin violencia como es el caso del trompo, el balero, el yoyo, las canicas, la matraca o los carritos, a diferencia de los juguetes modernos en los que sólo manipulan teclas, observan a distancia y no les piden una participación directa.



Foto: Jorge Nava
La Tlanchana, la antigua diosa del agua de Metepec. Revista México Desconocido

4.2. Introducción al juguete popular. Reflexiones sobre el juego, el juguete y las miniaturas.

La Enciclopedia Universal define al verbo jugar y al juguete de la siguiente manera: Jugar: Hacer algo con espíritu de alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse. (Travesear, retozar, etc.) Juguete: Objeto curioso y bonito con que se entretienen los niños. (Chanza o burla) Canción alegre o festiva. // Composición musical o pieza teatral breve o ligera. // Juguete lírico, cómico, dramático. // Persona o cosa dominada por fuerza material o moral que la mueve y maneja a su arbitrio.// Juguete de las olas, de las pasiones de la fortuna..."

Para estos términos enciclopédicos, Isabel Marín de Paalen, una de las más prestigiadas expertas en el arte popular mexicano, sugiere agregar otros adjetivos, todos aplicados al juguete: "...objeto bonito o feo con que se entretienen los niños y que provoca la sonrisa de los mayores; objeto que sorprende, que daña, que sugiere, instruye, educa, advierte, asusta, suspende; que invita a soñar, que protege la salud, quita la angustia, desarrolla energías; juguetes que imitan a la ciencia, la técnica, el arte, la sociología, la vida diaria.

Juguetes mágicos: representativos de los astros, de los dioses, de los espíritus del mal o del bien..."

Nada más cierto que esta compleja lista de adjetivos para el juguete que, como se podrá observar, tiene asociado otro elemento inseparable que es el juego, la intención de jugar, de divertirse. En todo caso, las anteriores afirmaciones nos permiten

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

adentrarnos en el tema del juguete popular y juegos tradicionales de los niños mexicanos, de sus sueños y fantasías.

Existe una dualidad entre el juguete y el niño que lo utiliza. Desde sus etapas más tempranas, el niño es capaz de crear un mundo imaginario utilizando como juguetes diversos objetos que encuentra en su pequeño mundo. Las cosas que están a su alcance y que toca, los objetos que se mueven frente a sus ojos, o los ruidos que a su alrededor escucha, constituyen revelaciones para el despertar de sus sentidos descubriendo texturas, colores, luces, sombras y armonías. Su imaginación se mantiene activa y creadora, brindando a los objetos valores que no tienen, inventando su personal mitología y transformando las cosas en seres ideales. Se entretiene, se recrea y todo ello aumenta si el objeto es susceptible de ser destruido.

Por ejemplo, en una de las tradiciones mexicanas del juego callejero, una simple corcholata, entonces tapa de refresco, servía para sustituir un cochecito que el niño no tenía, dibujando en el piso una carretera por la cual circulaban los 'carritos' golpeados sutilmente con los dedos. En este sentido se puede afirmar que la fantasía es un elemento básico del proceso lúdico (de ludus: juego; que los no tienen sentido, si no es por los símbolos y relaciones afectivas e imaginarias que utiliza el niño para divertirse con ellos; y que los niños convierten en juguete cualquier cosa, hasta que van descubriendo el mundo organizado de la realidad.

Cuando desaparece el corto periodo de los juegos y los juguetes imaginarios y el niño reclama los objetos que identifica con el mundo real, el adulto le proporciona en miniaturas adecuadas a su edad,

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

representaciones humanas, de animales, de plantas y de otros objetos manufacturados en el propio hogar, o hechos de materiales naturales por artesanos tradicionales, o los juguetes fabricados en serie, productos de las técnicas y los materiales sintéticos, en esta época de continuo desarrollo industrial y cibernético, en donde las computadoras se han incorporado a las opciones del mundo del juego.

La anterior afirmación nos lleva a otra reflexión que tiene qué ver con la relación que se establece entre el juguete ahora no sólo con el niño, sino con el grupo social al que éste pertenece. Cuando el juguete está diseñado con todas las influencias culturales de un grupo social, no son simples objetos de diversión, sino que se constituyen como un conjunto de símbolos que reflejan una determinada visión social del mundo, visto por los adultos, ubicada en una época y en un lugar determinado. Los juguetes en ese momento se convierten en artículos vitales, ya que representan la realidad y su entorno, es decir, se constituyen en un grupo de objetos de entrenamiento para guiar la vida de los niños en el ambiente en que se desenvuelven.

El juguete así concebido conjuga los elementos culturales de la vida de un pueblo y las formas como las representa, sean éstas de construcción elemental o de una desarrollada tecnología; se convierte en el amigo inseparable de los niños y, también, en su maestro; es generalmente pequeño porque está diseñado para ellos y en cualquier sociedad alegra el ambiente familiar, pero además educa lo introduce en su tradición cultural.

Por ejemplo, en algunas regiones de nuestro país, todavía se conserva la tradición prehispánica de poner en las manos de los niños recién nacidos

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

pequeños objetos; un diminuto arado, si su entorno es campesino o, en el caso de las niñas, pequeños cómales y anafres que representan un buen augurio para las tareas del hogar.

Aunque el llamado fenómeno de la globalización en el mundo, y consecuentemente el intercambio de información entre los países, ha permitido el conocimiento de los pueblos en sus diferentes aspectos culturales, lo cierto es que las manifestaciones tradicionales, entre ellas las de los juguetes y juegos infantiles, son los únicos recursos que tiene cada país para ser único y diferente, para seguir manteniendo vigentes sus valores, conductas y creencias, que en muchas ocasiones se expresan de manera artística y que, en el caso de los juguetes, inician con la vida del niño en un proceso que se desarrolla paralelamente durante sus primeros años de existencia. En todas las épocas y en todas las culturas del mundo han existido esos objetos con los cuales juegan los niños, así como los juegos organizados por ellos mismos en grupo.

En nuestro país existen las dos tradiciones con sus características propias, la de los juguetes populares, generalmente elaborados por artesanos en muchas comunidades del país, y la de los juegos con canciones y movimientos corporales, casi teatrales, algunos de marcada influencia colonial que llegaron a México con la cultura europea. De los juguetes populares y de los juegos seguiremos hablando a continuación, sin embargo es conveniente hacer un paréntesis para sugerir la consulta del apartado Rondas y Canciones dentro de este mismo capítulo ¿Jugamos?, en donde se dan a conocer algunos de los juegos tradicionales en grupo que los niños practican en México.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

Otra de las condiciones que se cumplen en el juego popular infantil, es que éste se transmite espontáneamente a través de los grupos de todos aquellos pequeños, y no tan pequeños que se divierten, sueñan y actúan en conjunto, de tal manera que los juegos; por otro lado, los juguetes tradicionales, pasan de generación en generación de manera libre, espontánea y natural, a través de las tradiciones mediante las cuales los niños van aprendiendo y se van familiarizando con las costumbres y formas culturales de su grupo social.

Si bien algunos de los juguetes tradicionales tuvieron un origen religioso –como lo afirma Lilian Sheffler- ya que por ejemplo las matracas, fueron usadas en los servicios religiosos cristianos durante la Cuaresma desde la Edad Media; o que los títeres y las muñecas se emplearon en rituales religiosos en diferentes culturas, lo cierto es que en la actualidad esos objetos, y muchos más, perdieron su sentido religioso, utilizándose en la actualidad como diversión de los infantes aunque, como en el caso de las matracas, también son usados por los adultos mexicanos en otra circunstancia muy diferente pero igualmente festiva que es la de hacer ruido estimulando a los equipos en los deportes de conjunto.

En las áreas rurales de nuestro país se observa con mayor frecuencia el que los niños elaboren sus propios juguetes, lo que nos permitirá más adelante abordar el tema de la elaboración de juguetes tradicionales en México, sin embargo, vale la pena mencionar que algunos de estos son de corte universal, ya que se encuentran en casi todas las culturas del mundo, entre ellos se pueden señalar: las sonajas, las pelotas, las muñecas, los silbatos y los animalitos elaborados de diferentes materiales.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Otros objetos elaborados en todas las culturas del mundo y que son reconocidas por su alto valor artístico, son las miniaturas que frecuentemente se relacionan con el juguete popular, debido a que muchos de ellos se elaboran en pequeño para los niños, quienes los usan en sus juegos como si fueran adultos, por ejemplo los carritos, el trompo, el balero y las canicas en el caso de los niños, y los mueblecitos, trasteritos y trastecitos (ollitas, cazuelitas, platitos, etc., de barro o lata) que utilizan las niñas.



Juego de te. Barro.

www.culturaspopularesindigenas.gob.mx

Pero en México las miniaturas tienen también otros destinatarios: los adultos. Bien se ha dicho que las miniaturas son los juguetes de los adultos, quienes en muchos casos acumulan colecciones de ellas, lo que permite conservar la tradición, brindando al artista popular la posibilidad de seguir recreando en pequeño no sólo los objetos del arte popular conocidos en general, sino además las escenas de la vida cotidiana de su entorno cultural, trátese del rural o

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

del urbano, del festivo o del ritual¹⁷⁹.

La miniatura debe ser elaborada manualmente para ser reconocida como un objeto de valor. En este sentido la producción de miniaturas se constituye como una actividad artesanal que requiere gran capacidad técnica y mucha paciencia por parte del productor. En ella es tan importante la dimensión de la obra como la capacidad del artista popular para transmitir su sensibilidad creadora, su maestría para reducir al mínimo los complicados detalles de una tradición plástica y mostrar, a través de ella, una parte de su cultura material.

En México las miniaturas se elaboran en casi todo el país, siguiendo la misma ruta de las ramas artesanales que se conocen por región, estado y comunidad. En el apartado de La miniatura Artesanal Mexicana –en este mismo capítulo ¿Jugamos?– hacemos una relación detallada de las miniaturas artesanales que se elaboran en nuestro país.

4.3. Algunas referencias históricas sobre el juguete en México.

Muchos estudios sobre aspectos culturales y familiares de la antigua población mesoamericana son casi desconocidos. De entre estos juegos y juguetes,

¹⁷⁹ es una serie de acciones, realizadas principalmente por su valor simbólico. Son acciones que están basadas en alguna creencia, ya sea por una religión, por una ideología política, por un acto deportivo, por las tradiciones, por los recuerdos o la memoria histórica de una comunidad, etc. El término "rito" proviene del latín ritus. Los rituales se realizan por diversas razones, tales como la adoración de un dios (lo que correspondería un ritual religioso), un festejo nacional (como la independencia de un país), la muerte de un miembro de la comunidad (como un entierro). Es necesario diferenciar entre un ritual y una acción cotidiana que se repite desde hace mucho tiempo, por ejemplo: luego de levantarse a la mañana abrir las ventanas. Los rituales son conjuntos de acciones que están relacionados a creencias, por lo tanto, son acciones especiales, diferentes a las ordinarias, aún cuando se puedan practicar a diario. Los rituales responden a una necesidad, la de realizar o reforzar alguna creencia, en el caso de los religiosos por ejemplo para pedirle a un dios mejores cosecha y caza abundante, etc.; o responden a una costumbre como los cotidianos.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

que posiblemente existieron y de los que sólo unos cuantos ejercicios y ejemplos fueron conocidos y mencionados, principalmente por los cronistas españoles que llegaron a estas tierra.

Sin embargo de la poca información con que se cuenta, se pueden mencionar los pequeños objetos encontrados en enterramientos u ofrendas funerarias de las excavaciones arqueológicas, y que seguramente no se trataba de juguetes en sí, sino de miniaturas que tuvieron fines rituales; entre ellas, Rubín de la Borbolla destaca las de Tzintzuntzan, en Michoacán, las de Teotihuacan en el centro del país y las de Monte Albán en Oaxaca.

En estos estudios, no se han encontrado referencias, ni en los códices, ni en las fuentes escritas sobre juguetes hechos para la diversión y entretenimiento de los niños. Los hallazgos arqueológicos nos muestran objetos que parecen ser pequeñas figuras zoomorfas de cerámica dotadas de ruedas, además de trastecitos; muñequitos y muñecas articuladas; vasos silbadores de barro, sonajas y silbatos de hojalata, además de los fabricados con plástico; aun las mismas pelotas de hule, artefactos todos que no parecen haber sido utilizados antes de que fueran enterrados.

Es posible que se hayan elaborado juguetes con materiales frágiles o efimeros pero que, por ese mismo motivo, no se conservaron provocando la duda sobre su existencia.

Todo lo que nuestra percepción actual permite identificar como juegos o juguetes, para el poblador mesoamericano fueron, muy probablemente, elementos utilizados en rituales o, inclusive -afirma Isabel Marín- hasta símbolos de poderes extraterrenales; ese trasfondo rirual se observaba en todos los juegos:

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

el de pelota, el del volador y el patolli. El juego de pelota es, sin duda, uno de los más estudiados, aplicados en la era de los antiguos mexicanos.

Por el momento sólo cabe hacer dos citas sobre el juego de pelota, la primera de Don Alfonso Caso relacionada con el juego y la segunda del cronista González Hernández de Oviedo sobre la elaboración de la pelota.

Don Alfonso Caso afirma que este juego era tan importante, que en los manuscritos mixtecos vemos a los grandes tlatoanis en el campo, llevando en las manos joyas de oro o de jade que apostaban en la contienda... El juego tenía una significación religiosa y era en realidad un templo. La pelota significaba un astro: Sol o Luna, o bien el movimiento de toda la bóveda celeste...

González Hernández de Oviedo en su Historia Natural de las Indias, escribe una crónica de la fabricación de la pelota: las pelotas con que los indios juegan en el batey¹⁸⁰, están hechas de unas raíces de árboles, de yerbas y zumos. Una vez formada estas y otras materias lo cuécenlo todo y hacen una pasta, redondeándola hasta crear la pelota... mayores y menores; la cual mixtura hace una tez negra, y no se pega a las manos. Después que está en juta, tornase algo esponjosa, no porque tenga agujero ni vacío alguno, como la esponja; pero aligerase y es como bola y algo pesada.

En estas dos referencias encierran los puntos de interés para nuestro tema: el juego y el objeto con el que se juega, el juguete; y aunque la primera nos deja ver el espíritu sagrado del juego, la segunda nos cuenta de manera práctica, los elementos que estructuran una pieza artesanal que, hasta la fecha,

180 El espacio cuadrilongo delante de la casa del cacique, destinado a plaza por los indios para jugar la pelota y para sus asambleas. Las Casas aplica el mismo nombre a la pelota y al juego. www.jmarcano.com/mipais/historia/terminos/taino_b.htm

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

conserva las mismas características. Hubo, otros juegos, algunos relacionados con la cosmogonía, como por ejemplo el del volador, que aún hoy se practica entre la población totonaca del norte de Veracruz, y que es conocida como la Danza del Volador, hoy conocida como los Voladores de Papantla. Este juego consistía en subir a un poste muy alto y liso, los pobladores se dirigían al bosque en busca del árbol más alto, lo cortaban y limpiaban y, junto con toda la comunidad, lo llevaban al pueblo y lo posaban en el atrio de la iglesia; una vez ubicado fuertemente, en la punta se amarraba un bastidor cuadrado de madera, en cada uno de sus ángulos, se ataba un participante que, vestido de guacamaya dedicaba su juego al Sol; en la punta del mástil se paraba un quinto individuo que, sobre un cilindro, tocaba una flauta al tiempo que se tiraban los cuatro jugadores cuyas cuerdas, al desenrollarse, hacían girar el cilindro del danzante de la flauta que marcaba el paso al ritmo de su melodía. Trece vueltas daban antes de tocar el piso, en el que todavía seguían corriendo, lo que coincidía con el número 52, (13 x 4), que eran los años de que se componía el siglo indígena, y su principal función era o es la de un ritual para atraer la lluvia a la región para una buena cosecha.

El otro juego simbólico del siglo de 52 años era el patolli (pequeños frijolillos rojos que hoy conocemos como colorines), juego parecido a la oca, en el que se marcaban los frijoles -o unas medias cañas por la parte cóncava-, que además de su connotación astronómica tenía un significado guerrero, por el cual los participantes invocaban a sus dioses -dice Don Miguel León Portilla- con la esperanza de triunfar, y el hecho de que en el certamen había la presencia de dioses y hombres, esto le daba mayor



Voladores de Papantla, expresión cultural declarada Patrimonio Mundial en 2009. Fotografía: Mauricio Marat

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

interés al juego.

El cronista fray Diego Durán complementa: hablaban a los frijolillos y al petate y decían mil palabras de amor y mil requiebros y mil supersticiones y después de haberles hablado, ponían la petaquilla en el lugar de adoración con los instrumentos del juego y la esfera pintada junto a ella, y traían lumbre y echaban en la lumbre incienso y ofrecían un sacrificio ante aquellos instrumentos ofreciendo comida delante de ellos...

En estos juegos se dejaban entrever otros aspectos como la magia, el milagro, la sorpresa, las invocaciones extraterrenales que formaron parte de las ceremonias de los antiguos mexicanos. Dentro de la misma connotación ritual se hacían las máscaras, las muñecas, los silbatos, los pequeños metates, los molcajetes y demás utensilios domésticos que se utilizaban en las ceremonias mágicas y religiosas con motivo de los nacimientos, los bautizos, el inicio de la pubertad, el matrimonio y la muerte de los individuos. Fray Diego de Durán describe cómo en las fiestas indígenas se componían rosas para recrearse... con ellos comían, bebían y bailaban... lo mismo hacían a las muñecas de las niñas poniéndoles zarcillas en las orejas no por ornato sino por superstición y agüero...

Con la Conquista y la aparición del Virreinato, se comenzaron a importar juegos y juguetes europeos bajo otros conceptos, en general más apegados a la percepción actual que tenemos de ellos, y alejándose poco a poco de los preceptos rituales que dieron origen a los juguetes prehispánicos.

¿Cómo se divertían los niños en el virreinato y a que colegios iban? Se practicaban juegos bien entretenidos: algunos eran competencias, como el palo encebado. Se engrasaba un poste que tenía en

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

la punta un premio, casi siempre una bolsita de monedas. Los que querían cogerla tenían que trepar el palo, pero esto era muy difícil, porque se resbalaban en la grasa. También había carreras ensacados: competencias entre unos corredores que metían sus piernas dentro de sacos. Mas bien tenían que avanzar saltando para no enredarse. Los niños se divertían jugando a las bolitas, a encumbrar volantines con los primeros vientos de septiembre y también mirando funciones de títeres que se daban en la plaza.

Cuatro meses despues de esa visita, el 19 de noviembre, se abrio de nuevo el colegio imperial de santa cruz, en tlateloco. se celebro la apertura en el acto dictado al obsispo¹⁸¹.

Trastecitos y muñecas de porcelana importadas invadieron con su colorido y forma a la Nueva España, esto obligó al desarrollo de una versión propia del juguete hecho en México bajo esas modas, por ejemplo las muñecas en cartón y cera que imitaron a las extranjeras, coloreando sus chapeadas mejillas y siendo vestidas con ropa pintada sobre el torso y adornadas con diamantina, en lugar de los vestidos de seda que lucían las lujosas muñecas traídas del lejano Oriente.

Otros juguetes se hicieron con nuevas formas y materiales: juguetes de barro, madera, hojalata, trapo, carton, palma, vidrio, hueso y otros materiales, con formas y decorados europeos que, sin embargo, fueron adquiriendo

181 Conexión Bicentenario. <http://conexionbicentenario3.blogspot.mx/2009/07/como-se-divertian-los-ninos-en-el.html>. Julio de 2009

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

un carácter popular, alejándose de sus orígenes.

Finalizando el siglo XVIII los niños de México jugaban entonces tanto con juguetes tradicionales como con juguetes importados (casas de muñecas, mueblecitos, juegos de té, caballos de madera mecedores y pasta que en ocasiones llevaban ruedas, soldaditos de barro, plomo y madera; títeres, figuras humanas y animales de cuerda.

Ya a finales del siglo XIX, comienzan a aparecer en el mercado pequeños ferrocarriles o trencitos de madera, cartón o lámina, que reflejaban el importante desarrollo que se daba en el país en materia de comunicación terrestre.

Lilian Sheffler asegura que en el siglo XX, con la invención de la energía eléctrica y las máquinas de combustión interna, se produjeron importantes cambios en la industria del juguete: las fábricas comienzan a producir gran variedad y cantidad de ellos, y los niños comienzan a vivir una infancia con mayores estímulos. Sin embargo cabe agregar que, todavía más, se inicia, como en todo proceso industrial, un desarrollo en el diseño, de la mecanización de la producción, del mercadeo para la distribución y, finalmente, la aparición de los sistemas computarizados que se integran al diseño de nuevos juguetes, lo que trae cambios históricos en la forma de jugar de los niños.

Todos los avatares (En Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales. Los avatares han sido adoptados fácilmente por los desarrolladores de

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

juegos de rol o en los MMORPG, ya que éste representa la figura principal del jugador. Se pueden observar varios ejemplos de avatares: en el juego Los Sims el avatar es una persona; en Habbo Hotel es un personaje animado, y en Club Penguin es un pingüino, Guitar Hero el vocalista, por ejemplo es un avatar. Otras comunidades destacables con avatares son Second Life es un metaverso con personajes en 3D (avatares) en un mundo virtual online. También imvu.ya.st con personajes en 3D, y gaiaonline.com con personajes de estilo manga que pueden interactuar en juegos en línea y corretear por su pequeño mundo)¹⁸²

Los políticos e históricos como seguramente lo fueron la conquista y la obsesión por adoptar una moda afrancesada a finales del siglo XIX, así como otros acontecimientos socioeconómicos, incluido el desarrollo industrial y cibernético ya en el siglo XX, afectaron la producción del arte popular y desde luego a los juguetes tradicionales, aunque no pudieron nulificarlo en su esencia capital, ya que durante ese proceso histórico el artesano ha sabido asimilar las influencias, reconocer sus necesidades y adaptarse, en muchos casos, a nuevas técnicas que hicieron más eficiente su trabajo.

La vigencia del arte popular se asienta, precisamente, en ese binomio que conforma por un lado la fuerza de expresión del mestizaje y, por otro, la capacidad de adaptación a los procesos y técnicas de producción. En el mestizaje no se desdeñó, a pesar de los enfrentamientos, ni la raíz creativa de la etapa precolombina, ni la rica gama de influencias culturales traídas por el conquistador europeo. En la producción se ha tenido la capacidad de conservar las tradiciones del producto y adoptar, cuando ha sido posible, las ventajas de una mejor tecnología.

¹⁸² [http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet))

4.4. La dicotomía entre el juguete artesanal y el juguete industrial.

Cuando hemos disfrutado del encanto natural que tiene el juguete popular y hemos observado el cariño que los niños sienten por él, y luego lo confrontamos con el juguete industrializado, el que se produce en serie, nos obliga a establecer, necesariamente, sus diferencias, que son del orden técnico, del medio en que se elaboran, de la libertad con que los niños juegan con un juguete artesanal y de la condición a la que se sujetan cuando utilizan un juguete programado.

Ya hemos afirmado que los niños, cuando pequeños, se divierten con cualquier cosa, a la que dan el carácter de juguete. Su imaginación se mantiene activa y creadora mientras descubre que el mundo organizado por los adultos en el grupo social al que pertenecen, le brinda las alternativas de juego creadas para ellos. Hemos afirmado también, que el hombre ha utilizado los materiales y elementos que están a su alcance para crear objetos útiles en su medio ambiente, entre ellos los juguetes, y que ha desarrollado técnicas y sensibilidad para hacerlos más prácticos y bellos.

Sin embargo, la presencia de productos industrializados en el mundo ha revolucionado estos principios básicos de la creación humana. En el tema que estamos abordando, casi todos los especialistas afirman que este país es uno de que cuenta con la mayor variedad y cantidad de juguete hechos a mano, lo que permite mantener una tradición juguetera nacional, a pesar de la presencia de los juguetes

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

hechos por la industria que, basados en una gran tecnología, han invadido los mercados en todo el mundo.

Los elementos que fortalecen ese gusto por el juguete popular se basan en la identificación del niño con su entorno, ya que muchas veces este juguete tiene plasmados ciertos códigos relacionados con aquél. El niño se identifica con los materiales que le son conocidos, ya que como lo dijimos, el juguete popular se hace generalmente por los artesanos, con materias primas naturales propias de su región. Le gusta su juguete por ser una pieza única, ya que ningún juguete es exactamente igual a otro. Y le gusta también por su ingeniosa sencillez, sin complicados mecanismos, lo que le permite mantenerse activo desarrollando su inventiva, imaginación y fantasía.

Un importante factor que influye en la diferenciación entre un juguete industrial y el popular, es el económico. Los juguetes tradicionales son hechos por el pueblo y están destinados para el pueblo mismo, particularmente en las regiones del país cuya escasa economía no permite tener acceso al juguete industrializado, mecánico, eléctrico o computarizado, que generalmente es más caro.



Pelotas inflables de rebote. Plástico.
Abracadabra: juguete mexicano. Pág. 74



Juego de video Mario Bros.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

En este caso el juguete popular es tan barato como los materiales de que está elaborado y la mano de obra del artesano.

Lo anterior, a pesar de que el productor, dueño de su ingenio y singular iniciativa, no se inhibe ante la modesta materia prima, de todos modos creará con sus manos, con su fantasía y conocimientos del medio, los más diversos e increíbles juguetes; así el valor de éstos radica en su originalidad ingenio y calidad plástica.

La elaboración de muchos de los productos hoy conocidos como artesanales es semejante a la de las viejas industrias, a diferencia de la actual producción ultra mecanizada cuyo desarrollo parece interminable. El artesano productor de juguetes populares, muchas veces de poblaciones y comunidades rurales, conoce su cultura, diseña la obra en su imaginación, colecta los materiales y la construye, le da sentido propio a su trabajo y lo desarrolla con cariño. Por contrapartida, el trabajador de una fábrica de juguetes, generalmente ubicada en los complejos industriales, es apenas parte -un pequeño engrane- de la enorme maquinaria que le obsesiona, que le preocupa y lo agobia. La rutina le bloquea el pensamiento y desconoce el mecanismo del proceso de manera integral.

La diferencia entre los productos es fundamental. Los juguetes] industriales llegan a ser parte de una serie de miles o millones de ejemplares exactamente iguales; pero son, contradictoriamente al movimiento que les puede dar la electricidad o un circuito integrado, piezas deshumanizadas. Lo que cuenta en este proceso es la convergencia de las capacidades profesionales de quienes intervienen en él: los diseñadores que crean el prototipo; los técnicos especial-



Venta de Juguete en Mercado popular.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

istas que adaptan los mecanismos que impulsan la maquinaria que, de manera mecánica y rutinaria, produce sin parar. Y los obreros que cuidan del funcionamiento de la máquina, a los que sólo les está reservada esta tarea, sin que se les pida o permita aportación alguna referente al juguete, a su diseño, su funcionamiento o a la forma de producirlo.

Si se quieren rescatar algunos ejemplos notables de este tipo de productos, se puede mencionar la línea de juguetes didácticos de madera iniciada desde principios de siglo XX con los famosos Tinker toys, un producto del Bauhaus de Alemania. Posteriormente una serie de juguetes metálicos diseñados para construir máquinas de juguete, desde un enfoque de la ingeniería mecánica, conocidos como Meccano, que fueron fabricados en Inglaterra y Estados Unidos.

Posteriormente, la invasión de los artículos de plástico, promovieron los juguetes didácticos a través de los cuales los niños en edad temprana eran estimulados para aprender las formas y los colores.



Museo del Juguete Popular.
San Miguel de Allende, Guanajuato.

Luego evolucionaron hacia modelos de ensamble en los cuales un personaje de plástico es el protagonista, sólo modificado en su indumentaria y

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

los accesorios que complementan el llamado “kit” o grupo de juguetes.

Estos juegos se distribuyeron en prácticamente todo el mundo pero, paralelamente y a cambio de ellos, otros miles de juguetes, la mayoría de plástico, de mala y pésima calidad, sometidos a líneas de ensamble en los grandes centros maquiladores de las potencias industriales, especialmente en el Lejano Oriente, invadieron los mercados hasta los últimos rincones del planeta, impactando las tradiciones culturales de los juegos y los juguetes en cada región del mundo.

A cambio de todo lo mencionado, los juguetes de producción artesanal, si bien corresponden a una creación original que sirve de modelo, son diferentes entre sí, pues en cada uno se manifiesta la sensibilidad del productor, quien no siempre se somete a los patrones determinados, sino que, de manera espontánea, suele dar vuelo a su imaginación para volcar en la obra su instinto y capacidad creadora que, siendo innata, le permite crear y recrear su labor en cada ocasión. Este fenómeno, común en todas las manifestaciones artesanales, se acentúa en los juguetes pues a veces se producen con ironía o sarcasmo que permite entrever una intención crítica social motivada por los desencantos históricos o las privaciones cotidianas. La elaboración de “judas” para la Semana santa es quizás el mejor ejemplo de ello.

Otra diferencia es el mecanismo de los juguetes articulados. En el caso del juguete industrial, y todavía más, el que incluye elementos computarizados que ordenan sus movimientos en una franca revelación del mundo robotizado, cualquier falla posterior a su venta, obliga a tirar al juguete en el bote de la ba-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

sura porque no tiene reparación. Su mecanismo es complejo y quizás su defecto o inconsistencia esté en la fabricación; su vida está determinada por su eficiencia.

En el juguete artesanal, en cambio, sus sencillas articulaciones, basadas en la física elemental de la inercia, la palanca, las poleas, las bandas, los clavos o los simples atados de una cuerda, permiten repararlos cuando se deterioran o, todavía más, cuando el juguete es viejo, pero forma parte de la vida sentimental de un niño, no importa que le falte una pieza, -una rueda en el caso de un carrito, o una pierna en el caso de una muñeca- siempre lo sacará a flote el código secreto que se establece entre uno y otro.



Consolas Videojuegos. The Competitive Intelligent Unit.

Siempre se ha especulado sobre qué consola es la más popular o la más vendida en nuestro país y ahora un estudio elaborado por The Competitive Intelligence Unit ha encontrado varios datos interesantes. En cuanto a las tres consolas más populares se observó que los gamers mexicanos tienen una mayor preferencia por el Xbox 360 con

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

61% de los encuestados, con el Wii en segundo lugar con 22% y el Playstation 3 con 17% de las respuestas. Sorprende que la consola Wii, la de menor precio, no haya logrado penetrar tanto como la consola de Microsoft.

Al hablar de consolas portátiles, el PSP es el rey con 47%, le sigue el Nintendo DS con 39% y, por último, el Gameboy Advance también de Nintendo con 14% de las respuestas. Este resultado en particular parece alentador hoy día para Sony debido a los rumores del próximo PSP con celular integrado.¹⁸³



Spawn, el famoso antihéroe de historietas cómicas que fue personaje exclusivo en SoulCalibur II para Xbox

Ya he reiterado que el juguete popular, trátase de una pelota, un carrito, un animalito, muñeca o una simple cuerda para saltar, permite desarrollar diversas alternativas de juego, tantas como la imaginación del niño lo permiten. Esta condición es válida para todo juguete popular como los antes descritos, aunque no sean artesanales.

“Los juguetes populares reflejan –afirma Gabriel Fernández Ledesma refiriéndose a los de producción artesanal- esa gracia involuntaria que deja en ellos la mano del

¹⁸³ Fuente: The Competitive Intelligent Unit. Publicado por José Carlos Méndez el 14 jul 2009.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

hombre como aliciente que nos seduce y nos atrae. Son obras de creación que con frecuencia nos cautivan por sus estrechos vínculos con nuestra vida pero principalmente por su valor estético, que a menudo traspone el lindero de las obras de arte.”

4.5. El juguete popular en el México de hoy.

Después del breve recorrido por la ruta histórica de los juguetes en México y la mención de algunas diferencias entre los juguetes actuales, que no han sido todas, pero que nos acercan al complejo y desigual mundo de la producción juguetera, a continuación recopilamos nuestra propuesta de clasificación de los juguetes en el México actual: los juguetes populares tradicionales están diversificados en todo el país, se identifican con la población, son elaborados generalmente por artesanos con materiales naturales, tienen una producción cíclica identificada con las festividades y celebraciones del año, y se distribuyen mediante mecanismos tradicionales de mercadeo local, en ferias y en zonas comerciales populares durante ciertas temporadas.

Los juguetes industriales de producción masiva tienen diseños universales, entre los que se incluyen los juguetes educativos de plástico, los juguetes eléctricos y mecánicos, y los juguetes computarizados. Todos estos juguetes tienen diferentes métodos de comercialización, desde establecimientos especializados, con un gran aparato comercial de información, hasta la

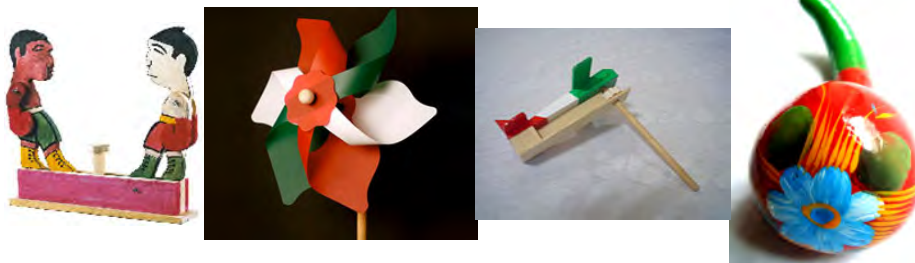
Mercado de juguete importado



LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

venta, también en mercados populares, cuando se trata de los más corrientes y baratos ensamblados en los países de maquila industrial.

“El juguete mexicano –afirma Carlos Espejel- tiene tres características esenciales: colorido, ingenuidad e ingenio, y para su manufactura se utilizan los materiales que el artesano tiene a la mano: barro, madera, palma, etc. Por ello, en casi todos los centros artesanales se produce una gran variedad, de estilos, colores y materiales de juguetes, aunque destacan centros altamente especializados en esta manufactura.”



Juguetes Mexicanos. Conaculta. Comunicado No. 650/2010. 29 de abril de 2010.

En el juguete popular mexicano se conjugan, además, dentro de su diversificada y diferenciada producción, las influencias del remoto pasado indígena y las hispano-orientales, para fundirse en un crisol mestizo, formado por los materiales mencionados que proporciona el medio geográfico y el modo peculiar que cada grupo social le imprime a su vida.

Con lo anterior queremos reafirmar que en la producción del juguete tradicional, se observa el mismo factor étnico y geográfico que explica la diversidad de los materiales empleados y las expresiones prácticas manifestadas en el proceso de todo el arte popular mexicano. No puede haber entonces referencia al objeto con el que juegan los niños, sin

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

tomar en cuenta su vinculación con el grupo cultural o étnico al que pertenecen. Todavía más, en muchos grupos indígenas de nuestro país es una tradición que todos los miembros de la familia, incluyendo a los mismos niños, confeccionen sus propios juguetes aplicándole las características de su cultura.

Los motivos que se encuentran presentes en el diseño del juguete popular mexicano están inspirados con frecuencia en actitudes y circunstancias de la vida diaria, y reflejan en sus manifestaciones plásticas el carácter que domina el medio ambiente y sus tradiciones. El dominio de la técnica y de los materiales, así como la habilidad para emplear, combinar y contrastar colores y detalles o rasgos de ornamentación, se une a otro elemento que con frecuencia refleja el estado de ánimo del artesano o el del grupo social del que forma parte.

El colorido de muchos juguetes es reflejo del gusto del artesano por su escenario natural. En resumen, la apariencia del juguete popular, es el resultado de la obligada conjugación de los materiales, dominio de la técnica empleada y de motivaciones anímicas de su autor. Ya hemos afirmado que el juguete popular mexicano se confecciona con materiales que se encuentran al alcance de los artesanos que los producen, por lo que a continuación haremos una brevísima descripción de los materiales utilizados, aunque con mayor detalle mencionaremos la producción por estado en el apartado La Geografía del Juguete Popular Mexicano en este mismo capítulo ¿Jugamos?

Quizás uno de los más significativos materiales utilizados en la elaboración de juguetes populares es el barro, el material más común, económico y accesible de todos. Figuras humanas, zoomorfas, silbatos, trastecitos y una infinita variedad de miniaturas



Alebrijes. perlaterra.blogspot.com

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

se hacen con este material primigenio. México ha sido un país alfarero por tradición.

El juguete de barro participa en muchos aspectos que conciernen a esta tradición, expresando, a través de sus características técnicas, de ornamentación, simbolismo y colorido, las virtudes del artista alfarero, sea indígena o no. A estos juguetes se les pueden aplicar diversas técnicas de acabado: esmaltados, bruñidos o pintados en colores brillantes, según la tradición de los grupos culturales que los elaboran.

La diversidad de aspectos y técnicas de elaboración que presenta el juguete de barro, es tan rica como la existencia de numerosos centros alfareros en el país, de donde salen los más variados ejemplares, aunque algunos no lleguen a ser propiamente juguetes, sino miniaturas o figuras para el regocijo, la contemplación y el gusto de toda la familia, como las figuras para los Nacimientos, las de ángeles, vírgenes, Reyes Magos, etc.



Caballitos de trapo. www.abracadabrajuguetes.com

Cada Estado, región o población del país, se caracteriza por su producción juguetera de barro. A veces, dentro de una misma entidad, la producción muestra diferencias notables, tanto por sus materiales como en la forma de concebir el juguete o la miniatura, como ocurre en el Estado de México con San Antonio la Isla y Metepec; Michoacán, con Tzintzuntzan y Ocumicho; o en Jalisco, con Tlaquepaque, Tonalá y Santa Cruz; o en Oaxaca con Atzompa y Tehuantepec.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

En las comunidades indígena se elabora un tipo de cerámica de aspecto primitivo, no sólo por sus técnicas originales sino por ciertos rasgos característicos, por ejemplo en Coyotepec, Oaxaca, donde las piezas bruñidas de barro negro, diferentes por este motivo a las de cualquier lugar del país, poseen en el bruñido y el esgrafiado un encanto adicional.

Los juguetes más sobresalientes son las sonoras esquilas en juegos de cuatro y más campanas, las flautas, las sirenas y los tecolotes, amén de infinidad de pequeños trastecillos que son la delicia de las niñas.

En Ameyaltepec y Tolimán, poblaciones de Guerrero, se elaboran figuras humanas y de animales en un barro ocre claro, decoradas con tierra roja, similares, por su apariencia y factura, a los juguetes cerámicos que también se hacen en Tantoyuca, Huatusco y Blanca Espuma, Veracruz; en Chililico, Hidalgo; en Tehuantepec, Oaxaca; en Amatenango, Chiapas; y en la sierra tarahumara de Chihuahua. Más delicados son los juguetes de Tonalá, Jalisco, en "barro bandera", de "petatillo" o el decorado y "bruñido".

En ellos se observa la más refinada técnica ancestral que, desde el siglo XIX, se aplicó a piezas preciosamente decoradas y bruñidas: botellones, flores, tocomates, etc. y que actualmente se aplican en la juguetería: pequeños trastecillos, pájaros, palomas, tortugas, tecolotes, etc. Por otro lado, la aplicación del engredado o "vidriado", común a un tipo de juguetes procedentes, entre otros, de Santa María Atzompa, Oaxaca, de Tzintzuntzan, Michoacán y de Metepec, Estado de México, ya es de origen español, como lo es también el procedimiento para fundir el vidrio mediante del cual llegan a obtenerse deli-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

cadadas y preciosas figuritas de animales, floreritos y jinetes.

La naturaleza es rica en fibras vegetales. En México esta modesta materia prima proporcionan una gran variedad de recursos para la elaboración de la juguetería popular, incluyéndose desde las plantas que crecen en las regiones húmedas como el tule y la chuspata, o las fibras de regiones áridas y semidesérticas como el Ixtle.

El juguete hecho de modestos materiales como el tule o la chuspata, revela una gran fuerza creativa de sus autores, quienes poseen dotes escultóricas utilizando exclusivamente sus manos. Estos materiales se prestan para tejer y dar formas a la vez, a figuras planas o en volumen, a veces matizadas por los colores de las anilinas verdes, amarillas, azules o solferinas. Las fibras más utilizadas son: tule, carrizo, ixtle, sisal, hoja de maíz y palma, con las que se tejen canastitas, muñecas, trastecitos, animalitos, etc. Las figuras varían en tamaño, desde las miniaturas de "Chuspata" elaboradas en la zona lacustre de Michoacán, o las de palma de Chigmecatitlán, Puebla, hasta las figuras de grandes dimensiones como los "carranclanes", las mulitas y las cabalgaduras de tule hechos en Lerma, Estado de México. La habilidad para tejer y lograr formas de con estos materiales denota una herencia ancestral. Lo mismo puede decirse respecto a las figuras zoomorfas de vainilla, hechas en Papantla, Veracruz.

La muñeca es la diversión favorita de las niñas en todo el mundo. Las elaboradas con trapo son las preferidas. Las muñecas hechas en México generalmente por mujeres artesanas, dan la impresión de ser muchachas adultas, elegantes o rancheras, vestidas de colores alegres y con mucha frecuencia, en las

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

comunidades indígenas, ataviadas con la indumentaria tradicional de su grupo, con todos los accesorios y prendas elaboradas técnicamente igual que las originales, pero en mágica confección de miniatura. “A diferencia de las elegantes rorras –dice Gabriel Fernández Ledesma- que en un abrir y cerrar de ojos azules chillan gangosamente, nuestras muñecas de trapo son mudas, pero saben escuchar los arrullos de sus dueñas, que les brindan un presentido amor maternal.”

La madera se aprovecha de múltiples formas para hacer juguete: raíces, cortezas, troncos, ramas, florecencias, frutos, fibras y semillas. La mayoría de las veces se trabaja con herramientas elementales, que van desde navajas, una hoja de rasurar o un machete, hasta un formón, una gubia, o un rudimentario torno manejado con pies y manos, como en el caso del fabricante de molinillos que con idéntica técnica los fabrica en tamaño normal y en miniatura.

El juguete de madera tiene dos variantes: puede ser producto de una habilidad escultórica del artesano, como las figuras humanas y zoomorfas de Apaseo el Alto, Guanajuato, o los “alebrijes” de madera policromada de los mixes en Oaxaca; o puede ser el resultado de una formal disposición o ensamble de los elementos de la carpintería al servicio de la producción juguetera como los juguetes articulados de Juventino Rosas, Silao, Irapuato y Celaya en Guanajuato o los ajuares de madera de copalillo, de pino y de cedro, los escritorios de cortina con diminutos cajones, y tantos otros pequeños muebles para casas de muñecas que se fabrican en Puebla, Querétaro y en el Distrito Federal.

México es un país privilegiado por la riqueza de los materiales y las técnicas utilizadas en el arte

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

popular. Posiblemente una de las técnicas de mayor reconocimiento sea la de las lacas o maques, que se explican detalladamente en una hoja especial de nuestro portal. Sin embargo cabe hacer hincapié en la maravillosa producción de juguetes y miniaturas hechas con esta técnica en el pequeño pueblo de Temalacatzingo en el estado de Guerrero, o las miniaturas de maque embutido en Pátzcuaro, Michoacán.

El cobre ya se trabajaba en Mesoamérica antes de la llegada del conquistador español a estas tierras. En el actual cobre martillado que se produce en Santa Clara del Cobre, Michoacán, subyace la técnica y el espíritu del batidor de cobre prehispánico, y en las jarras, cazos y pequeños floreros en miniatura, se observa el amoroso cuidado con que el artesano trabaja su oficio. Por su parte, el plomo fue introducido por los españoles para diversos usos entre ellos la decoración, pero también nos legaron la tradición del juguete de plomo hecho en molde y decorado con anilinas o, más recientemente con colores industriales: para las niñas se elaboran mueblecitos, maquinitas de coser, antiguos fonógrafos y para los niños soldaditos todos en miniatura. Estos encantadores juguetes fueron elaborados originalmente con moldes europeos traídos a México durante el siglo XVIII, pero, al igual que muchos otros materiales y técnicas, aquí tomaron carta de naturalización con sus propias expresiones populares.

La hojalata es un modesto material que siempre ha permitido a los artesanos crear los más diversos artículos desde la época colonial. Botes lecheros, cubetas, regaderas para las plantas y muchos productos más, son reproducidos en ingeniosos juguetes reconocidos por su sencillez. Otros con movimiento:

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

mariposas y pájaros sobre ruedas que mueven sus alas pintadas en brillantes colores de alcohol, espirales y rehiletes, aviones y automóviles tirados por un simple cordel, mientras que los modestos barquitos atraviesan una tina con agua, impulsados por el calor de una vela.

En el México prehispánico el papel fue de gran importancia para la elaboración de los famosos códices, para decorar los templos, las casas y aun como materia prima para los vestidos. La habilidad con que el artesano maneja este material aunado a su fragilidad, lo vuelve ideal para la creación de juguetes. Máscaras en forma de coyotes, de calaveras, de payasos, de viejitos con cejas y bigotes de algodón, y elegantes damas con sombreros y tocados de "plumas" moldeadas con el propio cartón, así como muñecas articuladas en piernas y brazos, vistosamente pintadas y generosamente salpicadas con diamantina en algunos casos.

Caballitos que sólo tienen la cabeza de cartón, madera o trazo unida a un palo que le sirve de cuerpo. Es una de las más modestas pero bellas muestras del juguete popular mexicano.

Los "judas" de papel y cartón se truenan el

Sábado de Gloria (Ver detalles en el tema papel y Cartonería), como una muestra del desencanto o repudio popular a los malos gobernantes a los abusivos co-

Quema de Judas.
Toluca Estado de México.
Foto: elportal.com



LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

merciantes. El estado de Guanajuato es quizás el más importante productor de "judas". En San Miguel de Allende se hacen además toritos, tortugas y otras figuras más para los fuegos artificiales que tienen, en algunos casos, ruedas de carrizo encuetadas que giran al encenderse.

La piñata que se usa tanto en la celebración de las posadas en el fin de año, como para la celebración de las fiestas de niños, es uno de los principales juguetes-objeto de papel y cartón dentro del arte popular de México. La figura tradicional de la temporada navideña es la de estrella o de "picos", pero las hay también en forma de rábanos, barcos, frutas o, para las fiestas infantiles, de "héroes" del momento.

Celaya, Guanajuato y la ciudad de México, son los centros productores más importantes de piñatas, en donde el artista tiene la virtud de saber "vestir" con cartón y papeles metálicos y de china, la olla que ha de contener las frutas y colaciones en las de fin de año, y los dulces y juguetes, en las de fiestas infantiles.

Otros muchos juguetes con igual variedad de materiales se hacen de cera, chicle, semillas, pan y azúcar. La cera delicadamente entintada forma la cabeza, los brazos y las piernas de muñecas con torso de trapo, que tienen el encanto de los modelos europeos traídos en el siglo XIX.

Los animalitos y las canastitas de chicle son pintados intensamente; las cáscaras de nuez guardan en su interior escenas diversas en miniatura: una cocinita, una boda o muñequitas que se columpian alegremente, mientras que las semillas o "huesos" de durazno sirven para esculpir jocosas cabecitas de chimpancés. Los animalitos de alfeñique, las botel-

litas de azúcar y los ingeniosos panecillos con su calaverita son indispensables en la Fiesta de Todos los Santos.

Sin embargo la elaboración de juguetes populares en México, y consecuentemente su análisis, no sólo se sustenta en las tradiciones cotidianas, en los materiales utilizados y en las técnicas, ancestrales o importadas. Además las celebraciones religiosas y los festejos cívicos, son los que, en buena medida, originan numerosos juguetes que van del nacimiento de Jesús a la referencia de la Muerte, pasando por los festejos de la Semana Santa y los patrióticos de la Independencia. En apartados adicionales a esta introducción, se incluyen otros temas relacionados: La Geografía del Juguete Popular Mexicano; Los ciclos de la producción juguetera en México; y las Miniaturas Artesanales.

4.6. Importancia del papel y el cartón en los juguetes populares.

Algunos autores afirman que el papiro fue el precursor del papel, que ya se hacía en Egipto hacia el año 2400 a.C. Por otro lado existe la teoría generalizada de que los chinos descubrieron la forma de fabricar papel hacia el año 105 de nuestra era.

Por lo que respecta al mundo mesoamericano, -dice Hans Lenz- "Tenemos noticias vagas de que los mayas manufacturaban papel, que llamaban huun¹⁸⁴, unos 500 ó 1000 años antes de nuestra era, pero

184 Huun es la palabra maya que significa "papel" y es también el nombre del árbol que fue utilizado por los mayas en los tiempos antiguos para su elaboración. Este oficio desapareció completamente en Yucatán hasta 1985 cuando el proyecto Huun de desarrollo comunitario sustentable se inició. El papel es elaborado a mano por artesanos maya-yucatecos que combinan los métodos orientales con la técnica antigua maya. Esta técnica se llama tik puch bi huun, que en maya significa papel colado y martillado. <http://www.mayanpaper.com/papel.htm>. Consultado el 6 de octubre de

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

muy poco sabemos acerca de la fecha en que el papel, que los mexicanos llamaron amate o amatl¹⁸⁵, principió a usarse entre las civilizaciones que habitaron la parte meridional de México. En el caso del papel derivado de las pencas del maguey, se tienen referencias de Motolinía quien describe: "Hácese del methl (el maguey) buen papel; el pliego es tan grande como dos pliegos del nuestro; y de esto se hace mucho en Tlaxcala..."

Lenz asegura que el papel se producía en vastas regiones como las de Yucatán, Chiapas, Veracruz, las Huastecas, Oaxaca y partes de Guerrero, Morelos y del Valle de México en donde habitaban diversos grupos culturales. "La cantidad de papel consumido por los pueblos de Anáhuac -afirma- debió ser inmensa, y de esto nos da una ligera idea la nómina de tributos de Moctezuma, en la que aparecen Itzamatitlán y Amacoztitlán como poblaciones tributarias, debiendo entregar la primera anualmente ocho mil rollos y la segunda semestralmente ocho mil resmas, o sea 480 000 hojas de papel anualmente, considerando que tanto el rollo como la resma contenían veinte hojas de papel."

Los usos del papel entre los pueblos de Mesoamérica fueron dos: uno, para elaborar libros en forma de biombo, que conocemos como "códices", en los que se registraba el quehacer cotidiano de los pueblos de la región: relatos de historias, de asuntos religiosos, registros del tiempo y correcciones al calendario que se usaba, informes sobre sus orígenes, las hazañas de sus dioses, sus fiestas, adornos para las

2013

¹⁸⁵ El papel amate (náhuatl: *ámatl*)? es un tipo de soporte vegetal cuyo origen se remonta a la época prehispánica de Mesoamérica. Se le llama papel porque se fabrica a partir de las cortezas internas de los árboles de amate, aunque el proceso de manufactura es bastante distinto al que se emplea para la producción del papel común. Tal vez un término más adecuado sería el de tela o textil no hilado o no tejido. http://es.wikipedia.org/wiki/Papel_amate. Consultado el 6 de octubre de 2013

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

ofrendas, y para la magia y la brujería, cuyo uso está vigente hasta la actualidad.

Otro uso que se dio al papel fue como vestido, en lugar de las pieles de animales, aunque después fue sustituido por los tejidos de ixtle y algodón. Los mayas se vestían con túnicas hechas de huun, papel fabricado de la corteza de las higueras, mientras que los aztecas lo destinaban para adornar a los dioses y a los sacerdotes. Con base en los códices se ha generado una polémica acerca de la invención de la escritura, pero que nos deja un vacío respecto a la invención del papel.

Según el mito azteca, fue el dios Quetzalcóatl el inventor de la escritura; pero según el mito mayo, por el Señor del Ojo del Sol, el Kinich-Ahau. Sin embargo ninguno de los mitos menciona cómo y cuándo fue inventado el papel. "Lo que parece más verosímil –asegura María Sten- es que los responsables del invento fueron los representantes de una cultura madre, más antigua que los mayas y los aztecas; una cultura que se desarrolló quizá en el área del Golfo de México."

Posteriormente el papel indígena fue disminuyendo tanto por la persecución de la magia y la brujería durante el Virreinato -ya que el papel era considerado como medio especial para estas prácticas-, como por la presencia del papel importado que llegaba del oriente, por la Nao de China, en donde se transportaban dos tipos de papel, el de arroz, utilizado desde entonces para envolver el tabaco y el que hoy conocemos como "papel de china", que se utilizaba para envoltura y empaque. El cartón apareció en la Nueva España, nombre que se le dio a México durante el Virreinato, hasta el siglo XVIII. Con ello se inició su uso para las encuadernaciones de los li-

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

bros de tipo europeo que, hasta ese momento, se hacían con piel de animales o con pergamino.

La producción actual

Con el papel de amate se elaboran, como veremos más adelante, figuras recortadas utilizadas para la hechicería y las curas tradicionales, así como para ofrecer a los espíritus una alternativa de armonía. Con el “papel de china” se elabora el famoso “papel picado” en diferentes lugares el país, para diversos usos, festivos y ceremoniales, que adornan las calles y ofrendas mexicanas. Por lo que se refiere al cartón aglutinado, obtenido de los desechos de papel, se generan muchas manifestaciones del arte popular en diversos lugares del país, algunas con características escultóricas, de las que daremos cuenta detallada en los siguientes párrafos.

El papel amate

A pesar de que con la Conquista el papel importado de Europa y de China, principalmente, reemplazó al producto nativo, el papel de amate no desapareció totalmente, muestra de ello es que en la actualidad se sigue haciendo bajo el mismo procedimiento de la época prehispánica. El papel indígena hecho de la pulpa de la mora y de una especie de higuera silvestre, conserva su nombre original de amate. Se produce en una sola región: en la comunidad otomí de San Pablito, municipio de Pahuatlán, en la sierra norte del estado de Puebla, y en menor escala, sólo para usos rituales, en la comunidad otomí de Texcatepec y algunas comunidades nahuas del cerro de Poxtectitla, zona de Chicontepec, en el estado de Veracruz.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



El Papel Amate es esa joya artesanal parecida a un pergamino rebosante de coloridos motivos como el sol, la luna, el calendario azteca, aves, flores, y escenas y personajes de la vida comunitaria, en la cual se puede contemplar la belleza de la corteza interna del árbol que le diera existencia.

Existen dos variantes de papel, el que se produce con la corteza de la mora y que brinda un color blanquecino, y de la higuera silvestre del que se obtiene el papel oscuro; la intensidad del color del papel depende de la edad del árbol, mientras más viejo más oscuro. La corteza se recoge de preferencia durante la primavera y cuando la luna está "tierna", lo que facilita el trabajo y daña menos a los árboles.

Los hombres recogen la corteza y las mujeres fabrican el papel. La corteza se hierve en agua con ceniza, o en agua de nixtamal, y cuando la fibra está suave se enjuaga en agua limpia. Mientras tanto, la mujer guarda las fibras en una batea con agua para conservarlas suaves. El papel se hace en una tabla de madera en la que se extiende una capa de fibras que son golpeadas con una piedra para fusionarlas. Entre los nahuas de Chicontepec se usan otates de maíz quemados al fuego en lugar de las piedras. Las

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

tablas con las fibras húmedas se ponen a secar al sol y una vez secas se desprenden fácilmente.

El papel blanco se considera como "bueno", ya que se utiliza como amuleto para invocar protección, mientras que el papel oscuro se usa para la magia negra. En el grupo social solamente el brujo o el curandero tienen el poder y la habilidad para officiar estos asuntos, ya que su conocimiento de las propiedades medicinales de muchas plantas, contribuye al éxito en las curaciones.

El papel se utiliza para recortar muñequitos "mágicos". A los de papel oscuro se les llama "diablos", y representan a los malos espíritus; mientras que los muñecos de papel claro representan a los espíritus buenos y a las personas que hacen las promesas. La figura femenina tiene unos mechones en la cabeza, que la distinguen de la del hombre. Algunas figuras tienen cuatro brazos y dos cabezas de perfil, otras tienen cabeza y cola de animal. Las figuras con zapatos se identifican con las ánimas de mestizos o con gente mala que murió en riñas, accidentes o ahogados; también de mujeres que murieron en el parto y niños que no habían respetado a sus padres.

Los muñecos descalzos representan las ánimas de indígenas o de gente buena, que murió de enfermedad o de vejez. Los muñecos de papel oscuro se queman después de cada ceremonia posiblemente para finiquitar las malas influencias del espíritu en cuestión, mientras que las figuras de papel claro se conservan como amuletos.

La naturaleza del mundo otomí está llena de espíritus, con los que el hombre tiene que vivir en armonía, por eso les brinda ofrendas con papel de amate recortado para tener salud, prosperidad o buenas cosechas. El "Señor de la Noche", el "Señor del

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Relámpago”, el “Señor del Monte”, o el “Señor Moctezuma” entre otros, se recortan en papel de amate. Los “Espíritus” de las semillas: el “Espíritu del Mango”, el “Espíritu del Plátano”, el “Espíritu del Jitomate” y de cuanto producto se siembra -de cuyos brazos y piernas brotan los frutos que representan-, se recortan en papel de china de varios colores. Esa obra, por tener funciones mágicas, no se hace con fines artísticos, pero sus diseños muestran una capacidad asombrosa de imaginación, estilización y síntesis.

El oficio de cartonero

Aunque algunas tradiciones artesanales de cartón han ido desapareciendo poco a poco, el cartonero cubre todavía un ciclo de producción ligado a las festividades religiosas del año, como contaba Don Pedro Linares, Premio Nacional de Ciencias y Artes 1990: “...en enero para los Santos Reyes hacían caballitos con ruedas...para el Sábado de Gloria en la Semana Santa...los judas...en mayo pericos y payasitos de cartón pintado y para el mes de junio, el día de San Juan, llevaban caballitos, payasos y muñecos ‘encuartados’ (con movimientos de pies y manos)...en septiembre cascos de cartón para las fiestas patrias, ‘los caballitos, cornetas, águilas y el cura Hidalgo’ ...para las celebraciones de los difuntos se hacían en cartón las calaveras recortadas que bailaban tirando de un hilo. Los padrecitos de tijera y ataúd que se nombraban las ‘tumbitas’ ...terminaban el año con los nacimientos y las ‘cuernudas’, piñatas de picos, o en forma de rábanos que se hacían antes.”

Juguetería y máscaras de cartón.

En Celaya se manufacturan diversos juguetes de cartón que se comienzan en enero y febrero para las fiestas del Carnaval. Con papel de desperdicio, engrudo y pinturas, surge de las manos de los humildes artífices un mundo maravilloso de máscaras: payasos, diablos, chivos, brujas, ancianos, sultanes, monos y bellas damas. Utilizan moldes de barro, de yeso o de madera de distintas formas, tamaños, expresiones y rasgos; algunas máscaras se decoran con otros materiales (bigotes y cejas de algodón) para acentuar su realismo o exaltar su fantasía. También elaboran juguetes para las fiestas patrias: cascos “prusianos” y espadas; para los días de muertos, jocosas máscaras de calavera; y durante todo el año, muñecas de vistosa indumentaria y las famosas muñecas de piernas y brazos articulados que llevan en el pecho pintado el nombre de una niña para personalizar un regalo.

Entre los Coras de Jesús María, El Nayar y Sta. Teresa, estado de Nayarit, se usan excepcionales máscaras de papel aglutinado para la celebración de la Semana Santa; las portan los “fariseos” quienes las producen sobre moldes de barro, las pintan con colores que cambian cada día según la tradición, y las adornan con fibras vegetales y cuernos de venado, para terminar siendo arrojadas al río durante el Sábado de Gloria, donde se desintegran como símbolo de purificación.

Judas, mojigangas y toritos.

Una de las tradiciones más acentuadas en los pueblos de México durante los días de Semana Santa, es la quema de Judas: muñecos de cartón que con frecuencia rebasan el tamaño natural, para

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

convertirse en esculturas gigantescas que alcanzan hasta los 3 ó 4 metros de altura. Tienen una estructura de carrizo, son policromados y dotados de cohetes en todo el cuerpo, para tronarlos como símbolo de la furia del pueblo contra el traidor de Jesús hace más de dos mil años. Las formas clásicas de los judas son de diablos, personajes populares como charros, payasos, catrines, el Chupamirto, el Mamerto, Don Chema; algunos artistas populares como Cantinflas, y políticos en turno que son repudiados por sus actos de mal gobierno o corrupción. Los judas más famosos por su tamaño y calidad son los que se elaboran en el Distrito Federal y en Celaya, Guanajuato.

Escribía el Dr. Atl, el primer gran impulsor del Arte Popular en México: "...los niños el Sábado de Gloria, cuelgan un alambre o una soga que atraviesa el patio de su casa, y en ella están estas figuras que simbolizan al que, según la leyenda, traicionó a Jesús. Las criaturas esperan desde muy temprano las 10 de la mañana... (para prender) todos los judas y la alegría de grandes y pequeños es inmensa... algunos comerciantes... compran un enorme judas, lo cuelgan en medio de la calle, lo llenan de chucherías y le prenden fuego... hay machucados, contusos, injurias, palos y una aglomeración de gente enorme para recoger lo que el judas en sus convulsiones arroja en la calle".

Aunque la quema de judas ha disminuido por la prohibición cada vez más rigurosa de la autoridad, todavía se conserva la tradición en algunos barrios de la ciudad de México, así como en Celaya, Guanajuato, Toluca, Atlacomulco y Nezahualcóyotl, Estado de México, con permisos especiales que obligan a garantizar la seguridad de la gente. Por otro lado esa prohibición ha provocado que los judas sirvan sólo

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

como adorno en los comercios, en las casas y en autos y camiones, ensartados en la antena o amarados en la parrilla. Por lo anterior, si bien la quema de judas ha disminuido, no se ha dejado de producir, convirtiéndose finalmente en un juguete para chicos y grandes.

La elaboración de judas obliga necesariamente a mencionar a una modesta pero gran artista de la cartonería: Carmen Caballero, quien hizo de la producción de judas un arte de fantasía e ingenio maravilloso, lo que le permitió tener una estrecha relación de trabajo con Diego Rivera quien, al comparar su obra con la de grandes artistas de renombre mundial, decía: "A mí me parece que es una expresión genuina, una artista de enorme talento, un caso típico de lo que pasa en México. Se llama arte popular lo que es verdadero arte..."

Está hecho por gente del pueblo para el pueblo, sin injertos ni sofisticaciones y va mucho más allá en el camino que intentan los pintores de escuela y galería..." Con el tiempo, Diego immortalizó en varios de sus cuadros, hoy reconocidos como patrimonio cultural de México, a esas fantásticas figuras, esqueletos con piernas y brazos articulados, que crearon toda una tendencia de lo que actualmente se conserva como tradición popular.

Al igual que en las festividades tradicionales europeas y asiáticas, en México se presentan las moji-gangas como preludeo a las danzas populares. Se trata de enormes muñecos de forma globular que, como los judas, tienen un alma de carrizo forrada con papel aglutinado que les da consistencia y que se policroman con vivos colores. Las formas son caricaturescas, de grandes cabezas y cuerpos enanos para representar al diablo, al ángel, a la mujer o al

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

hombre. Quizás las mojigangas más famosas sean las que se presentan en el desfile que precede al festival de la Guelaguetza en la ciudad de Oaxaca.

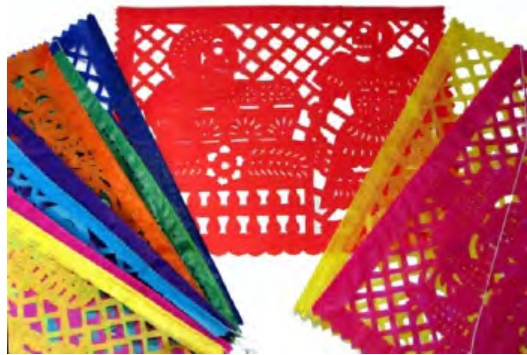
Otra tradición en las fiestas populares que asocia a la cartonería con la pirotecnia, es la de los “toritos”, escultura de cartón con la forma de este animal rematada en lo alto por una estructura de carrizo en forma de torre a la que se le aplican cohetes y variantes pirotécnicas que le dan su espectacularidad; el torito es cargado por una persona que con enérgicos movimientos trata de arrollar a todos los que gustan de intervenir en el juego cuando los cohetes son encendidos.

En algunos lugares como Jicaltepec, Oaxaca, el torito no se hace de papel y cartón, sino de petate. Es una de las manifestaciones efímeras del arte popular más divertida de cuantas se hacen en el país. Destacan los toritos que se hacen en Cuetzalan, Sierra Norte del estado de Puebla, así como los de San Miguel de Allende, Guanajuato.

El papel picado.

El papel picado se produce en muchas poblaciones del país. Sin embargo destaca el trabajo que se hace en las ciudades de Puebla, San Martín Texmelucan, Zacapoaxtla, Tehuacán, y especialmente en San Salvador Huixcolotla, todas en el estado de Puebla. En hojas de papel de china de colores ordenadas en paquete, se van “recortando” con sacabocados hechos por los propios artesanos y golpeando con un martillo, diseños previamente dibujados en un molde de papel manila.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



Papel picado. www.culturaspopularesindigenas.gob.mx

Una vez “picado” el papel se separa y se van pegando las hojas en hilos que alcanzan más de cinco metros y que se denominan guías. Éstas a su vez se cuelgan en las calles los días de las fiestas patronales, o en los techos de comercios y restaurantes como decoración. Los diseños son de grecas, flores, aves, leyendas y figuras alusivas al tema en cuestión.

Una variante de este trabajo la constituyen los estandartes, hojas sueltas, manteles, individuales, banderitas y tarjetas con fondo de papel de estaño con motivos primaverales y patrióticos para las fiestas; con temas alusivos a la muerte para las ofrendas y los días de difuntos; y con diseños navideños para las celebraciones de fin de año.

Las piñatas.

Las “piñatas son usadas como fin de fiesta en las nueve “posadas”, así llamadas a las ceremonias ubicadas del 16 al 24 de diciembre, que se basan en la búsqueda de alojamiento por San José y la Virgen en vísperas del nacimiento de Jesús. La piñata tuvo su origen en Italia con la denominada “pignata”, ánfora llena de frutas que se colgaban de un palo y que se quebraba durante las fiestas de la vendimia, anteriores al cristianismo; del imperio romano pasó a

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

los pueblos dominados, donde se rompía el domingo siguiente al miércoles de ceniza, mismo que se denominaba "domingo de piñata".



Olla de barro para piñata. www.culturaspopularesindigenas.gob.mx

La festividad se trasladó a México en donde adquirió el matiz navideño y la forma actual, una olla de barro cubierta con una figura de papel y cartón, que contiene frutas de la temporada. La piñata pende de una reata y es balanceada para que los concurrentes pasen, uno por uno, con los ojos vendados para quebrarla. Al ser rota salen de su interior, además de las frutas, dulces, confeti y regalos que son la alegría de los niños. Las piñatas son esculturas efímeras espectaculares por sus formas y el colorido de los papeles con que se forran: el de "china" y el "metálico". Sus formas más tradicionales son las de estrella o de siete picos, que simbolizan los siete pecados capitales, pero también las hay con formas de barcos, payasos, animales, etc. Desafortunadamente, el cartón afecta la producción de piñatas de barro lo que ha afectado gravemente la economía de los artesanos.

Los alebrijes.

Los alebrijes son figuras de cartón monstruosas y fantásticas, casi surrealistas, que mezclan formas imaginarias y animales mitológicos con algunos elementos de la realidad: dragones con pico de gallo, calaveras aladas, serpientes con cabezas de diablos, y muchas figuras más que surgieron de la creación del artista popular Pedro Linares quien aseguraba: "Los Alebrijes fueron inventados, verdad, por ciertas revelaciones que yo tenía; ya de muertes, ya de pingos, de diablos; cosas, pues, macabras, ¿verdad?, podemos decir.

Estas cosas me hicieron pensar en hacer figuras como las que hacemos ahora. Hay figuras feas, muy horrorosas, ¿verdad? ¡Pero a la misma vez son muy bellas!" Aunque esta versión se encuentra muy difundida, y es de reconocimiento generalizado, existe otra digna de mencionar. Desde hace más de treinta años, José Gómez Rosas, pintor oriundo de Orizaba, Veracruz, aseguraba que la creación del término alebrije se lo impuso él a las gigantescas figuras de carrizo y cartón que diseñaba, a manera de moji-gangas, para la tradicional mascarada de la Academia de San Carlos de la ciudad de México, cuya última edición se celebró en el año de 1967. Según su versión él hacía los moldes que entregaba a la familia Linares para su ejecución.



Alebrije de Miguel Linares. Museo Artes Populares.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

La diferencia en los motivos y los diseños con la actual concepción de los alebrijes, es que aquellas gigantescas figuras tenían formas relacionadas con la fiesta y el erotismo, por ejemplo violines y guitarras con cuerpos de mujer desnuda.

Simultáneamente don Miguel Linares había iniciado sus experimentos con las figuras endemoniadas y monstruosas, que con el mismo nombre, diferían de la concepción original del pintor. Esta versión fue confirmada años después por Miguel Linares, hijo de Don Pedro y quizás el mejor decorador de la familia.

Como quiera que haya sido, la creación de los alebrijes no surgió como un acto fortuito, sino como el resultado de una larga meditación creativa aunada a la práctica magistral de la cartonería. Se creó toda una tendencia seguida por muchos artistas populares y no populares, mexicanos y extranjeros. Se trabajan no sólo en la ciudad de México sino en Celaya, ciudad cartonera de abolengo; en Espiritu Santo, Oaxaca, población indígena mixe, se tiene su propia versión pero elaborados de madera, fortaleciendo así la tradición de incluir en el arte mexicano, sensaciones de "terribilidad" que nos recuerda la fuerza macabra de la escultura prehispánica de la Coatlicue. Los alebrijes han rebasado su contexto original, convirtiéndose en un concepto generalizado en México para muchas y diferenciadas manifestaciones de la vida cotidiana.

4.7. Clasificación visual de juguetes populares.

Para reforzar los datos expresados en este documento, lo apoyamos con una muestra visual de la enorme cantidad de objetos alusivos a la artesanía y al juguete popular de nuestro país.

Jorge Esquinca dice que “nos resulta imposible ver el antiguo origen de los juegos y juguetes en la escala de un orden mágico, profundamente misterioso.”¹⁸⁶

Todos y cada uno de estos objetos, los cuales son una pequeña muestra de toda nuestra cultura, nos permiten demostrar y comprobar el uso del color y de las formas de una manera realmente espontánea y mágica.

Es difícil, con este apartado, determinar cantidades, siendo esto un esquema que no tiene fronteras, admirando la gran variedad de juegos y juguetes los cuales nombramos populares, y como lo define Walter Benjamin... “bienes culturales de una clase dominante, que han naufragado y renacen al ser recogidos por un grupo social más numeroso”¹⁸⁷

La mayor parte de esta clasificación es obtenida de páginas digitales, revistas, libros y colección personal.

186 ABRACADABRA: juguete mexicano. Proyecto y Dirección Mauricio Martínez. Aroma Ediciones. México, 2002.

187 Idem. Gutierrez Aceves. Pág. 17

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

JUGUETES POPULARES. CANICAS DE VIDRIO.
MATERIAL: Vidrio. LUGAR: Ciudad de México.
ESTADO: Ciudad de México. GRUPO ETNICO:
Mestizo. ÉPOCA: Reciente. FOTÓGRAFO: Natalia
Carriazo.
PROCEDENCIA: Consejo Veracruzano de Arte Popular.



El color aplicado en estos juguetes determina la creatividad en el uso del vidrio y del proceso de fabricación por medio de varillas de vidrio previamente pigmentadas. La intensidad del color puede manifestarse por las cualidades del vidrio al refractar la luz e intensificar los colores que componen cada una de las canicas.

Las canicas se clasifican de acuerdo con el material de su elaboración, su tamaño y sus características. Pueden ser de barro, de piedra y de vidrio. Entre los jugadores era muy apreciado el tiritito o ponche, opaco y de un solo color, que por ser de vidrio más sólido podía cascar a las otras canicas. El perico es una canica blanca con líneas onduladas de colores que asemeja el plumaje de esa ave. Las ágatas destacaban por su valor y su belleza con tenues líneas de color dentro de la esfera transparente. Competía con la ágata el diablito de color rojo, que muy pocos jugadores podían poseer. <http://www.wiseupkids.com/informacion/juegos/canicas.pdf>



JUGUETES POPULARES. MINIATURA ARTESANAL.
INSTRUMENTOS DE CUERDAS.
MATERIAL: Maderas, diversas.
TÉCNICA: Manual. LUGAR: Mestizo.
COLECCION: Papalote.
FECHA DE ELABORACIÓN: Reciente.
PROCEDENCIA: Eduardo Robles.

El color es policromado sobre madera, material que recibe muy bien el color, sin embargo, al ser un material absorbente el color se torna un poco opaco. Sin embargo, al aplicarle laca, esta tiene un acabado cristalino y permite que el color resalte más.



JUGUETES POPULARES.
CAMION DE HOJALATA.
MATERIAL: Hojalata.
LUGAR: Estado de México.
MUNICIPIO: La Paz. COLECCIÓN: Privada.
PROCEDENCIA: Eduardo Zambrano Cerezo.

Este material, que comunmente era conocido como 'lata' es hoy prácticamente inexistente en el mercado. La hojalata, hoy reemplazada por plástico y otros productos sintéticos, era un material frecuente (al igual que la madera) en la fabricación de artesanías y juguetes. El color aplicado sobre este juguete es pintura de aceite. Los colores pueden varias dependiendo de artista que lo fabricó. En lo personal, me gusta comprar la pieza en crudo para poder aplicarle color a mi criterio.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. MINIATURA ARTESANAL. MUÑECOS.

MATERIAL: Hoja de Maíz, Totomoxtle con anilinas.

TÉCNICA: Preparación del Totomoxtle, armado y pintado. **ACABADO:** Pintado a mano.

MEDIDAS: 155 X 6. **PESO:** 15 kg. **LUGAR:** Morelia.

MUNICIPIO: Morelia.

ESTADO: Michoacán. **GRUPO ÉTNICO:** Mestizo.

COLECCIÓN: Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías. **CONDICIÓN:** Bueno.

ÉPOCA: Contemporánea. **USO:** Ornamental.

La aplicación del color en este material es completamente vegetal, es decir de anilinas y en algunos casos con pigmentos vinílicos.

La mayor parte de los colores son cálidos (amarillos, naranjas, rojos) y se contrastan con colores oscuros.

Los colores permiten un mayor impacto en cada una de las figuras, además de las texturas de la hoja de maíz, proveniente de la denominada Cultura del Maíz.



JUGUETES POPULARES. MATRACA CON TROMPETA.

MATERIAL: Hojalata, anilina. **TECNICA:** Manual.

MUNICIPIO: Ciudad de México.

ESTADO: México, D. F. **LUGAR:** México, Distrito Federal. **GRUPO ETNICO:** Mestizo.

COLECCIÓN: Papalote.

FECHA DE ELABORACIÓN: Reciente.

PROCEDENCIA: Eduardo Robles.

La aplicación del color sobre metal como lo es el caso de la hojalata, no es completamente cubriente, en cada figura se ve transparencia que permite que el color se combine con lo metálico del material.



FERIA. CABALLITO CON CARRUSEL.

MATERIAL: Madera policromada con esmalte industrial.

LUGAR: Toluca. **ESTADO:** Estado de México.

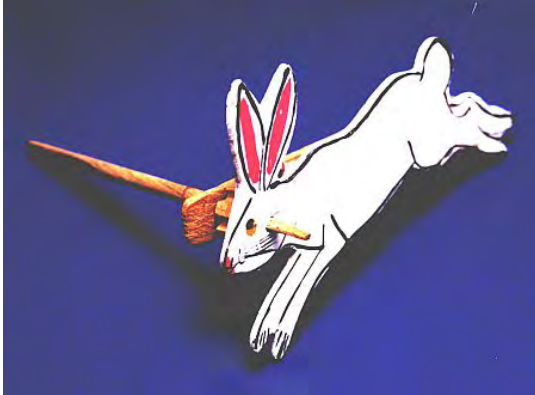
GRUPO ÉTNICO: Mestizo. **COLECCIÓN:** Papalote.

PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.

FECHA DE ELABORACIÓN: 1987.

La virtud de la madera es que es un material, desde un particular punto de vista, menjable. En ella se pueden aplicar los colores industriales vinílicos, obteniendo intensidad

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. MATRACA CONEJO.
MATERIAL: Madera de pino decorada con pintura industrial.
MEDIDAS: 14X15.5. LUGAR: Oaxaca.
MUNICIPIO: Oaxaca. ESTADO: Oaxaca.
COLECCION: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
FECHA DE ELABORACIÓN: 1987.

Una de las ventajas que tiene la madera como soporte, es que recibe el color muy bien, sin embargo, para que este sea más intenso, recomiendo se aplique previo una capa de color blanco para que sobre ella el color que se aplique sea más intenso.

La mayoría de los juguetes presentan colores intensos, llamativos para que a los futuros usuarios les sea agradable a sus gustos.



JUGUETES POPULARES. MATRACA.
MATERIAL: Madera de pino, tejamanil decoradas con anilinas al alcohol. MEDIDAS: 14X17.5.
LUGAR: San Cristóbal de las Casas. MUNICIPIO: San Cristóbal de las Casas.
ESTADO: Chiapas. COLECCIÓN: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
FECHA DE ELABORACIÓN: 1986.



JUGUETES POPULARES. BALERO DE COPA.
MATERIAL: Madera de madroño y pintura. TÉCNICA: Torneado, esgrafiado.
LUGAR: Estado de México.
ESTADO: Estado de México.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo. COLECCIÓN: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
FECHA DE ELABORACIÓN: 1973.



JUGUETES POPULARES.
BALERO MEDIANO.
MATERIAL: Madera de madroño y pintura.
TÉCNICA: Torneado.
LUGAR: Michoacán.
ESTADO: Michoacán.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo. COLECCIÓN: Papalote.
ÉPOCA: Reciente.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



FERIA.
RUEDA DE LA FORTUNA.
MATERIAL: Hojalata policromada pintada al aceite.
LUGAR: Distrito Federal. ESTADO: Distrito Federal.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo COLECCIÓN: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
FECHA DE ELABORACIÓN: 1998.



FERIA.
CARRUSEL DE CUATRO AVIONCITOS.
MATERIAL: Hojalata pintada al aceite. LUGAR: Silao.
MUNICIPIO: Silao. ESTADO: Guanajuato.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo. COLECCIÓN: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
ÉPOCA: Contemporánea.



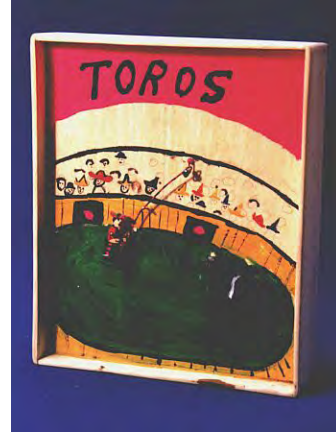
FERIA.
CARRUSEL DE CABALLITOS.
MATERIAL: Hojalata policromada pintada al aceite.
LUGAR: Celaya. MUNICIPIO: Celaya.
ESTADO: Guanajuato. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Papalote. PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
FECHA DE ELABORACIÓN: 1969.

Mención especial es la virtud de que la hojalata es un material que recibe principalmente el color brilla con acabado metálico y transparente. Pero también se puede aplicar pintura de esmalte que es mas cubriente y opaca.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES DE MOVIMIENTO. CABALLITO DE MADERA.
ELABORADO POR LOS ARTESANOS MARÍA TERESA NAVA Y ANTONIO NAVARRETE NAVA.
LUGAR: Dos Caminos, Cuichapa; Veracruz.
FOTÓGRAFO: Arturo Gómez.
Esta pieza muestra poco color, esta laqueada al natural. En ella se pueden observar las características de la madera natural.



JUGUETES DE MOVIMIENTO.
CORRIDA DE TOROS
MATERIAL: Madera de copal decorada, cartón y arena.
TÉCNICA: Ensamblado. LUGAR: Juventino Rosas.
ESTADO: Guanajuato. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Papalote. PROCEDENCIA: María Teresa Pomar. FECHA DE ELABORACIÓN: 1994.
El color tiene diversos acabados, dependiendo de los materiales. En esta pieza se puede observar el acabado que da la madera y el cartón, cuidando, principalmente en el cartón de no exagerar con el agua de lo contrario el resultado será de abados poco atractivos.



JUGUETES DE MOVIMIENTO. PÉRICO.
MATERIAL: Madera blanca de copal decorada con anilinas al alcohol y plumas.
LUGAR: Silao. MUNICIPIO: Silao.
ESTADO: Guanajuato. COLECCIÓN: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar. FECHA DE ELABORACIÓN: 1992.
La creatividad de los artesanos, dan como resultado verdaderas obras de arte. El juego de materiales y el complemento del color, permiten a la pieza mostrar los resultados del juego de la combinación de los colores y los materiales de forma armónica.



JUGUETES DE MOVIMIENTO.
MUÑEQUITA SALUDADORA.
MATERIAL: Tejamanil de pino policromado con esmalte industrial. 13.5 x 7. LUGAR: Oaxaca.
MUNICIPIO: Oaxaca. ESTADO: Oaxaca.
COLECCIÓN: Papalote. PROCEDENCIA: María Teresa Pomar. FECHA DE ELABORACIÓN: 1978

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



FERIA.

LAS SILLAS DE LA FERIA.

MATERIAL: Hojalata policromada pintada al aceite.
LUGAR: San Luis Potosí. MUNICIPIO: San Luis Potosí.
ESTADO: San Luis Potosí. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Papalote. PROCEDENCIA: María Teresa Pomar. FECHA DE ELABORACIÓN: 1981.

Esta pieza muestra la sencillez de la aplicación del color. Muestra algunas aplicaciones de color negro que contrasta con el blanco.



JUGUETES DE MOVIMIENTO.

MUERTE MONTADA SOBRE UN COCODRILO.

MATERIAL: Madera, pintura.
TÉCNICA: Talla, ensamblado y policromado.
ACABADO: Decorado. LUGAR: Guanajuato.
MUNICIPIO: Guanajuato. ESTADO: Guanajuato.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo. COLECCIÓN: Museo Nacional de Culturas Populares. CONDICIÓN: Bueno.
ÉPOCA: Contemporánea. USO: Lúdico.

En cada una de las piezas, el color, independientemente de su uso, su influencia en el aprendizaje se complementa con la combinación de formas y colores.

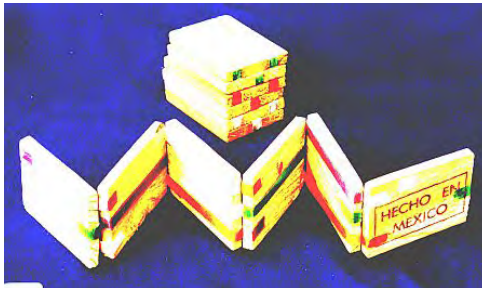
Antropológicamente, dependerá de la forma como la cultura educa a su sociedad y de la influencia de objetos como el juguete popular, que influyen en el desempeño del individuo en la sociedad.



JUGUETES DE MOVIMIENTO. PAYASO CON ARO.

MATERIAL: Madera, alambre, barro y tela.
LUGAR: Celaya. MUNICIPIO: Celaya.
ESTADO: Guanajuato. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Papalote.
PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.
FECHA DE ELABORACIÓN: 1976.

Una de las virtudes de esta pieza, es la magnífica combinación de materiales y de color que presenta.



JUGUETES DE MOVIMIENTO. TABLITAS MÁGICAS.

MATERIAL: Madera, listones de colores.
TÉCNICA: Manual. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Papalote.

FECHA DE ELABORACIÓN: Reciente.
PROCEDENCIA: Eduardo Robles.

La manipulación de los materiales establece un interesante vínculo de manejo del color. Los listones de color en el caso de las tablitas mágicas.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES DE MOVIMIENTO.
CABALLO CON JINETE.
MATERIAL: Madera, pintura. TÉCNICA: Ensamble de hilos. ACABADO: Decorado.
LUGAR: Guanajuato. MUNICIPIO: Guanajuato.
ESTADO: Guanajuato. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Museo Nacional de Culturas Populares.
CONDICIÓN: Bueno. ÉPOCA: Contemporánea.
USO: Lúdico.



JUGUETES DE MOVIMIENTO.
CAMINADOR CON FORMA DE DIÁBOLO.
MATERIAL: Madera, ligas de hule. TÉCNICA: Tallado.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Papalote. PROCEDENCIA: María Teresa Pomar.



JUGUETES POPULARES. MINIATURA ARTESANAL.
FERIA. MATERIAL: Madera, lacas, pigmentos..
TÉCNICA: Talla, laqueado, decorado, armado.
ACABADO: Decorado. LUGAR: Temalacatzingo.
MUNICIPIO: Olinala. ESTADO: Guerrero.
GRUPO ÉTNICO: Mestizo. COLECCIÓN: Gran Premio de Arte Popular. CONDICIÓN: Bueno.
ÉPOCA: Contemporánea. USO: Ornamental.



JUGUETES POPULARES. MINIATURA ARTESANAL.
PEDESTAL CON JAULA.
MATERIAL: Plomo, anilinas. TÉCNICA: Fundido, vaciado. ACABADO: Policromado. USO: Decorativo.
MEDIDAS: 4 X 1.7 X 7. LUGAR: San Luis Potosí.
MUNICIPIO: San Luis Potosí. ESTADO: San Luis Potosí. GRUPO ÉTNICO: Mestizo.
COLECCIÓN: Museo Estatal de Culturas Populares de San Luis Potosí. CONDICIÓN: Bueno.
ÉPOCA: Contemporánea.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. PAPEL Y CARTONERÍA.
ALEBRIJE. MATERIAL: Cartón, engrudo, pinturas de agua y barniz. TÉCNICA: Moldeado, modelado y decorado. ACABADO: Barnizado.
USO: Ornamental. MEDIDAS: 44 X 51. PESO: 0,426.
LUGAR: Ciudad de México. MUNICIPIO: Distrito Federal. ESTADO: Distrito Federal. COLECCIÓN: Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías, FONART. CONDICIÓN: Bueno.
ÉPOCA: Contemporánea.

El caso particular de los alebrijes, el manejo de los colores aplica según el sentido de su creador. La calidad del color que mas predomina es el color a base de agua como las anilinas y las base agua como los acrilicos o técnicamente llamadas industriales como las de esmalte.



JUGUETES POPULARES. PAPEL Y CARTONERÍA.
ALEBRIJE DRAGÓN.
MATERIAL: Cartón, engrudo, pinturas, barniz.
TÉCNICA: Moldeado, modelado y decorado.
ACABADO: Barnizado. USO: Ornamental. MEDIDAS: 50. LUGAR: Ciudad de México
MUNICIPIO: Distrito Federal. ESTADO: Distrito Federal.
COLECCIÓN: Fomento Cultural BANAMEX.
CONDICIÓN: Bueno. ÉPOCA: Contemporánea.



JUGUETES POPULARES. PAPEL Y CARTONERÍA.
CALAVERAS FLORIDAS.
MATERIAL: Cartón, papel, engrudo y pigmentos.
TÉCNICA: Moldeado, Modelado, Decorado. ACABADO: Barnizado.
USO: Ornamental. LUGAR: Ciudad de México.
MUNICIPIO: Distrito Federal. ESTADO: Distrito Federal.
COLECCIÓN: Fomento Cultural BANAMEX.
CONDICIÓN: Bueno. ÉPOCA: Contemporánea.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. BALANCÍN

MATERIAL: Hojalata Policromada

TÉCNICA: Troquelado.

COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.

Catálogo fotográfico, pág. 19

Fotografía: José Martínez Vera.

Al igual que las explicaciones anteriores, podemos observar la calidad de acabados que obtenemos con la aplicación de color sobre hojalata, pero por sobre todo, las intenciones pedagógicas de cada uno de estos objetos de colección.



JUGUETES POPULARES. COLUMPIO. Detalle

MATERIAL: Madera

TÉCNICA: Tallado policromado.

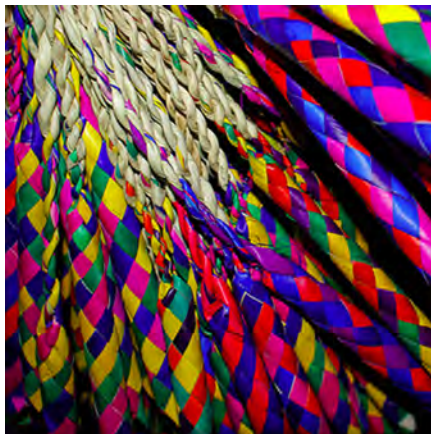
DETALLE

COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.

Catálogo fotográfico, pág. 20

Fotografía: Rigoberto Moreno

La representación que da el color de una "realidad", se apoya en el sentido de generar el color de la piel. Sin embargo, los resultados que da visualmente el color, son de mucha creatividad.



JUGUETES POPULARES. ATRAPASUEGRAS

MATERIAL: Palma.

TÉCNICA: Colorante industrial. Trenzado.

COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.

Catálogo fotográfico, pág.

Fotografía: José Martínez Vera.

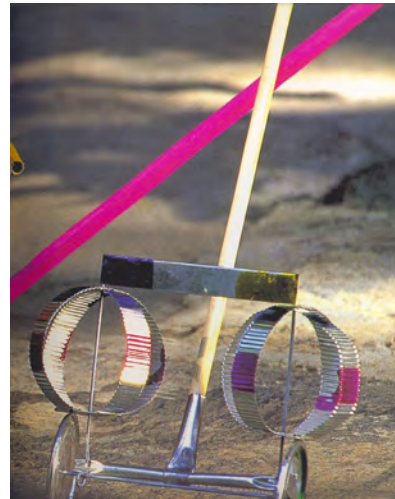
No hay reglas que establezcan o que rijan a la creatividad. La riqueza cultural de cada artista, se establece según sus sentimientos.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. VOLANTIN. Detalle.
MATERIAL: HOJALATA.
TÉCNICA: Anilina.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 6 y 7.
Fotografía: Carlos Díaz Corona
Juguete de hojalata que demuestra como el color puede determinar la característica de un artista y del objeto mismo.

JUGUETES POPULARES. VOLANTIN. Detalle.
MATERIAL: HOJALATA.
TÉCNICA: Anilina.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 6 y 7.
Fotografía: Carlos Díaz Corona



JUGUETES POPULARES. ATRAPASUEGRAS
MATERIAL: CARTON Y ALAMBRE.
TÉCNICA: Color a base de agua.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 42
Fotografía: Rigoberto Moreno
Los mínimos detalles de color no dejan de hacer atractivo el objeto. Simplicidad no esta alejada de la creatividad.



Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

JUGUETES POPULARES. VOLANTIN. Detalle.
MATERIAL: HOJALATA.
TÉCNICA: Anilina.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 6 y 7.
Fotografía: Carlos Díaz Corona
Juguete de hojalata que demuestra como el color puede determinar la característica de un artista y del objeto mismo.



JUGUETES POPULARES. BASTONES FILADELFOS.
Detalle.
MATERIAL: MADERA.
TÉCNICA: Policromada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 31.
Fotografía: José Martínez Vereá

JUGUETES POPULARES. FIGURA DE PALMA.
JINETE. Detalle.
MATERIAL: PALMA.
TÉCNICA: Tejido de palma.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 30.
Fotografía: Rigoberto Moreno



LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

JUGUETES POPULARES. MADERA.
Figuras de madera.
MATERIAL: MADERA.
TÉCNICA: Tallada y policromada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 40.
Fotografía: Rigoberto Moreno



JUGUETES POPULARES.
MATERIAL: MADERA.
TÉCNICA: Torneada y policromada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 33.
Fotografía: Carlos Díaz Corona.



JUGUETES POPULARES.
MATERIAL: BARRO.
TÉCNICA: Moldeado y policromado.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 41.
Fotografía: Carlos Díaz Corona.



Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. MOVIL DE GALLITOS
MATERIAL: MADERA.
TÉCNICA: Tallada Y policromada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 54.
Fotografía: Rigoberto Moreno

JUGUETES POPULARES. RUEDA DE LA FORTUNA
MATERIAL: MADERA.
TÉCNICA: Tallada, policromada y laqueada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 66.
Fotografía: Rigoberto Moreno



JUGUETES POPULARES. ANIMALES MOVILES
MATERIAL: GUAJE.
TÉCNICA: Tallada, policromada y laqueada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 56.
Fotografía: Rigoberto Moreno

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. RUEDA DE LA FORTUNA
MATERIAL: GUALE.
TÉCNICA: Tallada, policromada y laqueada.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 64.
Fotografía: Rigoberto Moreno

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. ESCALERA
MATERIAL: MADERA.
TÉCNICA: Policromado.
COLECCIÓN: Abracadabra, juguete mexicano.
Catálogo fotográfico, pág. 71.
Fotografía: Rigoberto Moreno

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. MANEJADOR DE TORITO
PIROTECNICO. DETALLE
MATERIAL: HOJA DE MAÍZ y BAMBÚ
TÉCNICA: Policromada.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. CAMION
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: DETALLE COLOR.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. JINETE
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: Policromado.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. MARIONETA
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: DETALLE COLOR.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

JUGUETES POPULARES. AVION
MATERIAL: PALMA
TÉCNICA: Tejido Policromada
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. MATRACA
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: Color Industrial vinilica.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. TROMPOS
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: Anilina policromada.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. GALLINAS
COMIENDO
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: DETALLE COLOR.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano
Cerezo. Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. BOXEADORES.
MOVIL
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: Policromado.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano
Cerezo. Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. BALEROS
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: Policromado con Anilina
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano
Cerezo. Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

JUGUETES POPULARES. TROMPOS
MATERIAL: MADERA
TÉCNICA: Torneado Policromado
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. PIRINOLA
MATERIAL: MADERA Policromada
TÉCNICA: Anilina
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. Animales Fantásticos
MATERIAL: MADERA y GUAJE
TÉCNICA: Tallado policromado.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



Uso antropológico del uso del color en el juguete popular



JUGUETES POPULARES. INSTRUMENTOS MUSICALES
MATERIAL: MADERA y CARRIZO
TÉCNICA: Tallado Policromada
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. CANICAS
MATERIAL: VIDRIO
TÉCNICA: Color Industrial.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.



JUGUETES POPULARES. SONAJAS
MATERIAL: MADERA y GUAJE.
TÉCNICA: Anilina y vinilica policromada.
COLECCIÓN: Privada. Eduardo Zambrano Cerezo.
Fotografía: Eduardo Zambrano Cerezo.

Conclusiones

En sentido estricto, el juego tradicional, ha permitido al niño a aprender a desarrollar sus habilidades motrices y mentales; junto con el juguete, la tríada juego-juguete-niño, se cierra. Esta tríada permite al infante, además, generar nuevas formas de jugar. El niño establece sus propias reglas y desarrolla sus juegos en función al tiempo. Esto permite que además administre sus recursos con los que cuenta para completar el ciclo del juego.

Los niños son como una esponja –dice el maestro Vázquez Cabrera- todo lo quieren saber, lo aprenden rápido y todo lo quieren hacer. Por eso, a veces destruyen los juguetes cuyo mecanismo y uso no pueden asimilar. En cambio, cuando entienden y aprenden su utilidad en términos de participación directa y creativa, propia de su juego, los cuidan y se preocupan por conservarlos.

Este es un dato importante, el niño no sólo juega y aprende con ellos, además de generar sus estrategias de juego lo conserva, tan sólo como un juguete, tan sólo como un amuleto de suerte, tan sólo como un trofeo. En el juego de las canicas, la canica –propriadamente la canica- juega un papel importante en el desarrollo del juego, el niño le da un valor más, el de su amuleto o el de su amigo. El trompo, es otro de los juguetes que puede generar este tipo de sentimiento.

En nuestra cultura, tan aculturizada, este tipo de estrategias y de reglas se cambian por el de puntos, el record de puntos se acerca al más hábil por haber “matado” más que el otro. El que haya desarrollado habilidades para cambiar de armas tanto el juego así lo requiera.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

En las diversas culturas, etnias o pueblos, en donde la tecnología apenas ha llegado con un game brick, un juego de mano que se encuentra al alcance de todos, está comenzando a sustituir al juego y al juguete propio de la región. Un dato importante sobre mis observaciones, es que se ha permitido un libre mercado, que sólo favorece a las grandes transnacionales que fabrican y venden estos juegos a lo largo del globo terráqueo, impidiendo que el juguete popular compita a la par. Este mercado aún, pone mas obstáculos, cada artesano debe pagar una cuota propia por comercializar sus objetos, y esto se da de manera general, tanto juguetes como textiles como artesanías; en gran medida nuestra cultura esta mas acostumbrada a que los objetos –en cuanto a pertenencia- permite al usuario ubicarse en un mejor status social.

Pero no le restemos importancia a la calidad del juguete popular. Regularmente este es construido con materiales propios de la naturaleza, que de alguna manera no contaminan y que son aprovechados para generar verdaderas obras maestras de nuestra cultura. El ixtle, la madera y la hoja de maíz, han permitido generar objetos de una calidad impresionante. Agreguemos –además de estos materiales- el trapo, la hojalata –que aunque no es propiamente otorgado por la naturaleza es de una riqueza cultural-, el papel y el cartón. Marionetas, papalotes, trencitos, y otros más forman parte de esa gran colección de arte popular y de tradición dominada por cada una de nuestras diversas culturas. Si entramos a la forma –concepto que no esta integrado en este estudio, pero que de alguna forma se integra- y además al material encuentro importantes niveles de desarrollo de habilidades y estrategias para su fabricación. Una

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

vez que nuestros artesanos del juguete han terminado con su obra, este sufre una metamorfosis, la aplicación del color.

Dentro de las observaciones hechas, los artesanos cuentan ya, con un nivel poco desarrollado, el de la fabricación de sus propios colores, ya sea minerales, animales o vegetales, ellos ya compran los colores en las tiendas que distribuyen los mismos. Es importante que marcas de fabricantes de pinturas, distribuyan los colores que estos necesitan para terminar sus trabajos. El color es pues, un punto terminal para poder establecer el contacto final con el consumidor, el objeto de arte terminado.

El color se usa de forma aleatoria, puede ser aplicado según la imaginación de quien lo termina, puede ser terminado en función a un rito, el cual se aplica para algunas ceremonias o ritos, y la parte más concluyente de mis observaciones, el gusto de la gente que compra este o estos objetos, la mayor parte se enfoca a este último dato, ya que para poder subsistir, el artesano cumple los "caprichos" de la persona que va a comprar esos objetos, incluso cayendo en lo ridículo. De tal forma que los colores que usan son colores ya fabricados y los que más se emplean son el rojo, el amarillo al anaranjado, el verde, el azul, el morado, el rosa, el amarillo chillante –así denominado por nuestra cultura, incluso por las clases sociales altas que consumen estos objetos. Desgraciadamente el color, la forma y la textura del objeto no han sido reconocidos como tal, estos objetos han dejado de ser objetos que desarrollen las habilidades, por objetos decorativos e incluso complementarios con determinados niveles de decoración.

Actualmente, el maestro Vázquez Cabrera ha diseñado un taller de juguete popular de madera,

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

cuyo principal objetivo es que el niño construya sus propios juguetes. Se trata de que los niños aprendan a hacer sus propios juguetes, que los dibujen, armen, pulan, pinten, que les hagan variantes, los diseñen, los rediseñen y reinventen. De que sientan que son obra suya y que los jueguen y compartan con otros niños. Mediante este procedimiento hemos logrado una grata experiencia en la lucha por rescatar el juguete popular mexicano, dice el maestro Vázquez Cabrera. Su equipo está conformado por Soledad Torres, Concepción Rodríguez, Enrique Calderón y Patricio Jara, quienes han adquirido práctica de uno de los programas de rescate de juguetería mexicana más audaces de la última década del siglo XX.

El diseñar un juguete no es difícil, de hecho existen manuales que auxilian, sólo es necesario un poco de tiempo, destreza, imaginación y un poco del dominio en la aplicación del color y en el uso de materiales. Regularmente para diseñar un juguete solo se necesita de imaginación y de fantasía para que el juguete cumpla su objetivo. Construir un papalote solo necesita de papel y de madera, pero curiosamente no se estabiliza ya una vez en el aire por falta de una cola, la cual es constituida de trapos. El juego del trompo no solo aterriza en hacerlo girar, también se diseñan habilidades para generar suertes que permiten observar quien es el mas ágil en el dominio del trompo. Así como el trompo, el balero y el yoyo sufren la misma suerte.

Cada una de las ciencias sociales que se encargan de estudiar a las diversas culturas, así como de sus tradiciones, este estudio aplica a como se utiliza el color desde el punto de vista antropológico. La antropología es una ciencia que se clasifica en: Antropología Filosófica, la cual considera lo que la

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

naturaleza hace del hombre. Antropología Pragmática, que considera, en cambio, lo que el hombre hace como ser libre, o bien lo que puede hacer de sí mismo. Antropología Física, que considera al hombre desde el punto de vista biológico y, por tanto, en su estructura somática, en sus relaciones con el ambiente, en sus clasificaciones raciales, etc.

Esta antropología suele también dividirse en Paleontología Humana, que se aplica en estudiar el origen del hombre, y parte principalmente de lo que le revelan los fósiles; y Somatología que se encarga de todos los aspectos físicos del hombre. Antropología Cultural, que considera al hombre según las características que resultan de sus relaciones sociales. Esta también se clasifica en arqueología y etnología, que se encargan del campo cultural; y lingüística, cuyo objeto de estudio no sólo aplica al análisis y clasificación de las lenguas, sino en la comprensión, a través de las lenguas, de la psicología individual y de grupo.

Ernest Cassirer establece que la imitación –según Aristóteles–, es connatural al hombre desde la niñez, pues una de sus ventajas sobre los animales inferiores consiste en que es la criatura más mimética del mundo y aprende al principio por imitación.¹⁸⁸

Aprender una cosa es el mayor de los placeres, no sólo del filósofo sino también de todos los demás, por muy pequeña que sea su capacidad...¹⁸⁹

Es posible que los datos arrojados, den como conclusión, que el niño prehispánico o precolombino, en su aspiración legítima de los niños por jugar o divertirse, se encuentre drásticamente ubicada por debajo de la religiosidad y el simbolismo del México Precolombino, en donde el binomio vida-muerte, luz-

188 Antropología Filosófica. Cassirer Ernest. Pág. 207).

189 Idem.

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

sombra, día-noche; hayan jugado un papel importante en la vida de los niños de la época.

Con la evolución del México nuevo, el juguete no tuvo una evolución propia, esto debido a que la cultura de la época no estaba en intercambio con otras culturas. España era el único país que aplicaba sus costumbres, juegos y ritos, tratando de erradicar las costumbres ancestrales. Con el triunfo de la Revolución Francesa, se propagaron las ideas de lo se empleaba como juego y juguete (específicamente del punto que estoy tratando), donde los juegos de mesa de la Francia del siglo XVIII, llegan a México durante el naciente siglo XIX. Juegos como la ensaladilla, la corrida de toros o el juego del circo, eran los más populares de la época.

No he logrado encontrar en que consiste cada uno de los juegos antes mencionados, pero si aun terminada esta investigación los encuentro, lo explicaré. Uno de los juguetes llegados de Europa y específicamente de Austria es el Estroboscopio, antecesor del Zootropo.

El estroboscopio no es sino un instrumento que hace estudios científicos sobre fenómenos ópticos relativos al movimiento de los cuerpos. Además de este, el juego denominado Linterna Mágica, que junto con el Ferrocarril, fueron los juegos más importantes de la época traídos de Europa. Construidos de madera, cartón y lata, el ferrocarril era arrastrado por un pequeño cordel, siendo este juguete uno de los preferidos aun en la actualidad. A finales del siglo XIX, la firma inglesa W. Britain and Sons, fabricante de soldados de juguete, comienza la producción de juguetes de movimiento.

Esta producción era con el fin de competir con un juego tradicional español llamado Partir la Vieja,

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

que no era otra cosa que un común del que hoy conocemos como judas, cuyo objetivo consistía y sigue consistiendo en destruirlo llegado el Sábado de Gloria, como evento concluyente de la semana de cuaresma o semana mayor. Además de este, de Europa llegó el juego de las Rondas, cuyo objetivo es el de ubicarse en hileras o en fila para realizar una serie de movimientos en armonía con cantos, origen que data del siglo XVI, mas antiguo aún que el estroboscopio.

El cometa es otro de los juegos traídos de la Europa. Es un juego acompañado de un juguete fabricado con papel, varas de madera e hilo, además de trapos para generar la cola estabilizadora. Aquí se arraigó el concepto de Papalote (papalotl que significa mariposa). El objetivo de este juego es el de construir un papalote tan vistoso como colorido que pueda surcar los aires y mantenerse a gran altura por un tiempo indeterminado.

La mulita del jueves de Corpus Cristi, es otro de los juguetes, que junto con las calaveritas del Día de Muertos, están arraigados de generación en generación. Las mulitas realizadas con totemoxtle (hojas de maíz) o barro son tradicionales por contener a la mulita y unos huacales donde se ubican frutas, verduras, legumbres y flores que son presentadas en el mes de mayo en los templos donde se adora al Cristo Resucitado. Las claveritas, fabricadas en chocolate, azúcar o amaranto son presentadas en las ofrendas a los fieles difuntos en el mes de noviembre.

Las muñecas de trapo son otro ejemplo del arraigo del juguete traído de Europa. Además de las muñecas de trapo, se constituyeron otras muñecas por medio de la ceriescultura, que durante el siglo XVIII, se fabricaron bellas muñecas que posterior-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

mente fueron vestidas por las religiosas de la época. Mas tarde aparecieron las muñecas de totemoxtle, tan comunes como las de trapo pero menos resistentes; además de papel y de cartón. Aún se siguen fabricando en el estado de Jalisco, Puebla y Oaxaca.

El soldadito de plomo, originado por el movimiento de Independencia, es otro de los juguetes populares de nuestra cultura. Además de los soldados de plomo, también se fabricaron en barro, ambos policromados; madera y plata copela. El folklore es el alma de los pueblos, junto con el arte popular, marcan diferencias en formas, materiales, acabados y color. Tule, totemoxtle, palma, carrizo, ixtle, son algunos de los materiales mas comunes en la fabricación del juguete.

Particularmente me enfoque al juguete construido de madera, en especial al trompo. Junto con el yoyo, el balero, el acordeón mágico, los boxeadores, por mencionar algunos, el trompo tiene una personalidad que permite desafiar al más diestro en las suertes que se pueden generar con el trompo.

Los juguetes populares reflejan esa gracia involuntaria que deja en ellos la mano del hombre como aliciente que nos seduce y nos atrae. Son obras de creación que con frecuencia nos cautivan por sus estrechos vínculos con nuestra vida pero principalmente por su valor estético, que a menudo traspone el lindero de las obras de arte. Estas líneas son observaciones de las investigaciones de Gabriel Fernández Ledesma. Finalmente, conocer el proceso de la fabricación del color, arrojan que también había consecuencias con su fabricación, pues la manipulación de los materiales minerales, generaban problemas de salud serios, cada uno de

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

los minerales, tienen una composición que se hacen más agresivos al convinarlos con otros minerales o vehículos que podían mejorar las condiciones visuales del color, es decir, hacerlo mas intenso blanco o mas saurado en negro, y dependiendo si es rojo, azul, amarillo etc. La explotación de los campesinos en recolectar la cochinilla, ese parásito de la penca del nopal que, una vez procesado, genera un color rojo intenso. Así mismo la búsqueda de vegetales en los que si no se conocía la hoja, el tallo o la raíz, resultaba ser venenosa, generando problemas serios en la piel y en los ojos; aún así, seguimos minimizando la labor de nuestros artistas artesanos en cuanto al proceso de fabricación de los colores y en el proceso de fabricación de esas maravillosas piezas que, independiente a su función lúdica, se convierten hoy en objetos de colección.

Este documento, muestra las presiciones de los diversos procesos, independiente a ello, es una recopilación de diversas investigaciones que aportan datos interesanates e importantes que en lo particular desconocía como la influencia del color en la moda y en la musica entre otros. Cada pieza que observamos en los mercados, en las plazas, en las ferias o en las exposiciones, son el resultado de la creatividad de tratar los materiales y concluirlos con el color.

Bibliografía

ABRACADABRA: juguete mexicano. Aroma Ediciones. México, 2002.

AGUIRRE Beltrán, Gonzalo. El pensar y el quehacer antropológico en México. México: Universidad Autónoma de Puebla, 1994? 210p. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México –Cuitláhuac- 573.301 A284p.

ATL Dr. (Gerardo Murillo), Las Artes Populares en México, Librería México, México, 1921.

AUZIAS, Jean - Marie. El Estructuralismo. Jean - Marie Auzias; traducción de Santiago González Noriega. Madrid: Alianza, 1969. 188p. Biblioteca de México. 149.96 A9.

AUZIAS, Jean - Marie. El Estructuralismo. Jean - Marie Auzias; traducción de Floreal Mazia. 3ª. Edición. Buenos Aires: Proteo, 1972. 124p.

BUBER, Martín. ¿Qué es el hombre? México: Fondo de Cultura Económica, 1990. 153p. Colección: breviaros, 10. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 080 B846f. v. 10.

BUFFON. Del hombre: escritos antropológicos. México: Fondo de Cultura Económica, 1986. 318p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 301 B929h.

BERRU, Susan. Diseño y color: como funciona el lenguaje del color y como manipularlo en el diseño gráfico. Barcelona: Blume, 1994. 144p. Biblioteca de la Universidad del Valle de México. Campus San Rafael.

CALLAM, Hilary. Etología y sociedad: en busca de un enfoque antropológico. México: Fondo de Cultura Económica, 1978. 310p. Colección: Breviaros; 235. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

080 B846f v.235.

CASO Alfonso. El Pueblo del Sol, Fondo de Cultura Económica, 3ª. Reimpresión, México, 1976.

CARRO Xochipa, María. Los mazahuas. México : INI, 1992. 58 p. : il. (Monografías de los Pueblos Indígenas de México)

CARRO Xochipa, María. Mazahuas. Sínt. María Guadalupe Ángeles. México : INI - SEDESOL, 1994. 23 p. : il. (Pueblos Indígenas de México)

CASSIRER, Ernest. Antropología filosófica: introducción a una filosofía de la cultura. 14ª impresión. México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 335p. Colección Popular.

CHRISTENSEN Bodil y Samuel Martí, Brujerías y Papel Precolombino, Ediciones Euroamericanas, México, 1972.

ECO, Umberto. La Estructura Ausente: Introducción a la Semiótica. Barcelona: Editorial Lumen, 1978.

El perfume o el miasma. Aspectos sociales del color. México: Fondo de Cultura Económica, 1987.

ESPEJEL Carlos. Las Artesanías Tradicionales en México, SEP/Setentas 1ª. Edición, México 1972.

HERNÁNDEZ Francisco Javier. El Juguete Popular, en Cuarenta Siglos de Arte Mexicano, Editorial Herrero, S.A., México, 1981. • Fernández **LEDESMA** Gabriel. Los Juguetes Populares Mexicanos, en Lo Efímero y Eterno del Arte Popular Mexicano, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana 2ª. Ed., México 1974.

HORCASITAS Fernando, "Matracas y Judas", en Lo Efímero y Eterno del Arte Popular Mexicano, Tomo II, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, 2a. ed., México, 1974.

INZÚA Canales Víctor, Artesanías en Papel y Cartón, FONART-FONAPAS, México, 1982.

LENZ Hans, "El papel precortesiano", citado por

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

Novelo Victoria compiladora, en Artesanos, Artesanías y Arte Popular de México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994.

LINARES Pedro, "Auto-Retrato", en Bestiario y Delirios de Pedro Linares, monografía del XIX Festival Internacional Cervantino, México, 1991.

LEÓN Portilla Miguel. Los Antiguos Mexicanos, Colección Popular, 5ª. Reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1977.

FERNÁNDEZ, Fernando. Color en el Arte. Color – Historia.

FERNÁNDEZ Martorell, Concha. Estructuralismo: lenguaje, discurso, escritura. 1ª. Edición. España: Montesinos editor, 1994. 127p. Sección: obras de antropología.

FERRER, Eulalio. Los Lenguajes del Color. México: Fondo de Cultura Económica,

FERRODE Salazar, Pilar. Manual de Tintes Naturales: Siguiéndole el hilo al color. Santa Fe de Bogotá, Colombia.

FOSTER, George M. Antropología aplicada. México: Fondo de Cultura Económica, 1985. 348p. Colección: brevariarios; 232. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 080 B846f v. 232.

GARIZURIETA, Cesar. 1909 – 1961. Un trompo baila en el cielo. México: Botas, 1942. 192p. Biblioteca de la Facultad de Filosofía y Letras. PQ7297.G35 T7.

HERNÁNDEZ, Francisco Javier. El juguete popular en México: estudio de interpretación. México: Mexicanas, 1950. 158p. Biblioteca de la Facultad de Filosofía y Letras. GN456.16 H4.

HERSKOVITS, Melville J. El hombre y sus obras: la ciencia de la antropología cultural. México: Fondo de Cultura Económica, 1987. 782p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

ca de México. 306 H572h.

HEUSCH, Luc de. Estructura y praxis: ensayos de Heusch Luc de, 1927 -. Estructura y praxis: ensayos de antropología teórica. Luc de Heusch; traducción de Aurelio Garzón del Camino. México: Siglo XXI editores, 1973. 374p. Antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 572 H48.

ITEN, Johannes. El arte del color. México: Noriega Editores, 1994. 96p.

JARQUÍN Ortega, María Teresa. El culto y las representaciones solares en el arte y la arquitectura del México antiguo. Biblioteca de la Facultad de Filosofía y Letras. F1219.7 J37.

JOSEPH, Albers. 1880-1976. La interacción del color. Versión de María Luisa Balseiro, 2ª. Edición. Madrid: Alianza, 1980. 115p.

KLUCKHOLN, Clyde. Antropología. 2ª. Edición. México: Fondo de Cultura Económica, 1984. 325p. Colección: breviaros; 13. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 080 B846f v. 13. 1984.

KÜPPERS, Harald. Fundamentos de la teoría de los colores. 2ª. Edición. Barcelona: editorial Gustavo Gili, 1982. 204p.

LEVI - STRAUSS, Claude. Estructuralismo y dialéctica. B. Pingaud... [Et al] versión castellana Mireya Reilly de Fayard. Buenos Aires: Paidós, 1968. 145p. Biblioteca de México. 149.96 L48.

LINTON, Ralph. Estudio del hombre. 3ª. Edición. México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 486p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 301 L761e 1992.

LÜSCHER, Max. Test de los colores. Test de LÜSCHER. Paidós psicometría y psicodiagnóstico. Barcelona: Paidós, 1986.

MARCUSE, Herbert. Eros y Civilización: una investi-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

gación filosófica sobre Freud. Traducción y dirección de Juan García Ponce. México: Joaquín Mortiz, 1984. 285p.

MARCUSE, Herbert. El Hombre Unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada. Traducción y dirección de Juan García Ponce. México: Joaquín Mortiz, 1984. 272p.

MARÍN de Paalen Isabel. Etno-Artesanías y Arte Popular, Editorial Hermes, S.A., México-Argentina, 1974.

MENDOZA, María Luisa. Trompo a la uña. Villahermosa Tabasco. Instituto de cultura de Tabasco, 1989. 383p. Biblioteca de la Facultad de Filosofía y Letras. PQ7298.23 E534. T78.

MOMPRADÉ Electra L. Pedro Linares un cartonero de abolengo. Suplemento La Cultura Popular en México, periódico Novedades, México, 2 de febrero de 1975.

MOTOLINIA, Fray Toribio, Historia de los Indios de la Nueva España, Editorial Porrúa, S.A., México 1979.

MORENO Rivera, Teresa. El color: historia, teoría y aplicaciones.

N. E. Christensen. Sobre la naturaleza del Significado. Nueva Colección Labor, no. 73.

ORTIZ de Montellano, Bernardo. 1899 – 1949. El trompo de siete colores. México: Editorial Cultura, 1927. 74p. Biblioteca de la Facultad de Filosofía y Letras. PQ7297.0773 T7.

ORTIZ, Georgina. El significado de los colores. México: Editorial Trillas, 1994.

PHILLIP Kottak, Conrad. Antropología: una exploración de la diversidad humana, con temas de la cultura hispana. 6ª edición. México: McGraw - Hill, 1994. 536p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 301 P557a. 1994.

PIAGET, Jean. El Estructuralismo. Jean Piaget, 1966.

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

El estructuralismo; traducción de Floreal Macía. 3ª. Edición Buenos Aires: Proteo, 1972. 124p. Biblioteca de México. 146.96 P54 1972.

PIAGET, Jean. El Estructuralismo. México: CNCA (Centro Nacional para la Cultura y las Artes). Publicaciones Cruz, O, 1995. Colección ¿Qué sé?

POMAR María Teresa, Electra L. Mompradé y Antonieta Zaldivar, compiladoras. "Juguetes Risas y Ensueños. Las Miniaturas", en Proyecto de Contenidos y Guión Temático del Museo Nacional de Arte Popular, México, diciembre de 2000.

REYNOSO Louisa. "El Encanto del Jugete Mexicano", en Muebles y Decoración No. 13, México, diciembre 1989-febrero 1990.

_____ "El Jugete Mexicano", en Muebles y Decoración No. 50, México, Julio-Agosto de 1996.

ROSSI, Alejandro. Lenguaje y Significado. México: Siglo XXI editores, 1969. 151p.

RUBÍN de la Borbolla Daniel F. Arte Popular Mexicano, Fondo de Cultura Económica, Col, Archivo del Fondo, 19-20. México, 1974.

SCHAFF, Adam. Filosofía del hombre. México: Grijalvo, 1965. 151p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 149 S296f.

SCHAFF, Adam. 1913. Introducción a la Semántica. México: Fondo de Cultura Económica, 1969.

SHEFFLER Lilian. Juguetes y Miniaturas Populares de México, FONART-FONAPAS, México, 1982.

TAGES B., Jean. Para comprender el Estructuralismo. Argentina: Editorial Galerna, 1969. 189p. Biblioteca de la facultad de Filosofía y Letras.

THIÓN, Serge. Aproximación al estructuralismo. Argentina: editorial Galerna, 1967. 640p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tec-

Uso antropológico del uso del color en el juguete popular

nológica de México. 301 T458a.

THOMAS Lovis, Vincent. Antropología de la muerte. México: Fondo de Cultura Económica, 1983. 640p. Sección: obras de antropología. Biblioteca de la Universidad Tecnológica de México. 301 T458a.

TIBOL Raquel. "Carmen Caballero, fabricante de Muerte", artículo publicado en el Suplemento Mexicano en la Cultura de Novedades, 31 de julio de 1955, reproducido en Los Judas de Diego Rivera, Dirección General de Culturas Populares, México, 1998.

VÁZQUEZ, Héctor. El Estructuralismo: el pensamiento salvaje y la muerte: hacia una teoría antropológica del conocimiento. México: Fondo de Cultura Económica, 1982. 247p. Breviarios del Fondo de Cultura Económica, 331.

VILLEGAS Víctor Manuel. Arte Popular de Guanajuato, Banco Nacional de Fomento Cooperativo, Fondo de Fideicomiso para el Fomento de las Artesanías, México, 1964.

WAHL, François. ¿Qué es el Estructuralismo?, La filosofía antes y después del estructuralismo. Filosofía. Buenos Aires: Editorial Losada, 1975. 431p.

Consultas Digitales

<http://www.codice.uanl.mx/>

<http://www.fadu.uba.ar/sitios/sicyt/color/home.htm>

Insertar <http://turismo.edomex.gob.mx/turismo/html/metepc-artesantias.html>

<http://portal2.edomex.gob.mx/edomex/temas/arteycultura/index.htm>

<http://site.ebrary.com/lib/autonomadelnorestesp/home.action>

<http://search.proquest.com/index?accountid=44143>

http://www.fonart.gob.mx/web/index.php?option=com_content&view=article&id=138<e

LDG. Eduardo Zambrano Cerezo.

mid=145

http://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/72177ee1-a353-4ea0-ba74-5f3e3d4147d3/TareaFinal/56_elaboracin_de_juguetes.html

<http://www.mensa.org.mx/museovirtual/juguetes-artesanales-mexicanos/>

<http://www.mexicodesconocido.com.mx/>

<http://www.izt.uam.mx/newpage/contactos/anterior/n30ne/pdf/juguete.pdf>

<http://www.inah.gob.mx/boletines/248-museos/687-juguete-popular-mexicano>

<http://www.juguetepopularmexicano.com/>

http://www.fonart.gob.mx/web/index.php?option=com_content&view=article&id=103:el-juguete-popular-mexicano&catid=37:noticias-de-portada&Itemid=113

http://www.fonart.gob.mx/web/index.php?option=com_content&view=article&id=138&Itemid=145

<http://www.juguetesmexicanos.com/>

<http://www.conaculta.gob.mx/detalle-nota/?id=17979#.UrfS9d3Pa4A>

<http://www.mexicodesconocido.com.mx/museo-juguete-popular-mexicano-san-miguel-allende-guanajuato.html>

http://www.maya-archaeology.org/FLAAR_Reports_on_Mayan_archaeology_Iconography_publications_books_articles/12_tintes_naturales_maya_mesoamerica_etnobotanica_codice_artesania_prehispanico_colonial_tzutujil_mam.pdf

<http://www.conaculta.gob.mx/detalle-nota/?id=18009#.UrfTxN3Pa4A>

