



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
POSGRADO EN ARTES VISUALES

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“EL JUEGO EN LA PLÁSTICA: INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA SOBRE LA PINTURA COMO PUNTO DE
ENCUENTRO ENTRE OBRA Y ESPECTADOR”**

TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE MAESTRO EN ARTES
VISUALES CON ORIENTACIÓN EN PINTURA

PRESENTA:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES

DIRECTOR DE LA TESIS:

DR. ENRIQUE DUFOO MENDOZA
PRORAMA DE POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

EL JUEGO EN LA PLÁSTICA.

Investigación y Producción Artística
sobre la Pintura como punto de encuentro entre Obra y
Espectador.



Tonantzin Nallely Arias Reyes

EL JUEGO EN LA PLÁSTICA.

Investigación y producción artística sobre la pintura como punto de encuentro entre obra y espectador.



“Benedicid oh naciones, a nuestro Dios,
Y haced resonar su alabanza,
Porque él mantuvo en vida nuestra alma,
Y no dejó que vacilara nuestro pie.
Pues tú nos probaste, oh Dios,
Nos probaste por el fuego,
Como se hace con la plata...
Pero Dios oyó, atendió mi plegaria.
Bendito sea Dios,
Que no despreció mi oración
Y no retiró de mí su misericordia”¹

SALMO 65(66).

A la memoria de Lugarda Valdés García que con su amor, fuerza, apoyo, paciencia y fe me mantiene siempre en el camino.

A ENRIQUE DUFOO MENDOZA, LADISLAO REYES BELTRAL, mis padres, seres queridos, Tutores, SINODOS, profesores, mi universidad y cada persona que colaboró de alguna forma para lograr la presente obra.

GRACIAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

8

CAPÍTULO 1

El juego, soporte plástico de la obra

11

- | | | |
|--------------|--|----|
| 1.1 | Diferenciación entre los distintos tipos de juego. | 15 |
| 1.2 | Del juego, en general, al juguete popular en particular. | 18 |
| 1.3 | A, B, C de la juguetería popular mexicana. | 20 |
| 1.3.1 | Juguetes populares de la imaginería actual. | 25 |
| 1.3.2 | Catálogo de Juguetes. | 31 |

CAPÍTULO 2

creando juegos

53

- | | | |
|--------------|---|----|
| 2.1 | Torres García y análisis psicológicos en la infancia | 56 |
| 2.1.1 | Infancia creativa y creadora | 58 |
| 2.1.2 | TOYS: enseñar jugando | 60 |
| 2.2 | Klaus Liebig y el juego en H | 66 |
| 2.2.1 | El juego como magia y destino | 69 |
| 2.2.2 | El juego como duplicidad: maneja al hombre y es manejado por él | 71 |
| 2.2.3 | El juego como espejo del hombre | 72 |

CAPÍTULO 3

		73
	Un, dos, tres	
3.1	Juguetes representativos para el desarrollo del trabajo	76
3.2	Desarrollo compositivo del juego y juguetería mexicana	78
3.3	Tablitas mágicas	80
3.3.1	Trompo y reflejos	89
3.3.2	Una vez un viajero...	96
	CONCLUSIONES	118
	BIBLIOGRAFÍA	122
	HEMEROGRAFÍA	129
	ANEXOS	131

INTRODUCCIÓN

El ser humano ha tenido preocupaciones y metas variables de acuerdo a las necesidades surgidas en cada período histórico, su relación con las circunstancias y momentos ha estado ligada al arte desde sus inicios. Cada etapa de expresión, producción, construcción y difusión en estos ciclos cambiantes ha encontrado diversos métodos y resultados, por ejemplo, en la Prehistoria se pintaba en las cuevas los momentos de cacería con fines mágicos; durante la Edad Media la exploración del conocimiento mediante símbolos fue uno de los principales motores, así mismo; en el Impresionismo su búsqueda por la luz es muy notoria; todo lo anterior cuenta con algo en común, una estética teórica-práctica dirigida al entendimiento de un público específico donde el arte y el hombre van de la mano.

En los siglos XVIII y XIX se observa un cambio más abrupto en los resultados artísticos, la llegada de la fotografía, hace que la realidad y el intento de igualarla se hagan de lado, en esta etapa el peso es la teoría sobre la plástica, un arte que pierde el equilibrio entre materia y espíritu evidenciando una justificación; más adelante, en el siglo XX, durante los años sesenta, el peso teórico se ve reflejado en el alejamiento del público debido a la falta de comprensión de las piezas y el contexto manejado, la creación artística se autonomiza del marco que la sustenta, ante esto los artistas plásticos toman diversas medidas y corrientes, una de ellas es la apropiación de la lúdica mediadora entre arte y sociedad. El resultado es el surgimiento de diversos movimientos como son: happenings, arte del comportamiento, accionismo, arte procesal entre otros en los que la premisa principal es la implicación del público y el proceso creativo en conjunción con la lúdica; un “exceso que sirve de auto movimiento”¹.

Lo expuesto anteriormente nos pareciera ver que existe “una solución donde se deja de lado al objeto artístico”², lo importante es la “acción lúdica”, la que suprime la distancia entre artistas y co-jugadores pero la recepción del arte no se da de la forma esperada ya que el público aunque conteste a la provocación de acción y juego, no entiende el objetivo y se aleja.

¹ Gadamer, Hans Georg. *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta* (Barcelona: Paidós, 1991), 20.

² Marchán, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto* (Madrid: Akal, 1997), 400.

En la actualidad esta brecha se sigue observando, la recepción de las exposiciones y el arte sigue siendo un problema. Un espectador por lo general no posee las herramientas para emitir una opinión sobre algún tipo de arte conceptual, minimalismo o cierto arte contemporáneo que no imite la realidad (un bodegón, paisaje, desnudo etcétera), incluso carece de interés por apreciar, conocer o realizar un acercamiento; la tendencia en general es, al no entender lo presentado, alejarse.

El problema, desde mi perspectiva, es que ante la búsqueda de un contexto en la obra se perdió al concurrente; dicho esto, la solución no es que la obra carezca de contenido o que el mismo sea la copia de la realidad para una mayor aceptación. El arte tiene diversos niveles de conocimiento, que para cada artista varían de acuerdo al peso personal en que cada uno le otorgue, esto puede ser con: el contexto, la técnica, los simbolismos o en el caso de esta propuesta plástica la toma lo de un elemento habitual del imaginario común ligada a lo nuevo, creando un "puente" entre lo conocido y nuevo; como diría Gadamer ³ un doble puente que reconcilie el pasado y el presente y permita el flujo entre ambos.

La importancia de acercarse al público es inherente ⁴, es mostrar mediante algo conocido un hecho desconocido; y no existe nada más conocido en la historia del hombre que el juego, cosa clara en los sesenta, con el agregado de que ahora existe una reflexión más, ya que para ese juego en el arte se requiere del objeto artístico, un objeto conocido para la mayor comprensión de las ideas.

Por lo anterior, la propuesta plástica pictórica de investigación y producción que presento retoma un elemento conocido que es el juguete popular como soporte pictórico móvil (un objeto que forma parte del imaginario colectivo social) y el juego con sus niveles de reflexión, divididos en tres etapas donde cada una será comparada con la obra de un artista plástico pictórico y una obra específica donde:



Etapa uno.- Función primaria y fisiológica, sin algún juicio del jugador se representará con la obra *TOYS* de Torres García y sus estudios sobre psicología e infancia; el juego como método de enseñanza.



Etapa dos.- Razonamiento del objeto y la acción de jugar será el lenguaje plástico de Klaus Liebid y su obra *H* donde trata el juego como entidad, concepto, magia, destino, duplicidad y espejo del hombre; un juego más reflexivo.



Etapa tres.- El jugar es algo sagrado donde el hecho es un ritual comparación con la propuesta artística de esta investigación, donde el jugador vincula los niveles del juego en las piezas presentadas tomadas del juguete popular, un juguete del imaginario colectivo.

De esta forma se busca unir teoría y práctica, obra y espectador como jugadores activos.

³ Gadamer, *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 16.

⁴ Marcuse, Herbert. *Eros y civilización*, Trad. Juan García (Madrid: Sarpe, 1983), 170.

Dicho trabajo se dividirá en el juego como soporte plástico de la obra donde se desarrollarán los distintos tipos de juegos y sus niveles de reflexión, posteriormente se procederá a desarrollar una división histórica con una selección estatal-regional de los juguetes populares dentro del imaginario actual, lúdicos (no religiosos ni ceremoniales), con el fin de que mediante el juguete se creé un vínculo entre co-jugador y obra usando sus formas y soportes conocidos para un mejor entendimiento del lector, uniendo esto con las obras de los artistas ya mencionados se podrá llegar a la parte final de esta investigación que es la propuesta donde se invita al espectador a ser participante activo del lenguaje plástico mediante la interacción con la misma con la finalidad de construir un vínculo entre obra y espectador.

⁵ Lebig Von Alexander, "El pintor Klaus Liebig". Humboldt, 47 (2013): 32-35.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO,

SOPORTE PLÁSTICO DE LA

OBRA



El juego es una actividad fascinante de los seres humanos (lo podemos encontrar en los animales, pero en su forma consciente es un hecho humano), presente en todas las culturas y todas las civilizaciones desde la aparición de los homínidos; sea con pinturas rupestres o con figuras de juguetes encontrados en diferentes épocas.

Existen diversos registros que muestran la necesidad del juego en el ser humano, un hecho que está registrado en la infancia como un medio de aprendizaje o en la adolescencia (ya una etapa más consciente) o en la vejez, es un hecho activo en todas las edades del hombre, una presencia milenaria y universal que habla de una actividad inherente al desarrollo humano y a la conformación de las actividades culturales, como diría Huizinga: “Las grandes ocupaciones de la convivencia humana están ya impregnadas de juego”¹ por esto se encuentra estrechamente relacionada con el movimiento, la belleza, el arte y lo sagrado de la vida humana.

El impacto que genera el juego en la constitución del ser y de la conciencia ha sido argumentado por grandes psicólogos, su presencia oculta y poderosa en formas elevadas y sofisticadas de la vida social ha sido descubierta por antropólogos y filósofos.

Regularmente se le liga con el hombre al ser un espacio de libertad, frontera indómita, mediador y atemporal en su sentido más puro. Uno de los investigadores de éste hecho es Huizinga el cuál plantea la tesis de que la cultura surge en forma de juego ya que desde sus inicios se encuentra ligada al hombre, él menciona que al principio, se juega y poco a poco el elemento de lo lúdico se transforma y va desarrollándose en la esfera de lo sagrado, lo legal, lo poético.² Toda acción conforma un ciclo eterno, sin fin pues el principio se incorpora al fin y viceversa.

Sobre esta línea se puede decir que una de las cualidades del juego es el poder que se tiene para llegar a lo sagrado en esa sustracción del tiempo y conformar un espacio propio, ajeno y libre, constituyendo un alejamiento de la realidad, donde momentos o espacios en los que las normas que rigen lo habitual quedan temporalmente suspendidas, en su lugar, otras reglas se instauran; las reglas propias del juego, del arte, de lo sagrado.

Desarrollando lo anterior, cuando uno entra en el espacio del juego lo que hace es entrar a una realidad paralela que se constituye a sí misma. El jugar se constituye como otro espacio, un espacio cerrado en sí mismo pero abierto al mundo porque lo recrea; si éste se establece a partir de su propia realidad, en tanto un espacio o totalidad donde significado y sentido se establece en sus propios horizontes; lo central es jugar, lo demás es secundario.

¹ Huizinga, Johan, *Homo Ludens* (Madrid: Alianza, 2000), 16

² Huizinga, *Homo Ludens*, 30.

Se trata de una acción que se desarrolla dentro de los límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad material, “el estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y el entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimientos de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono.”³

Esto es lo que hace que el juego sea cultura, esa capacidad de permanencia a destiempo, tal como la cultura, tiene una capacidad de recordar, un recuerdo que crea, que se repite, que tiene un vaivén y para cada persona una simbología, que al igual que el arte tiene niveles que se desarrollan.

La posibilidad simbólica que desarrolla el jugar es otro punto que puede compararse en el mundo del arte o que nos puede servir de base para la obra. Desde mi perspectiva a lo largo del tiempo cada representación artística se encuentra llena de simbologías, las cuales se desarrollan de diferentes formas frente a cada contexto y etapa histórica, siendo un reflejo de las necesidades sociales de cada momento.

La representación artística surgida en cada instante es diferente, con símbolos nuevos; puede ser una perspectiva religiosa, un edificio, algunas líneas, representación de la realidad, bodegones, manchas, expresionismo, colores, construcciones, paletas, luces, sombras, en general es un momento donde en ese mundo del hombre responde a necesidades diferentes surgidas en diferentes tiempos. Mi teoría ante lo anterior, es que cuando el objeto artístico se suspende por un instante en la realidad del aquí y el ahora, pasado, presente y futuro se trastocan y sobre pasan una necesidad de un instante formando parte de la historia, es cuando podemos afirmar que se crea el arte; donde lo imaginario surge volviendo lo imposible, posible bajo esa creación humana; ese imaginario que al igual que el acto del jugar cambia en reacción a cada etapa, cada juego, cada país, donde la simbología creada es parte del contexto social, el trasfondo del pensamiento y de la creatividad humana, está en el juego.

El juego en una etapa consciente consta de reglas y de una estructura ordenada “tiene inicio y fin donde se encuentra una seriación, un ir y venir, un movimiento existe enlace y desenlace con una estructura formal”⁴; ese ir y venir es la permanencia es el permitirse jugar y abandonar el juego, como cuando se da un espacio o se destina un horario para videojuegos y se detiene la consola para posteriormente volver y superar el marcador; es el decidir volver y mantener renovación constante.

En la renovación constante se le permite al jugador salirse de él y permanecer en el juego, y esa permanencia es equiparable a la cultura, al arte “El juego tiene una estructura cultural al momento de recordar es ese recuerdo como creación o como tesoro espiritual. Puede ser repetitivo como una cadena en sus eslabones diversos”⁵.

³ Huizinga, *Homo Ludens*, 168.

⁴ Huizinga, *Homo Ludens*, 23.

⁵ Huizinga, *Homo Ludens*, 23.

El momento de juego cuenta con repetición, con niveles, y con interés de mantenerse jugando a ese hecho se le puede denominar auto movimiento, es ese ir y venir que no tiende a un final o a una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento puro y este movimiento puro es autónomo y esa autonomía es la que se acerca a la estética. “El arte como juego entraña el ejemplo humano más puro de autonomía del movimiento”⁶. Ese auto movimiento representa la obra como momento de construcción.

Cada obra tiene diferentes niveles (estéticos y artísticos) algunos se enfocan a una obra cerrada y ante estas con tanto movimiento cultural y social existentes en la historia, en la humanidad y en el juego lo más viable es una obra abierta con movimiento; el mismo Gadamer menciona la necesidad de alejarse de la visión del arte como obra cerrada y consolidada para aproximarse a otra visión, dinámica, en que la obra es entendida como proceso de construcción y reconstrucción continuas con una obra en constante transición tanto para creadores como para receptores⁷.

En este punto se entiende el juego y su comparación con la cultura así como el planteamiento del porque el juego es un buen vehículo para poder ser un soporte de la obra, dado su auto movimiento, su atemporalidad y sus reglas es ese lapso donde el espectador se convierte en co-jugador en una obra abierta ante las necesidades del arte. “La obra producto del juego, deja siempre un espacio del juego que hay que rellenar”⁸

Esta condición del juego hace posible lo lúdico, al igual que el arte posibilita el placer estético, por ello el juego siempre es un espacio del imaginario, social, libre y placentero en el que el sujeto puede experimentar su capacidad creativa y su libertad con intensidad, es medio de la obra, esa obra que necesita un elemento conocido para una mejor aceptación.

⁶ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 20.

⁷ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 21

⁸ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 101

1.1

DIFERENCIACIÓN ENTRE LOS DISTINTOS TIPOS DE JUEGO

Hasta ahora tenemos a la dinámica del juego bajo características que lo conforman en cuanto se crea y su comparación con la obra, es necesario detenernos en los diferentes tipos de juego ya que en cada cultura se ha observado un registro de la diferenciación, en el sánscrito por ejemplo posee no menos que cuatro diferentes raíces de uso, el termino conceptual más general es Kridati designa el juego de adultos, niños y animales⁹. Fray Diego Durán¹⁰ al revisar los vocabularios sobre la lengua Tarasca del siglo XVI, menciona varios datos relacionados con conceptos de juegos y juguetes; dentro de su investigación del vocabulario se encuentra: chanani jugar o recrearse, chanaqua juego o recreación, chaqua juego de placer, apantzequa chanaqua juego de pelota con la mano. En la cultura Griega quizá el juego más definido fue el agón, muestra todas las características formales del juego y pertenece, en virtud de su función, más que nada el dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego¹¹.

Generalmente cada cultura tenía designado y dividido las diferencias entre el juego y cada uno de sus tipos, posteriormente se dejó el vocablo de juego generalizando a cada uno. Actualmente existen diferentes análisis al respecto, aquí dividiremos en tres principales tipos basado en el planteamiento de Huizinga¹² y Gadamer¹³ para un mejor estudio, el cuál posteriormente servirán de guía para la propuesta plástica de la presente tesis.

El primer tipo de juego es aquel que existe en los animales, es una actividad de mamíferos, reptiles, anfibios, aves y peces, en los que se han observado comportamientos rudimentarios que recuerdan a juegos (sobretudo en cautividad). Este comportamiento se puede observar tanto en cachorros como en niños; dicho juego es el primario y es una actividad que no se realiza sólo con juguetes, ni tiene un espacio o momentos específicos, siempre y cuando las necesidades primarias se encuentren cubiertas.

El juego se ha considerado como una actividad exclusiva de los organismos jóvenes. Un ejemplo de estas necesidades primarias se da con los cachorros de tigre (entre muchos) que al tener resguardo, comida, agua, pueden pasar al juego entre ellos y con la madre que mediante juegos, les enseña el como atrapar presas en un futuro, la contracción de las garras para no hacer ruido o destrozarse la carne; en este caso el juego es parte de una enseñanza para el animal.

⁹ Jean Duvignaud, *El juego del juego* (Bogotá: Fondo de Cultura Económica, 1987), 70.

¹⁰ Fray Diego Durán, *Historia de las Indias de la Nueva España e islas de Tierra firme* (México: Porrúa, 1986), 100.

¹¹ Huizinga, *Homo Ludens*, 49.

¹² Huizinga, *Homo Ludens*, 30.

¹³ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 90.

Los niños desde sus primeros años no distinguen entre actividades serias y no serias, entre trabajar y jugar. Ellos aprenden mediante observación y conocimiento, son reflejo constante de lo que observan, quieren compartir nuestros juegos, nuestras reglas, de adultos y nos admiten con gozo en los suyos. Resulta así que los primeros puntos de apoyo que encuentra el niño para su futura creación es lo que ve y lo que oye, acumulando materiales de los que luego usará para construir su fantasía¹⁴.

El niño regularmente vive imaginando desde monstruos, paisajes, mundos nuevos, amigos imaginarios, sombras, animales; aunque no por este hecho pida vivir en las nubes, o se encuentre en la búsqueda de lo irreal o de un mundo artificialmente hermoso, es, aunque parezca imposible, toda la realidad la que busca apresar dado que se encuentra en etapa de aprendizaje (obtener toda la información e imaginaria posible). La capacidad creadora en los niños, la del fomento de esta capacidad y su importancia para el desarrollo general y de la madurez del niño están basadas en el acto de imaginar.

Desde los primeros años de su infancia encontramos procesos creadores que se reflejan (desde el hecho de unir un elemento de la realidad con algo de su creación), sobre todo, en sus juegos cuando el niño satisface su exigencia de enriquecer su relación con otros y con el mundo en general, un niño “no se limita en sus juegos a recordar experiencias vividas, sino que las reelaboran creadoramente, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades acordes con sus aficiones y necesidades”¹⁵.

Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación, se consagra totalmente a lo que hace pero sin plena razón de esto, para un niño el juego es parte del aprendizaje (al igual que el mundo animal), por esta razón es el primer nivel del juego.

El aspecto sociocultural del juego en una etapa consciente y adulta es la segunda etapa donde muestra a la vez la parte individual y social. De acuerdo a la edad y problemática personal, usa los elementos que el entorno pone a su disposición, en este punto se podría hablar de una memoria social, donde influye pasado y cultura (aunque no sea de manera consciente ese saber) por lo que un mismo juego puede significar cosas distintas para diferentes personas bajo innumerables contextos. Existen significados comunes e individuales en una misma comunidad, pero esa simbolización colectiva no impide la simbolización individual, a través de la cual, se le otorga un sentido particular a un determinado juego.

El juego tiene un lugar importante en la adquisición del sentido social, no es únicamente producción libre, individual, sino que tiene reglas, es un mecanismo de ejercicio y solución de conflictos individuales dentro de un marco social.

¹⁴ Lev Semeronovich Vygotskii, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico* (México: Fontamara, 1996),31.

¹⁵ Santrock, *Desarrollo infantil* (México: McGraw Hill Interamericana, 2007), 102.

Una de sus características principales es el invitar a la participación, sea personal o grupal; como diría Gadamer, el juego es una fiesta donde se rechaza cualquier aislamiento de unos hacia otros. La fiesta en comunidad, es la representación de la comunidad misma en su forma más completa. La fiesta es siempre fiesta para todos¹⁶. Las personas que participan en un juego, a pesar de poseer un fuerte contenido egocéntrico lo dejan de lado para poder entablar una relación grupal una característica que podría ser un obstáculo para la relación grupal, se convierte en, el juego, elemento aglutinador.

La tercera etapa es donde la persona es consciente del marco mágico que contiene el acto de jugar, no existe tiempo, es circular (como un ritual); los jugadores comparten un mismo lenguaje, están dispuestos a olvidarse de sí mismos y asumir otros papeles, esta asociación es fugaz, pero deja tras de sí un bienestar difícil de explicar. Resulta entonces que podemos elegir ser parte del juego o no participar en él, esta es una elección voluntaria porque no puede haber actitud lúdica obligada, es el sentido de permanencia. Lo que llega a su tiempo, de lo que tiene su tiempo y no está sujeto a un cómputo abstracto o un empleo de tiempo¹⁷.

Esta etapa es la que se desarrollará para la propuesta plástica, un juego en donde la experiencia del arte, se trata de que aprendamos a demorarnos de un modo específico en la obra de arte. Un demorarse que se caracteriza porque no se torna aburrido. Cuanto más nos sumerjamos en ella, demorándonos, tanto más elocuente, rica y múltiple se nos manifestará. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse.

Para poder demorarse es necesario tener algo más que el juego, un elemento conocido por el imaginario colectivo; dicho elemento se toma del juguete. La elección del juguete será que creé un puente entre el imaginario actual y el pasado, con el fin de que cualquier individuo conecte con el objeto y su simultaneidad de tiempos. Dicho elemento es el juguete popular ya que su historia más íntima tiene que ver con la sociedad que lo produce, con el talento y las costumbres de los distintos tiempos y lugares del desarrollo humano.

¹⁶ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 96.

¹⁷ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 103.

1.2

DEL JUEGO, EN GENERAL, AL JUGUETE POPULAR EN

El juego es una de las expresiones innatas del ser humano éste le ha servido como medio para aprender a relacionarse en un ámbito familiar, material, social y cultural. Nació con el movimiento corporal y desde entonces se unió a la danza, el canto, la música, la mímica y la explosión jubilosa de los sentidos. Es una necesidad infantil y una fuente de placer y gozo sirviendo para el desarrollo subjetivo del niño. "El impulso del juego, mediador y reconciliador es un vehículo de liberación siendo una psicoterapia tanto para el niño como para el adulto..."¹⁸

Se le considera una de las manifestaciones iniciales de la sociabilidad, ya que puede practicarse en forma individual pero su modo de realización pleno es con el otro y con los otros, es propensión y actividad grupal, por esta razón, una de sus primeras manifestaciones ocurre en un entorno familiar. De dicha disposición original nace el juguete, el objeto con que se juega, animado o inanimado, "los primeros juguetes animados fueron los animales pequeños con los que se convivía y más tarde los domesticados"¹⁹.

Los primeros juguetes inanimados se fueron alterando de acuerdo a características particulares como son:



Dominio y habilidad manual progresiva de la cerámica, tejido, madera, hule, cera, latón, vidrio, porcelana, plomo, pasta, y de las particularidades en cada región así como el desarrollo en la música, el baile, los artificios mecánicos y así sucesivamente hasta los juegos actuales (como los electrónicos).



Los materiales que se usan para realizar el juguete, regularmente se toman de los recursos regionales, además de varias de acuerdo a su historia paralela al desarrollo de la tecnología; tiene que ver con la sociedad que lo produce, con el ingenio y las costumbres de los distintos tiempos y lugares del desarrollo humano.

¹⁸ Marcuse, Herbert, *Eros y civilización*, Trad. Juan García (Madrid: Sarpe, 1983), 170.

¹⁹ Florescano, Enrique, *El juguete mexicano* (México: Taurus, 2006), 11.

El juguete, en específico el juguete popular es un producto social (tradiciones y cultura) de los diferentes pueblos y regiones que le dieron origen donde intervienen los distintos materiales diseños y fines lúdicos. Sus ideas verbales son parte sustancial... haciendo presente su condicionalidad histórica, social. Las ideas sociales, morales o políticas, no son algo exterior sino parte sustancial... todas las artes se inscriben en la superestructura ideológica... no todas se inscriben en ella de la misma manera y para expresarse se valen de los medios semánticos correspondientes.²⁰

Los juguetes populares son un reflejo social de cada etapa histórica²¹, región, cultura, civilización, en cada una de éstas trabajó la imaginación, la habilidad manual; son creaciones surgidas de la tradición y talento creativo de los diferentes pueblos y regiones que le dieron resultados diferentes de facturación, intervención, material, diseño, acabado y fines lúdicos. Por dicha razón es prioritario desarrollar la línea de la juguetería popular mexicana y su lazo actual en nuestra imaginería social.

²⁰ Sánchez, Vázquez Adolfo, *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas* (México: Fondo de Cultura Económica, 1996), 31.

²¹ Francisco, Hernández, *El juguete popular en México* (México: Ediciones Mexicanas, 1950),40.

1.3

A, B, C DE LA JUGUETERÍA POPULAR MEXICANA

En México el interés por el juguete y su valoración están relacionados con las tradiciones y las artes populares. Los cronistas e historiadores muestran una fascinación por la riqueza cultural que se desarrolló; la diversificación en la sociedad novohispana va estrechamente ligada al desenvolvimiento de la evangelización, la dominación política, la expansión territorial y la consolidación del territorio ahora llamado México.

La cultura que tenemos hoy día es un ejemplo claro de la hibridación de diferentes culturas y hechos que se fueron fundiendo, adaptando y remplazando. Un ejemplo claro es la etapa evangelizadora en el siglo XVI, donde los primeros frailes integraron a su labor cantos, juegos y piñatas.

Dichos mecanismos sirven para un mejor entendimiento de las enseñanzas así como una forma pronta de esparcir y apuntalar la nueva fe; mediante festividades y juegos, traen consigo cargas culturales previas, como son los juguetes de movimiento, originarias de Asia, o las mismas piñatas, que llegaron de China por las rutas de Marco Polo. Adaptadas a festividades del novenario, previo a celebraciones navideñas, en la actualidad esas piñatas híbridas son sinónimo de mexicanidad²².

Por esta razón, para poder proseguir con esta investigación es necesario analizar la influencia que tuvo el transcurso social, económico, político e ideológico sobre dichos objetos populares mexicanos ya que cada cambio forma los juguetes en la imaginería actual. Para abarcar esto es indispensable trazar rápidamente cuales fueron sus divisiones y cómo fueron cambiando con los siglos.

²² Francisco, Hernández, *El juguete popular en México* (México: Ediciones Mexicanas, 1950),46.

Lo primero es el territorio mesoamericano (actualmente México) y sus elementos culturales como son:

Adornos. Bezotes, orejeras, narigueras, pectorales, collares, brazaletes; regularmente elaborados con metales preciosos, barro, jade, obsidiana, piedras preciosas que varían de acuerdo al estatus de la persona que lo usaba.

Cerámica. Vasos trípodes, platos y tazas, ánforas, copas de vertedera, ollas, cajetes, sahumerios y figuras zoomórficas; elaborados de barro o elementos regionales.

Indumentaria. Sandalias con taloneras, tela de algodón con plumas entretejidas, tejidos decorados con pieles de animal, huipiles, quechquémitl, maxtlatl o taparrabos, turbantes, túnicas, capas, penachos, entre otros.

A través del Códice Mendocino, se sabe que entre los niños aztecas, el juego estaba orientado a incorporarse a la comunidad, por lo que los juguetes eran instrumentos pequeños, semejantes a los que utilizarían en las labores del campo cuando fuesen adultos: de ahí que los varones jugaban con juguetes en forma de implementos agrícolas, de esta manera se les difundía el amor a la tierra y el gusto por el trabajo, por su parte, las niñas jugaban a tejer o a la comidita, con trastecitos de barro, así la madre empezaba a familiarizarlas con las diversas obligaciones que implicaba el matrimonio.²³

Con referencia a sus juguetes y juegos elaborados se encuentra el juego de pelota-maya, las figuras zoomórficas realizadas en barro, con ruedas o muñecos encontrados, entre otros que se pierden registros con la llegada de los españoles teniendo en cuenta que los nativos sobrevivientes se adaptaron ante la nueva cultura.²⁴

Los primeros registros del choque cultural son desde escritos de Hernán Cortés, dirigidos al Consejo de las Indias, con el fin de explicar el sistema local de tributos y la vida cotidiana (en las que se menciona posibles juegos), cartas de Relación al Rey Carlos I de España, registros de órdenes de Agustinos, Dominicos, Franciscanos y Jesuitas entre otros; cuya labor era tanto política como religiosa de un nuevo dominio.

En una carta fechada el 20 de septiembre de 1538 (una entre tantas), menciona un poco de la cotidianidad del lugar, con un tono de fascinación debido a que dichas cotidianidades no son propias de su cultura; refiere al juego explicando que los vecinos de algunos de los barrios tenían la obligación de mantener a “maestros de hacer rosas, que son como los ramilletes de Barcelona, y de muchas otras diferencias; otros que inventan cantares y que los muestran a cantar, y dan los sones y los muestran a bailar, otros que hacen farsas; otros que juegan de manos; otros que hacen títeres y otros juegos...”²⁵

²³ Fray Diego, Durán, Historia de las Indias de la Nueva España e islas de Tierra firme (México: Porrúa, 1986).

²⁴ Toor, Frances, A Treasury of Mexican Folkways (New York: Bonanza Books, 1947), 566.

²⁵ José Luis, Martínez, Documentos cortesanos, (México: FCE, 1991),90.

Los cronistas e historiadores del Virreinato fueron los iniciales en reparar sobre las artesanías populares, debido a la fascinación sobre la riqueza cultural, la variada colección de juguetes que animaba las fiestas religiosas, las ferias regionales y los mercados.

La diversidad de juguetes y juegos en la Nueva España en fiestas populares y juegos muestran una marcada división para la evangelización de los nativos, dentro de las catalogaciones existentes, tomaré las realizadas por el historiador Florescano²⁶ que marca cuatro rubros principales:

-  Juegos Caballerescos: se siguen escenificando anacrónicamente aunque sin perder un ápice de actualidad, las batallas entre moros y cristianos, y las mojigangas.
-  Competencias diversidad o virreinales: se sabe de diferentes juegos de pelota, quizá incorporando reminiscencias del juego prehispánico, bolos o boliches.
-  Juegos de salón: llegada de los billares, los naipes y los trucos.
-  Espectáculos públicos: peleas de gallos, corridas de toros, volantines (entre voladores de Papantla y listones versallescos girando a ras de tierra), actos de circo y teatro.

Durante el siglo XVII los juegos y juguetes van ligados al desenvolvimiento de la evangelización, la dominación política y la expansión territorial, se observan diversos cambios en los juguetes ya existentes, así como el aumento de cantos, juegos de piñatas, nacimientos como medio educacional, incluso en los días festivos se reproducía lo que marcaba y permitía la iglesia; un ejemplo es “el sábado de gloria, celebrado con sonajas de hojalata, matracas de madera y quema de judas de cartón para celebrar que el alfeñique a diferencia de las almas no sobrevivirá la muerte”²⁷.

Ligado al juego de las fiestas populares y el calendario religioso fue el primer Enero que empezaron a llegar los reyes Magos a la nueva España, no se encuentra registro de la fecha exacta, pero se conoce que al inicio traían cascos de cartón y espadas de madera para los niños, muñecas de trapo, cucharones de madera para las niñas.

En el siglo XVII llegaron de España las alcancías, populares en España morisca con reminiscencias de juegos medievales, esos huevos dieron origen al confeti Italiano.

²⁶ Florescano, *El juguete mexicano*, 30.

²⁷ Florescano, *El juguete mexicano*, 36.

En la segunda década del siglo XVII inicios del XVIII cobran auge los soldaditos y la proliferación de juguetes bélicos de tipo militar de barro o plomo, fusiles de pasta o madera ligeramente pintados con colores chillones, carruajes y barcos en miniatura. En esta etapa es interesante destacar que se da por las intervenciones Napoleónicas del otro lado del continente, esas reminiscencias bélicas llegaron al tipo de juego que se popularizó en dicha etapa, cuando los niños se preparan para un futuro.²⁸

Hacia finales del siglo XVIII, el territorio de la Nueva España se había duplicado, su población general se había triplicado, se inicia un panorama de optimismo independentista (por la caída del Virreinato), el panorama afirmaba una conciencia nacional ajena a la peninsular; lo mexicano surgía paulatinamente de entre los ritmos y modos cotidianos de los habitantes, los juegos y los juguetes no quedarían excluidos de este ánimo. Circulaban en los salones nuevos juegos de mesa de origen francés, los tableros y los naipes ya no tenían que ser españoles y los soldados de los niños recrean batallas de guerra con eco de los avances de Napoleón en Europa.

En el siglo XIX, el territorio mexicano se había reducido a la mitad de la extensión con la que declaró su independencia de España. Los pilares del optimismo nacionalista se vieron cercenados al promediar el paso de una generación.²⁹ Los soldados de los niños recreaban batallas de la guerra de independencia, los juguetes locales se combinaron con los importados (principalmente en el Porfiriato, ya que este gustaba por lo extranjero, y fue lo que difundió) a través del juego y las circunstancias de los mismos. Esto se da entre la fascinación de la fantasía y la novedad de las piezas móviles, los juguetes extranjeros, aun así siguieron siendo populares los muñecos de palma, madera o pasta.

En la segunda mitad del siglo XIX los juguetes se van agrandando y van perdiendo su delicadeza. La fábrica de juguetes se volvía una industria especializada que amenazaba con alterar la delicada belleza y el rasgo artesanal de los mismos “paralelamente a los juguetes llegados del extranjero, que siempre los hubo y los seguirá habiendo, ha existido también una vasta producción local, inspirada a veces en las piezas importadas, para satisfacer las necesidades de los niños mexicanos”.³⁰

La historia de los juegos y juguetes mexicanos destacó más en el periodo de la Revolución, por todo el sentido nacionalista que se dio en la época debido a la búsqueda de una estabilidad y paz ante las constantes rebeliones, los ideólogos del momento se percataron que infundiendo valores en la niñez mexicana de amor a la patria así como la exaltación de la cultura étnica, el mestizaje y el folclor en conjunto con ideales de progreso y prosperidad daban un sentido de pertenencia a la nación y con esto se evitaban los conflictos armados, por ende los artistas y pensadores del siglo XIX rescataron la artesanía y el juguete popular todavía sobreviviente.

²⁸ Roger, Caillois, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, (México: Fondo de cultura Económica, 1986), 78.

²⁹ De la Torre, Francisco, *Arte Popular Mexicano* (México: Trillas, 1994), 23.

³⁰ Espejel, *Las artesanías tradicionales en México*, 60.

Guillermo Tovar ha señalado con lucidez que hace un siglo la visión porfiriana de industrialización y de progreso había hecho de México una nación que miraba hacia fuera y hacia delante. La Revolución mexicana que se inicia con Francisco I. Madero exigía que la vista se tornara hacia dentro y hacia atrás. El triunfo de la revolución campesina, popular y democrática impulsó la vuelta al país real, indígena, campesino, pueblerino y popular.³¹

Las diferentes facetas de los juegos y juguetes en México a lo largo de nuestra historia apuntan hacia temas de nuestra identidad cultural, política, social e, incluso, económica o artística de las diferentes etapas de nuestro pasado, el vínculo entre el juguete y las materias primas locales imprime un sello característico a diversas regiones; cada etapa influye directamente en la producción u olvido de los juguetes, los que sobreviven actualmente tuvieron que pasar por un sin fin de hechos para seguir "vivos".

³¹ Tovar de Teresa, Guillermo y Jorge Hernández, *Juegos y Juguetes del Virreinato de la Nueva España* (Madrid: Espejo de Obsidiana, 1993) 82.

1.3.1

JUGUETES POPULARES DE LA IMAGINERÍA ACTUAL

En la actualidad, existen diversos juguetes populares en la República Mexicana que como se ha mencionado han sobrevivido a lo largo de los años gracias a las necesidades de seguir manteniendo cada una de estas piezas, los materiales con que se hacen son muy variados y por eso su historia corre paralela al desarrollo de las artes manuales y la tecnología.

Sobre esto los primeros que escribieron haciendo una división del juguete popular mexicano fueron Gabriel Fernández Ledesma³², Francisco Javier Hernández³³ y Carlos Espejel³⁴ dentro de muchos, en general su conclusión es que los juguetes son objetos con que se entretienen los niños y cada periodo de la historia poseyó juguetes originales, divertidos, ingeniosos y "maravillosos" realizando aportes a los siglos posteriores.

Existen diversas clasificaciones asignadas a la juguetería popular: por material, forma, color, técnica o región. En esta investigación me enfocaré a la división estatal de la producción de dichos artículos para así poder seleccionar las piezas a emplear en la presente obra.

Cabe mencionar que cada región, flora y fauna, da pauta a la construcción de su juguetería mediante los recursos del lugar, ejemplo: de los árboles surgen diferentes objetos, cada parte: raíces, corteza, tronco, ramas, florecencias, frutos, fibras y semillas, da un juguete diferente, en algunos estados usan órganos (o bules) como alternativa.

En México existe variedad en cada elemento, el barro puede ser: negro, rojo, terroso, rosa, amarillo que hace emerger diversidad en los resultados del juguete, manteniendo un tanto las formas. Debido a la variedad de la juguetería, en base a cada región y elemento del que fue construido a continuación desarrollaré un agrupamiento estatal (por orden alfabético) basado principalmente en los historiadores Enrique Florescano³⁵, Carlos Espejel³⁶ y Frances Toor³⁷, así como un mapa territorial, para una mejor catalogación y ubicación de cada juguete:

³² Fernández, Ledesma Gabriel, *Juguetes Mexicanos* (México: Talleres Gráficos de la Nación, 1930), 30.

³³ Hernández, Francisco Javier, *El juguete popular en México* (México: Ediciones Mexicanas, 1950), 220.

³⁴ Espejel, Carlos, *Juguetes mexicanos* (México: Secretaría de Educación Pública, 1981), 30.

³⁵ Florescano, *El juguete mexicano*, 30.

³⁶ Espejel, *Juguetes mexicanos*, 30.

³⁷ Toor, *A Treasury of Mexican Folkways*, 400.



AGUASCALIENTES:

Gallitos de madera.
Trompos.
Baleros.
Yoyos.
Carritos de madera.
Tablas mágicas

BAJA CALIFORNIA Y CAMPECHE:

Aviones.
Coches.

CAMPECHE

Animales hechos en jipi-japa (una fibra natural que se produce en la zona de Bécál).

CIUDAD DE MÉXICO:

Camión pajarero.
Juego de Instrumentos.
Caballo de madera.
Muñecos de papel aglutinado.
Muñecos de palma.
Marionetas de madera.
Soldaditos de plomo.
Rehiletes de papel.
Aviones de cartoncillo.
Juegos de mesa como “la lotería” y “el coyote”.

COLIMA:

Soldados.
Rifles.
Jaulas.
Máquinas de coser.

Muebles miniatura.
Trompos y baleros de madera.
Juguetes de plomo en molde.
Matracas.
Muñecos de barro.

CHIAPAS:

Muñecas de trapo tzotziles y tzetzales.
Maromeros de madera llamados ‘chintetes’.
Juguetes de barro, figurillas humanas y zoomorfas.
San Cristóbal de las casas:
Instrumentos musicales de tejamanil.
Tablas mágicas.

CHIHUAHUA:

Tejidos tarahumaras.
Muñecas de trapo y madera de pino.
Cerámica rarámuri: “tesgüíneras” y vasijas, “parihuelas” (aros).
Pelotas de madera y tambores.
Muñecas de trapo, sin facciones faciales.

ESTADO DE MÉXICO:

Matracas.
Sillas de tejamanil.
Pajaritos con péndulo de barro “alfeñiques” o figuras de pasta de azúcar.
Perinolas, baleros y trompos torneados en madera.
“Carranclanes” de tule (soldados revolucionarios), “Adelitas” y jinetes de tule.

LERMA:

Carreta con jinete de tulle.
Muñecas de palma.

SAN ANTONIO LA ISLA:

Matraca.
Balero.
Gallo.
Yoyo.
Trompo.
Jinetes revolucionarios tejidos en tulle.

IXTAPA DE LA SAL:

Animalitos labrados.
Mesitas y trastecitos.
Pájaros de madera con péndulo.

METEPEC, VALLE DE BRAVO:

Alcancías.
Trastecitos.
Árboles de la vida.
Tablas mágicas

GUANAJUATO:

Sonajas.
Caballos y serpientes de madera.
Canicas de barro.
Títeres de barro y tela.
Muñecos de cera.

CELAYA:

Muñecas de cartón.

SILAO:

Figuras y luchadores de madera.

SANTA CRUZ DE JUVENTINO ROSAS:

Palomitas y animales que mueven la cabeza.
Payasos.
Trapevistas.

GUERRERO:

Figuras de animales, coches y aviones en guaje, bule y calabazo.
Máscaras.
Sonajas.
Juguetes de barro con algodón.
Animales labrados en corazón de saúco.
Jinetes y barcos de cáscara de coco.

TEMALACANCINGO:

Juegos de gallos de madera.
Animalitos.
Cochecitos.
Avioncitos.
Rueda de la fortuna.
Tópala del sur e Iguala:
Figuras de animales tallados.

HIDALGO:

Figuras zoomorfas de ixtle o lechuguilla trenzada.
Flautas de carrizo.
Pajaritos de palma utilizados como sonaja.

JALISCO:

Cirqueros.
Tablas mágicas
Equilibristas de barro.
Figuras zoomorfas de molde con silbato.
Autobuses, camiones, trenes, barquitos.
Danzantes trastonos de barro.
Máscaras, figuras populares de barro natural y policromado.
Mulitas de palma o tulle.

MICHOACÁN:

Muñecas de trapo y de hojas de maíz.
Guitarras y sonajas de tejamanil.
Baleros, perinolas, trompos de madera policromada.
Ferrocarriles, carros y aviones de paja de trigo o apanigua.
Juguetes de cobre.

MORELOS:

Figuras humanas y animales de pochote.
Chínelos de papel, alambre y plumas.
Teponascles o tambores prehispánicos.
Perinolas.
Sonajas.

TEPOZTLÁN:

Maromeros de carrizo.

OAXACA:

Muñecas de barro “Tanguyús” (muñecas).
Animales de zompantle, copalillo y cedro.
Alebrijes.

SAN JUAN GUELAULA:

Carros pipa.

SAN MARTÍN TILCAJETE:

Rueda de la fortuna, tortugas y animales de barro rojo.
Muñecas de barro.

PUEBLA:

Papalotes.
Figuras en nueces.
Juguetes de acero.
Sonajas de ‘gallito’, miniaturas en palma.
Gallinitas de vidrio prensado.

AMOZOC:

Silbatos de barro.
Alcancías.

CHIGNAHUAPAN:

Miniaturas de Palma.

MATAMOROS:

Animales y muñecos al temple pintadas a mano.

QUERÉTARO:

Trastes y muebles en miniatura de madera.
Sillas de montar.
Miniaturas de cuero.
Animales de varas de sauce.
Muñecas de trapo.
Figuras de barro

SAN LUIS POTOSÍ:

Mulitas de hojas de maíz.
Changos de piel de conejo.
Figuras humanas y zoomórficas de totemoxtle.

SANTA MARÍA ACAPULCO:

Trastes de barro.
Mulas de hojas de maíz.
Changos formados de piel.
Muñecas Pame (de palma con trapos).

TLAXCALA:

Tambores.
Culebras de madera.
Muñecos de hoja de totemochtlí.
Canica.
Rehiletes.
Tablas mágicas

VERACRUZ:

Muñecas.
Toros, caballos y cencerros de barro.
Juguetes de cuero, concha y care.
Carracas (que imitan el sonido de las ranas) de cartón.

XICO:

Caballos de madera.

CÓRDOBA:

Carracas, cilindros de cartón sujetos por un palito con hilos o crines de caballo.

YUCATÁN:

Churumbelas trompos chilladores.
Muñecos de cedro rojo, carritos y muñecos de madera.
Matatenas.
Caballitos de madera.

1.3.2

CATÁLOGO DE JUGUETES

Hemos visto hasta el momento el correr histórico del juguete popular, su influencia territorial para su creación y conservación, así como una división estatal para su clasificación; en base a esa división, a lo largo de mi maestría realicé un catalogo de juguetes como referente visual de la investigación para una mejor identificación de los mismos, ya que en algunas regiones cambia el nombre, el material y existen algunos variantes en la forma.



1. ÁRBOL DE LA VIDA.

BARRO Y ACRÍLICO. MEDIDAS DIVERSAS



2. AVIÓN Y CARROS DE MADERA.

BARNIZ Y ACRÍLICO. MEDIDAS DIVERSAS



3. AVIÓN DE MADERA. BARNIZ. MEDIDAS DIVERSAS



4. TRASTES Y MUEBLES EN MINIATURA.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



5. SILBATOS DE BARRO Y MADERA.
BARRO Y ACRÍLICO. MEDIDAS DIVERSAS.
FIGURA ZOOMORFA.



6. VELAS CON FIGURAS.
CERA. MEDIDAS DIVERSAS



8. MATRACA.
MADERA, PINTURA ACRÍLICA.
MEDIDAS DIVERSAS.



7. SILBATOS DE BARRO.
BARRO NEGRO. MEDIDAS DIVERSAS.
FIGURA ZOOMORFA.



9. MÁSCARAS.
BARRO Y MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



10. RUEDA DE LA FORTUNA .
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



11. MUÑECAS DE HOJA DE TOTOMOCHTLI (o totomoxtle, hojas secas de maíz).

MAÍZ. MEDIDAS DIVERSAS.



12. MUÑECAS PAME.

PALMA CON TRAJOS. MEDIDAS DIVERSAS.



13. MUÑECAS DE TRAPO.

TEXTILES ÉTNICOS. MEDIDAS DIVERSAS.



14. MUÑECAS DE PAPEL MACHÉ.

POLICROMADAS. MEDIDAS DIVERSAS.



15. MUÑECOS DE HOJA DE PALMA .
MEDIDAS DIVERSAS.



16. MUÑECOS DE CERA.
TEXTILES ÉTNICOS. MINIATURA.



17. FIGURA ZOOMÓRFICA .
CERA. MINIATURA.



18. GALLOS DE PELEA .
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



19. CAMIÓN .
PAJA DE TRIGO O PANIGUA
(EN ALGUNAS REGIONES SON DE
VARAS DE SAUCE). MEDIDAS DIVERSAS.



20. CABALLO DE MADERA Y PINO .
POLICROMADO. MEDIDAS DIVERSAS.



21. MUÑECOS DE TRAPO Y MADERA DE PINO .
TEXTILES ÉTNICOS. MEDIDAS DIVERSAS.

22. JINETES REVOLUCIONARIOS .
TEJIDO EN PALMA. MEDIDAS DIVERSAS.



23. ALCANCIAS .
BARRO Y MADERA. MIEDIDAS DIVERSAS.



24. SILLAS DE TEJAMANIL .
MINIATURA.



25. JUGUETES DE PLOMO EN MOLDE .
MEDIDAS DIVERSAS.



26. LEÓN.
JUGUETE DE CONCHA. MEDIDAS DIVERSAS.



28. ANIMALES HECHOS DE JIPI-JAPA.
FIBRA NATURAL DE BÉCAL (zona maya de Campeche),
MEDIDAS DIVERSAS.

27 FIGURAS HUMANAS .
CARTON . MEDIDAS DIVERSAS





29. REHILETE .
PAPEL. MEDIDAS DIVERSAS.



30. GUITARRAS DE TEJAMANIL.
MADERAS ESTATALES. MEDIDAS DIVERSAS.



31. SILLA DE MONTAR.
CUERO. MEDIDAS DIVERSAS.



32. MAROMERO .
CARRIZO.. MINIATURA.



33. PUEBLO .
PALMA. MINIATURAS.



34. LUCHAS, ARENAS Y JUGADORES.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS, MINIATURA.

35. TÍTERES.

TRAPO Y CARTONERÍA. MEDIDAS DIVERSAS.



38. PELOTA.

MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



36. SONAJA DE SEMILLA / IMAGINEÍA RARAMURI.

BULE. MEDIDAS DIVERSAS.



37. JUGUETES DE CUERO.

PIEL. MINIATURA.



39. FIGURAS ZOOMORFICAS.

COCO. MEDIDAS DIVERSAS.



40. ALFEÑIQUES.

FIGURAS DE PASTA DE AZUCAR. MEDIDAS DIVERSAS.

41. ANIMALES AL TEMPLE.
MADERAS Y RAÍCES ÉTNICAS. MEDIDAS DIVERSAS.



43. YOYO.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



44. BALERO.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.

42. GALLOS Y GALLINAS.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



45. MATATENA.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.

46. LOTERÍA.
CARTON. MEDIDAS DIVERSAS.



47. FIGURA ZOOMORFICA DE TULE.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



48. MULAS.
HOJAS DE MAÍZ. MEDIDAS DIVERSAS.

49. SONAJAS.
BULE Y CALABAZO. MEDIDAS DIVERSAS.



50. SONAJAS.
TEJAMANIL. MEDIDAS DIVERSAS.

51. ANIMALES QUE MUEVEN LA CABEZA.
MADERA Y NUECES. MINIATURA.



52. TROMPO.
MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



53. ALEBRIJES.

CARTONERÍA Y MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.

54. CERÁMICA RARÁMURI: "TESGÜINERAS" Y VASIJAS, "PARIHUELAS" (AROS). BARRO. MEDIDAS DIVERSAS.



55. SONAJAS. MINIATURAS EN PALMA. MEDIDAS DIVERSAS.



56. TABLAS MÁGICAS. MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



59. BARCOS. CASCARA DE COCO. MEDIDAS DIVERSAS.

58. SOLDADOS. MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.



61. CHINELOS. CARTONERÍA ALAMBRE Y PLUMAS. MEDIDAS DIVERSAS.

60. JUGUETES DE COBRE. MINIATURA..



57. TEPONASTLE/ TAMBORES. MADERA. MEDIDAS DIVERSAS.





62. CARRACAS,
SUJETADOS CON HILOS O CRINES DE CABALLO.
CARTON Y MADERA.



CAPÍTULO 2

CREANDO JUEGOS

En la historia del arte ha existido una búsqueda constante entre la obra y contexto, si nos sumergimos un instante en cada periodo artístico se observa ese equilibrio dando diferentes soluciones en cada una. La ruptura de este equilibrio entre materia y espíritu, a favor del último, queda atestiguada por el exceso de conciencia del arte a partir de la fotografía; esto sucede cuando el lazo deja de ser evidente (la búsqueda de lo real se queda a un lado).

Al dejar de ser notorio el vínculo espontáneo, el arte aparece necesitado de justificación a la integración le sucede la desintegración, en el momento en el que la creación artística se autonomiza del marco que la sustentaba y el arte, desamparado de verdad con-textual, se ve forzado a proclamar la textualidad de su verdad.¹ En la actualidad, algunas expresiones artísticas se quedan en la textualidad, ante éstas el espectador en ocasiones, no termina de entender el significado y decide alejarse.

Por lo anterior, se propone el ingreso de un elemento conocido, (para no perder la textualidad o quedar como una copia fiel de la realidad) algunos artistas descubren este enlace en el juego, un juego mediador entre obra y espectador.

El juego es un hecho que se encuentra presente en las etapas sociales, tiene inicio y fin donde se encuentra una seriación, un ir y venir, un movimiento, existe enlace y desenlace con una estructura formal, esta estructura formal puede ser cultural al momento de recordar es ese recuerdo como creación o como tesoro espiritual.

Puede ser repetitivo como una cadena en sus eslabones diversos y esta es una acción consciente, los lugares de juego son temporarios dentro del mundo habitual que sirven para la ejecución de una acción que se conforma en si misma. Dentro del campo de juego existe un orden propio absoluto, esto crea un orden, lleva a un mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. La desviación más pequeña arruina el juego, esta conexión con el orden parece radicar dentro del campo estético.

Como vimos en el capítulo anterior, existen tres tipos de juegos, el juego primario (como enseñanza y fisiológica, sin algún juicio del jugador), el juego secundario (razonamiento del objeto y la acción de jugar) y el juego terciario (el jugar es algo sagrado donde el hecho es un ritual). Cada uno de estos necesita del objeto (para una mejor comprensión del juego artístico) ese objeto debe ser tomado del imaginario colectivo, dicho objeto es el juguete popular como soporte artístico.

¹ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 14.

La obra producto del juego, deja siempre un espacio del juego que hay que rellenar. El juguete es un producto de las tradiciones y talentos creativos de los diferentes pueblos y regiones que le dieron origen; en su facturación intervienen distintos materiales, diseños, acabados y fines lúdicos.

Esto fue claro para dos artistas que se aludirán más adelante: Joaquín Torres García y Klaus Liebig, cada uno lo abarcó de diferente perspectiva al juego y al juguete. El primero se enfocó en la etapa primaria del juego, su interés por el desarrollo infantil mediante el juguete armable como medio educacional lo llevó a la creación de su obra *Toys*. El segundo realiza una pieza llamada *H*, exclusiva del juego; un juego consiente que es reflejo del hombre y manejado por él (enfocándose en la segunda etapa del juego).

Lo antepuesto es necesario para desarrollar la tercera etapa del juego comparación con la propuesta artística de esta investigación, un juego en el arte que conjunta juego y juguete popular mexicano como puente entre lo conocido y lo desconocido para una mejor aceptación de la obra artística.

2.1

TORRES GARCÍA Y ANÁLISIS PSICOLÓGICOS EN LA INFANCIA

Joaquín Torres García es un pintor, escultor y teórico Uruguayo (Montevideo 1874-1949) creador del Universalismo Constructivo² donde menciona la pintura de forma estrictamente planista para su mejor entendimiento; usando el plano de color, la línea y la geometría como unidad de la obra. El *Universalismo* es, según Torres García, un modo de ver y hacer el arte en conjunción con el *noucentismo* catalán donde buscaba establecer un diálogo entre el arte e infancia a través de las formas, líneas, colores y movimiento.

Su trayectoria artística inicia en el modernismo, con un vocabulario plástico vinculado a la tradición y la memoria de su cultura de origen. Su búsqueda por normalizar la presencia del arte en la vida cotidiana lo lleva al juguete como provocación para el infante así como medio educativo. La construcción de juguetes ocupó un lugar destacado en su producción, la carpintería familiar en Montevideo lo influye en esto, en especial una tarea de investigación que desarrolló entre 1917 y 1923, y que se comercializaron bajo el nombre de Aladdin Toys³ en EEUU.

En sus investigaciones Torres realizó diversos juguetes (como en Barcelona donde fueron tradicionales), exentos de connotaciones que infantilizaran la obra, siempre introducidas por el adulto pero alejadas de los intereses del niño, en Nueva York fueron automóviles y caricaturizados, mientras que en París se reflejaron las influencias abstractas con composiciones geométricas, coloreadas de acuerdo a los cánones neoplasticistas (colores puros y lineales) en cada lugar destacó las necesidades pictóricas de la región.

Dichas investigaciones y estancias hacen que en los años veinte en Nueva York saque la empresa Aladdin Toys productora de juguetes de madera, desarmables, todo con la finalidad de normalizar la presencia del arte en la vida cotidiana y utilizar el juguete como medio educativo provocando el interés del niño.

² Torres, García Joaquín, *Historia de mi vida* (Montevideo: Asociación de Arte Constructivo, 1939), 138.

³ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, *Torres-García* (Madrid: IVAM Centre Julio González, 1991), 48.

Torres entendía el juguete como un objeto no puramente lúdico, sino como algo ideado para el sano desarrollo del niño, y para ello, diseñó juguetes compuestos por bloques ensamblados que permiten la experimentación y la creatividad. Durante sus estudios pedagógicos había encontrado que la cualidad de desarmabilidad de sus juguetes hace referencia al espíritu de composición y recomposición del todo recomendable para los niños (rompecabezas, mosaicos y juegos de construcción).

El juguete puede ser un medio de educación, quizás no de los más importantes pero por ejercitar en alto grado el interés del niño, será un principio motor de su primera fuerza, que puede y debe ser aprovechado... la diversión o juego para el consiste en el ejercicio de su espíritu creador y en la satisfacción de su afán de conocimiento, y no malgastar el tiempo en una cosa vana como generalmente se cree... Si el niño rompe un juguete, es en primer termino para investigar, después para modificarle: conocimiento y creación. Démosle pues el juguete a trozos y que haga con él lo que quiera. Así nos adaptamos a su psicología⁴.

El conocimiento de las teorías pedagógicas relativas al adiestramiento del niño en la estructuración perspectiva motriz, llevó a Torres a interesarse por la concepción de rompecabezas, mosaicos y juegos de construcción. A lo abstracto, debe siempre corresponder, como idea de cosa algo también abstracto. ¿Qué puede ser esto? Tendrá que ser, para ser figurado gráficamente, o bien el nombre escrito de la cosa, o una imagen esquemática lo menos aparentemente real posible: tal como un signo ⁵.

Dichos estudios priorizan el aprendizaje mediante el conocimiento del entorno y la imaginación. La imaginación se convierte en medio de ampliar la experiencia, el hecho de ser capaz de imaginar lo que no se ha visto, al poder concebir basándose en relatos y descripciones ajenas lo que no experimentó personal y directamente, no está encerrado en el estrecho círculo de su propia experiencia, sino que puede alejarse mucho de sus límites asimilando, con ayuda de la imaginación, experiencias históricas o sociales ajenas ⁶.

Resulta así una dependencia doble y recíproca entre realidad y experiencia. La teoría principal es que la imaginación se apoya en la experiencia, pero a su vez en los niños en la experiencia la que se apoya en la fantasía, esta fantasía no conoce idearios reales, recuerda formas simples como símbolos, líneas y colores puros. "Yo creo que el pequeño es mucho más simbolista que naturalista, no se preocupa ni lo más mínimo por el parecido total y absoluto, limitándose a indicarlo superficialmente" ⁷.

La formación de una personalidad creadora era el principal reto, fomentar la creación artística en la edad escolar mediante la juguetería fue su solución plástica, *Toys*.

⁴ IVAM Centre Julio González, *ALADDIN Toys : los juguetes de Torres-García* (Valencia: IVAM, 1997), 126.

⁵ Joaquín, Torres García, *Historia de mi vida* (Montevideo: Asociación de Arte Constructivo, 1939),102.

⁶ Berk, *Desarrollo del niño y del adolescente*,(Madrid: Pearson Educación, 2001) 20.

⁷ Joaquín, Torres García, *Notes sobre Art*, (Barcelona: Akal, 1998) 36.

2.1.1

INFANCIA CREATIVA Y CREADORA

Los juguetes son herramientas esenciales para el desarrollo del niño este juega un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización en ellos. Como etapa primaria los niños tienen la necesidad de la actividad, el moverse, curiosear, de manipular, experimentar objetos, conocer, relacionarse e intercambiar acciones, vivencias y sentimientos por medio del juego. Dicha actividad, “ayuda al niño en el desarrollo de funciones psíquicas, físicas y sociales”⁸.

En un infante es notorio que cada edad desarrolla sus escalones en el aprendizaje y el modo de expresar lo aprendido, un ejemplo claro es el dibujo; en la edad temprana, es el modo de expresión típico de la edad pre-escolar particularmente. Al pasar a otra fase su desarrollo se eleva el niño a un escalón superior en su edad, transformándose y cambiando también el carácter de su obra creadora.

En la primera los niños dibujan de memoria, dibujan lo que ya saben acerca de las cosas, lo que les parece más importante en ellas y no en modo alguno lo que están viendo o lo que, en consecuencia, se imaginan de las cosas. Los psicólogos son unánimes en reconocer que los dibujos de los niños a esa edad son más bien enumeraciones, o mejor dicho, relatos gráficos sobre el objeto que quieren representar⁹.

El niño refleja todavía las perspectivas, la plasticidad del objeto, que aparece proyectado sobre un plano, pero, en general logra una representación veraz parecida a su aspecto verdadero. Los primeros dibujos muestran representaciones esquemáticas donde paulatinamente, surge el dibujo radiográfico en el que se refleja toda una serie de particularidades. La representación mixta esquemático- formalista, vemos intentos de dar más verosimilitud a la representación del objeto¹⁰.

⁸ Fundación Joan Miró, TORRES-GARCIA : *Estructura-dibuix-símbol* (Barcelona: Fundación Joan Miró, 1986), 56.

⁹ Lev Semeronovich Vygotskii, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico* (México: Fontamara, 1996), 97.

¹⁰ Vygotskii, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*, 98.

Los dibujos del tercer escalón, brindan los contornos, los planos de la imagen reflejando los aspectos propios del objeto que presentan. Pese a algunos errores, como la proporcionalidad y las medidas, el dibujo refleja lo que ven; transmitiendo la postura y el movimiento. El color y el dibujo empiezan a surgir en el adolescente el cuál adquiere un nuevo lenguaje que amplía su horizonte, ahora sus sentimientos le permiten expresar imágenes.

Los niños desarrollan las múltiples facetas de su personalidad: aprenden a relacionarse con el entorno, sus aspectos creativos, perfeccionando sus múltiples habilidades y ayudándoles a canalizar su energía física, mental y emocional. El juego cambia a la medida que el niño va creciendo así como a los conocimientos que va adquiriendo en las diversas etapas, por esta razón García decide enfocarse en los niños, su etapa creativa y la enseñanza como parte de la obra *TOYS* que desarrolla teorías de aprendizaje.

2.1.2

TOYS: ENSEÑAR JUGANDO

Como hemos leído el niño aprende a partir del entorno y la imaginación, mientras más conozca mayor será ésta, cada etapa tiene diferentes niveles de aprendizaje y cada forma de representación varía de acuerdo a la edad; en cada representación el niño necesita de elementos que representen el objeto para una mejor comprensión y estos elementos si son desarmables son mejores para la experimentación. Como artista Torres García entendía el juguete como un instrumento no solamente lúdico, sino como algo ideado para el desarrollo del infante, para ello, diseñó unos juguetes compuestos por bloques ensamblables que permitan la experimentación y la creatividad. En sus ensayos la abstracción y la geometría eran siempre evidentes. No hay que ir de la naturaleza para ir a lo abstracto, sino de lo abstracto de la geometría y el plano de color para ir a la realidad ¹¹.

En sus juguetes creados muestra una composición sobre una estructura geométrica, construida de elementos figurativos reconocibles, estos elementos geométrico – figurativos no imitan nunca a los objetos reales tal y como los vemos en la naturaleza; parten de dos maneras de enfocar lo real: una partiendo de la visión física, la otra de una visión intelectual o mental, por esto, la primera dentro de las tres dimensiones del espacio, y la otra bidimensional. La una queriendo ver en el objeto más que un mero accidente de la luz; la otra considerando el objeto en si mismo y con independencia del fenómeno físico.

Según Torres no había que imitar la naturaleza, pues eso era quedarse en la apariencia, en lo occidental; se tenía que mirar para adentro y plasmar la idea que se tiene del objeto. Cuando un niño juega con un juguete transformable, actúa del mismo modo que el artista crea sus obras. El niño parte de elementos geométricos, que son las piezas que componen el juguete, y con ellos construye objetos que pueden ser coches, caballos, transatlánticos, ciudades... al igual que el oficio del artista, que es construir¹².

¹¹ Guillermo, De Osma, *Torres García y el Objeto. Arte y Diseño*,(Madrid: Advantia, 2016) 102.

¹² Mario, Gradowczyk, *Torres García: Utopía y Transgresión* (Montevideo: Museo Torres García, 2015), 34.

Para él, el niño que juega debe ser un constructo, que manipula valores absolutos, sin llegar a lo abstracto; al igual que su estructura psicológica que avanza de acuerdo a la edad, con elementos simples y comprendidos. Por esta razón, todos sus juguetes en Aladdin Toys están contruidos a base de elementos geométricos puros, colores puros y líneas puras; que invitan al niño a aprender, crear y conocer de a cuerdos a sus propias habilidades de los escalones emocionales.

En 1922 en Nueva York junto con sus socios Anderson Gallery y Dover Farms Industries, Torres crea Aladdin Toy Company; un proyecto de fabricar y vender juguetes a gran escala en Estados Unidos. Para esto se necesitaba decenas de artesanos, fabricantes de juguetes, lo cuales procedían de la región de Toscana, Fiesole y Livorno, Italia ¹³. Con sus juguetes, Torres García convierte el juego concebido como simple entretenimiento en algo educativo que a su parecer puede contribuir a la creación de una sociedad mejor.

Cuanto todo estaba preparado para la venta de Aladdin Toys, el almacén en Nueva York donde estaban listos para distribuir los juguetes se quemó en 1924; antes de la campaña de Navidad. Los últimos juguetes fueron producidos por la familia Torres García en su casa de la calle Marcel Sembat de París, poniéndolos a la venta en los Almacenes Au Pritemps de París.



1. PAREJA.

(12 piezas), 1922-23, IVAM Valencia, España.

¹³ Joaquín, Torres García, *La Recuperación del Objeto* (Montevideo: Clásicos Uruguayos, 1950).



2. ALADDIN TOYS.

Madera pintada (20 piezas), 1923,
Colección Particular
Barcelona, España.



3. ELEFANTE.

Madera pintada (7 piezas), 1924,
Montevideo, Uruguay.



4. HOMBRE/ DETALLE DE ROSTRO.

Madera pintada (20 piezas), 1922-23, Museo Picasso, Málaga, España.



5. HOMBRE.

Madera pintada (20 piezas), 1922-23, Museo Picasso, Málaga, España.

2.2

KLAUS LIEBIG Y EL JUEGO EN H

Klaus Liebig es un artista plástico alemán (1936-1996), su obra habla de las formas geométricas y simples desde una perspectiva de pájaro (mostrando la superioridad del hombre); los lagos, ríos, prados, colimas y bosques terminan las imágenes, sin formar un continuo espacial, como si fuese un mapa. Elimina parcialmente los contornos, con formas planas, colores uniformes, sintetizando cada pieza para lograr una representación cartográfica y antropomórfica.

En el año 1969 se sale un poco de su contexto paisajista creando la pieza *H*¹⁴. La obra *H* es un tríptico con un periodo de construcción de catorce meses, con medidas de 200 cm x 180 cm; pintada encima de seis placas de acero; montadas de tres en tres, en dos filas verticales con cien elementos variables (como si fueran imanes) donde el espectador interactúe con la obra.

Esta obra se diferencia de las demás porque decide analizar las teorías lúdicas que conceptualizan el juego como un punto de unión (respetando la síntesis de formas y colores que el artista usa generalmente), un placer lúdico, particular, sensual y espiritual a la vez, no como un mero recrearse en la acción del juego; un placer que se rige por el instinto lúdico, ente tan misterioso como el placer que lo gobierna.

Liebig al igual que Torres hacen estudios psicológicos del juego, la diferencia es que Liebig busca un juego comprendido; uno donde se haga del lado la enseñanza, donde exista: “El impulso del juego mediador y reconciliador entre el impulso sensual y el impulso de la forma, es el vehículo de ésta liberación, descubriendo que el juego es una psicoterapia tanto para el niño como para el adulto...”¹⁵. En dicho ángulo Liebig ve el juego en *H* como un juego consciente, que tiene reglas (al ser finito con las piezas de la obra), cuenta con una forma estructurada al tener un orden, un inicio y un fin ya que tiene una seriación, vaivén; un ir y venir entre la obra y el espectador.

¹⁴ Von Alexander, "El pintor Klaus Liebig", Humboldt, 47 (2013) 32-35.

¹⁵ Gadamer, *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 102.



5. H.

200cm x 180 cm; acero.

En la imagen anterior se observa cada pieza de la obra, sus imanes movibles que conforman diferentes alternativas visuales del mismo objeto. Cada elemento esta realizado de forma individual, de madera, pintada con acrílico en formas planas sin volumen y con pequeños imanes dispuestos en los dorsos con el fin de ser movibles fácilmente, sin dañar la estética de la pieza. Dicha obra consta aparte de un tema ya establecidos con infinidad de variables sobre el análisis del juego que el artista dividido en:

-  El juego como entidad y concepto.
-  El juego cómo magia y destino, los elementos del cuadro, que pueden explicarse desde un juego que todo lo comprende.
-  El juego como duplicidad, maneja al hombre y es desarrollado por él. La parte donde la obra se mueve, es variable y depende de la posición en que la mueva el receptor, pero a la vez la obra limita y mueve a este.
-  El juego como espejo del hombre.

De esta forma el artista propone un jugar con un trasfondo dentro del juego, un juego consciente, donde exista una permanencia, un permitirse jugar y abandonar cuando el espectador lo requiera; un ejemplo claro de esta investigación como la segunda etapa del juego y como diría Duvignaud¹⁶ El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha mas bien consiste en una espera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Dicha tendencia seria la permanencia consiente que analizaremos más adelante en cada una de las divisiones que realizo el artista para la elaboración y reflexión de *H*.

2.2.1

EL JUEGO COMO MAGIA Y

El juego aparece en *H* como un auto movimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, de la auto representación del artista. El cuadro se compone de varios juegos representados con muñecas para vestir y desvestir, juegos de paciencia, dibujos alusivos a otros juegos, Algunas cartas del tarot, espejos y diversas formas deformadas que se incorporan al paisaje y dificultan su reconocimiento.

Los elementos del cuadro pueden explicarse desde un juego que todo lo comprende en su misterio, de aquí la relevancia en la deformación de las piezas; pero a la vez para el artista es un punto mágico llamado destino que juega con nosotros y nosotros con él en un campo interminable de juego, refiriendo como aquel poder sobrenatural inevitable e ineludible que guía la vida humana y la de cualquier ser a un fin no escogido, de forma necesaria y fatal, en forma opuesta a la del libre albedrío o libertad.

El juego tiene inicio y fin donde se encuentra una seriación, un ir y venir un movimiento donde existe enlace y desenlace con una estructura formal; haciendo una referencia al destino y la magia. Klaus menciona el agón del mundo griego, ese que exalta los juegos de confrontación, de destino, de los dioses; muestra todas las características formales del juego y pertenece, en virtud de su función, a la esfera del juego. De esta forma refiere el juego y el destino como ese agón en la cultura Griega; que ya esta tu destino y él juego contigo o tú con él.¹⁷

De forma visual Klaus Liebig lo representa con unas cartas de tarot que se encuentra escondido entre las piezas del cuadro. El tarot es una baraja compuesta por setenta y ocho cartas de las cuales se dividen entre arcanos menores: (cincuenta y seis) que constan de bastos (varas o garrotes), espadas, copas (corazones), monedas (diamantes), cada una con su respectivo rey, reina, soto (valet, joto o paje), y caballero; y los arcanos mayores: (veintidós) de los cuales se enumeran del uno al veintiuno, más una carta sin número que será el tonto. Menciona que adecuadamente manejado, el tarot indicaba un camino para conocerse a sí mismo, para realizarse plenamente en la profundidad del ser uno mismo.¹⁸

¹⁷ Von, "El pintor Klaus Liebig", Humboldt, 47 (2013) 39.

¹⁸ Von, "El pintor Klaus Liebig", Humboldt, 47 (2013) 32-35.

Uno de los trabajos previos a la ejecución del cuadro, fue el estudio de la literatura sobre el tarot y la cosmovisión alquimista donde menciona que en la época de los alquimistas, el significado de los naipes y su aspecto jeroglífico se conocían a fondo. Las cartas se impregnaban analógicamente a la astrología, a la mística de las letras y de los números. La vinculación de este con los naipes aparecen por primera vez en la Europa cristiana, en la Península Ibérica. Las primeras fuentes de Europa describen un mazo con las cincuenta y seis cartas semejantes a los arcanos menores.

Liebig menciona en sus previos estudios al cuadro *H*, la interesante evolución de las cartas desde 1377 a lo contemporáneo, su cambio en la figuración de cada una relacionada a trazos y formas de los mazos existentes.¹⁹ Las diferentes facetas de los juegos de naipes y las cartas de Tarot, sus cambios en cada rasgo así como su forma de producción (desde los primeros registros pintados a mano a su producción en masa) son reflejo histórico, cultural, político, social e incluso, económica o artística de las diferentes etapas de nuestro pasado; como menciona Florescano ²⁰ Su historia más íntima tiene que ver con la sociedad que lo produce, con el talento y las costumbres de los distintos tiempos y lugares del desarrollo humano.

¹⁹ Von, "El pintor Klaus Liebig", Humboldt, 47 (2013) 38.

²⁰ Florescano, Enrique, *El juguete mexicano* (México: Taurus, 2006), 36.

2.2.2

EL JUEGO COMO DUPLICIDAD: MANEJA AL HOMBRE Y ES MANEJADO

El juego se trata de una acción que se desarrolla dentro de límites de tiempo, espacio y sentido; en un orden visible según reglas libremente aceptadas, fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad material. El juego es influido siempre por el estado de ánimo que corresponde al mismo, puede ser el arrebató o el entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo. La acción se acompaña de sentimientos de elevación y de tensión, conduce a la alegría y al abandono influyendo en las emociones del participante y del juego.

El cuadro tiene figuras femeninas desnudas que representan a los pintores o a sus modelos sin el velo del morbo, poetas y otras personas que también se han preocupado por los juegos; permitiendo la configuración juguetona entre ¿Quiénes juegan con quién?, ¿El artista con la modelo?, ¿el arte con los artistas que investigan sobre el juego? O los contenidos que forman, o podían formar el cuadro.

Dicha reflexión en el cuadro *H* habla de un lenguaje poético, no sólo visual; refiere al hombre que poetiza con el jugar en colectividad. Como plantea Huizinga²¹, refiere al lenguaje métrico que surge del juego en la comunidad, donde tiene su sentido y su valor... la rima, el paralelismo de la frase, tiene su sentido sólo en las figuras lúdicas atemporales de golpe y contra golpe, elevación y descenso, pregunta y respuesta, enigma y solución.

Mostrando otro grado de juego que deja de lado la enseñanza, un juego donde se juega con reglas y se juega con las reglas, donde maneja y es manejado. Un juego planteado como un hacer comunicativo en el sentido de que no conoce distinción entre el que mira y el que juega en tanto que participa en el juego, para ser parte de él.

²¹ Huizinga, *Homo Ludens*, 181.

2.2.3

EL JUEGO COMO ESPEJO DEL

El cuadro H esta compuesto por cien elementos variables, que aunque da la libertad al jugador de crear su cuadro, este tiene un numero finito de posibilidades que mostrarán como espejo la psicología (racional o irracional) de dicho jugador. Cabe suponer con toda seguridad que a pesar de la finitud de posibilidades, cada jugador compondrá otra versión del cuadro, hará otro cuadro, la obra exige que el jugador se refleje y se retrate a sí mismo.

Lo primero es tomar en cuenta que somos seres sociales pero a su vez individuales, tenemos una conciencia y un aprendizaje que se mueve entre los dos, así un jugador no se limita en los juegos (como en la vida) a recordar experiencias vividas, sino que las reelaboran creadoramente, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades acordes con sus aficiones y necesidades y es aquí donde el acomodo de cada pieza en el cuadro es un reflejo psicológico individual y social.

El ser humano en cualquier etapa de aprendizaje, cuanto más vea, oiga y experimente, más aprende y asimila, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia, más considerable y productiva será la actividad de su imaginación y más creativa puede ser su reacción ante el cuadro.

Resulta así que los primeros puntos de apoyo que encuentra el niño para su futura creación es lo que ve y lo que oye y esa diferencia entre alguien que tiene mejor contacto con formas, colores, y acumulando materiales contará con mas elementos para construir su fantasía.²²

En etapa adulta el momento siguiente en los procesos imaginativos es la asociación, o sea, la agrupación de los elementos disociados y modificados. La existencia de necesidades o de anhelos pone, así, en movimiento al proceso imaginativo reviviendo las huellas de las excitaciones nerviosas, con lo que brinda material para su funcionamiento. Liebig deja al aire que el espectador en base a sus experiencias, anhelos y conocimientos se relacione cada uno con la obra como espejo de la pieza.

²² Lev Semeronovich Vygotskii, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico* (México: Fontamara, 1996),35.

A dark, textured wooden rocking horse with a figure on top, set against a light background. The figure has a rounded head and is holding a bundle of sticks or arrows. The horse is mounted on two curved wooden rockers.

CAPÍTULO 3

UN, DOS, TRES

La vida cotidiana es un caminar constante por la simultaneidad de pasado y futuro, es un sin fin de hechos que nos llevan a la historia actual (social, cultural, histórica, científica etcétera), el poder ir en ese horizonte de futuro abierto y de pasado irreplicable. A lo anterior algunos historiadores lo conocen como conciencia histórica¹, es una especie de instrumentación de la espiritualidad de nuestros sentidos que determina de antemano nuestra visión y nuestra experiencia, en éste caso del arte; con ello converge el hecho... que reflexionemos sobre toda la gran tradición de nuestra propia historia.

En el arte esa conciencia histórica se ha encontrado ligada al objeto artístico, un ejemplo puede ser el arte cristiano de occidente que realiza una integración de la comunidad, la iglesia y la sociedad, por un lado, con la auto comprensión del artista creador por otro. En la actualidad, este fenómeno no es tan evidente generando un problema de acercamiento del público a la comprensión colectiva del artista; para integrar al artista y al público es necesario tomar la conciencia histórica reflejada con la lúdica mediadora y el símbolo que en este caso se liga a la tradición y al juguete popular mexicano (se esté consciente o no de dicha conciencia histórica) lo cual se refleja en cada acto u objeto actual; tal es el caso de la obra artística que se encuentra cargada de identidad.

La determinación de la obra como identidad siempre enlazada con la variación y con la diferencia, deja al que lo recibe en un espacio de juego que tiene que rellenar. Como menciona Huizinga, la actitud lúdica ha debido existir antes de que existiera cultura humana o capacidad humana de expresión y de comunicación². Dicha actitud lúdica al encontrarse constante en la conciencia histórica y ser un acto de juego deja un espacio de movimiento cultural.

El juego tiene una estructura cultural al momento de recordar un recuerdo como creación, este puede ser repetitivo como una cadena en sus eslabones diversos, es un hacer comunicativo en el sentido de que no conoce distinción entre el que mira y el que juega, el espectador es algo más que un mero observador, en tanto que participa en el juego, es parte de él. Por esto, el arte como juego entraña el ejemplo humano más puro de autonomía del movimiento.

El movimiento es el que se necesita como elemento de unión en la obra, es ese ir y venir histórico consciente o inconsciente del imaginario social, es una pizca conocida que puede enganchar al espectador en el arte e invitarlo a mantenerse. Hasta este punto se mantiene un elemento conocido, que necesita otro para crear un doble puente entre la obra plástica y el espectador; dicho elemento es su soporte como objeto, ese hecho tangible y táctil con el que se requiera interactuar para conectar con el público y que se convierta en jugador. Dicha pieza en mi propuesta teórica plástica es la juguetería popular mexicana, porque como se desarrolla en el capítulo 1.3 es un objeto que se encuentra vinculado a nuestra imaginaria histórica al sobrevivir a las diferentes etapas del pasado; donde la política, la cultura, la economía incluso la existencia de las materias primas regionales da pie a la sobrevivencia del mismo.

¹ Gadamer, *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 43-44.

² Huizinga, *Homo Ludens*, 75.

El juguete popular mexicano es como un símbolo donde su tarea de construcción sirve para recordar, relacionar o reconocer un hecho, en el que existe una diferencia tanto personal como grupal o social de nuestra formación histórica, familiar y cultural. En dicho sentido cada individuo se apropia del vocabulario de forma diversa, donde lo aprendido interviene en el encuentro con el arte y eso permite que delecte un vocabulario nuevo en cada individuo.

Esta cualidad la contiene la conjunción del juguete popular mexicano, al ser comparable lo simbólico y la tradición; la tradición no refiere mera conservación, sino transmisión, aprender a concebirlo y decirlo de nuevo³. El juguete popular mexicano es claro ejemplo de ello, basa su historia en la sociedad que lo produce, con el talento y las costumbres de los distintos tiempos y lugares del desarrollo humano.

El elemento simbólico que es el juguete popular mexicano junto con el juego y sus diversas etapas lúdicas (ya mencionadas en el primer capítulo) como elementos conocidos, dan origen a tres piezas plásticas de la presente investigación, realizadas durante el periodo de Maestría así como mi intercambio de investigación en Valencia, España. Cada pieza desarrolla las tres etapas del juego, desde el juego como enseñanza (ya analizado por Torres García), el juego consiente (Klaus Liebig y *H*) pero, sobre todo, busca la tercera etapa del juego; la permanencia que es la parte clave a desarrollar en esta obra, donde cada jugador se vincula con los niveles de cada obra en base a su conciencia histórica (perceptible o no), de manera personal y colectiva además de tomar en cuenta diversos componentes:

El juguete popular como soporte plástico pictórico: siendo éste un elemento con destiempo que ha sobrevivido (es pasado pero a la vez presente) un símbolo conocido por el co-jugador que contiene memorias personales, etapas históricas, sociales, culturales con las que se identifica y lo hacen participe en el juego. Por lo que se usa su forma de juguete en cada pieza, aunado a su movilidad; lo presentado debe interactuar, para facilitar la autonomía de la obra así como el hecho de rechazar cualquier aislamiento entre obra y jugador o entre unos a otros.

El acto de formar parte de esa ceremonia que es el arte culmina con el juego en permanencia. En un lugar “respetable” como puede ser: un museo, una galería, una casa de cultura da pie a la idea de algo sagrado donde regularmente se mantiene la constante de guardar silencio, no tocar y no jugar; pero al hacerlo, al tocar y jugar permite razonar sobre demorarse con la obra y ser partícipe de ese instante.

³ Altamirano, Ignacio Manuel, *Paisajes y Leyendas: Tradiciones y costumbres de México* (México: Porrúa, 1974), 74.

3.1

JUGUETES REPRESENTATIVOS PARA EL DESARROLLO DEL

Los juguetes tradicionales son generalmente, producto del trabajo artesanal, se hacen uno por uno, nunca en serie; la manufactura del juguete popular, como objeto de uso cotidiano, y por tanto, de comercio habitual, está inspirada a menudo en actitudes y circunstancias de la vida diaria, por eso es tan interesante su desenvolverse diario y su representación de la vida cotidiana ya que refleja en todas sus gamas de manifestaciones plásticas el carácter dominante del medio de su economía. La mayoría de los juguetes artesanales casi siempre son representaciones de la vida cotidiana, reproducen y achican todo, con un espacio distinto y superfluo.

Observando su historia el juguete se ha dividido en materiales y regiones distintos en el país, pero con una composición similar; decorativas o de movimiento (como se desarrolla en el capítulo 1.3); de estas podemos rescatar las de movimiento para la presente obra, ya que dichas piezas son reflejo de la hibridación cultural con la lúdica al permitir un contacto directo con el objeto. Si la esencia de dicho juego es el auto movimiento, lo simbólico sería el auto significado, “lo simbólico no redime al significado sino que representa el significado”.⁴

Una persona relaciona más un trompo al imaginario colectivo que una figura de jipi japa al ser un juguete más regional (dado que toma la hierba típica de Campeche para su construcción) y casi de modo decorativo; con lo anterior muestra que cada objeto tiene memorias distintas, de las cuales el movimiento es participe en su aceptación. El trompo al rememorarse se encuentra en un imaginario de edades diversos, desde un anciano asta un niño; dando diferentes memorias y re significado del mismo objeto; un ejemplo de esto son las memorias de un poblado de Paracho, Michoacán; que menciona la visión del mismo objeto (trompo) en edades distintas:

Quiero hablar de los juguetes con los que jugábamos en aquellos años y que todavía se hacen en Paracho (Michoacán). Entre los que se encuentran los trompos de madera con pita de hilo marino, de esos tenemos tres clases que son los trompos de matanza que se hacen con madera de mezquite, la cual es muy resistente y se deja su color al natural. Ese trompo lo trae el jugador en su bolsa del pantalón como reserva para recibir los quecos que se dan al trompo como castigo cuando pierde. Otro trompo es el de batalla cómo es de madroño o el de pino. Éste es un trompo consentido porque es con el que se juega y siempre se trae bien afilado para poderlo bailar y pararlo con la mano. El último es el trompo de presumir, o trompo de ficha que lleva adentro un orito de tal suerte que al bailar se le ven los colores. A este trompo se le dice de presumir porque es el más fino por su tallado y al bailar zumba más y luce el orito de la ficha.⁵

⁴ Gadamer, *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 20.

⁵ Florescano, *El juguete mexicano*, 238.

En la visión del mismo objeto, un hombre mas joven del mismo estado menciona: El trompo, siempre es en forma de pera, con un hierro en la punta llamado pico o púa. En la parte opuesta tiene a veces otra punta que puede ser metálica o un cilindro de la misma madera llamada espiga. Esa púa se enrolla en el trompo y al lanzarla al aire hace que éste caiga y gire en el suelo. Quien tire su trompo con mayor fuerza y precisión, logrará que éste quede girando por más tiempo, y según la destreza del jugador se puede intentar tomar el trompo para que siga girando en la palma de la mano o en la cuerda.⁶

El lenguaje descriptivo del mismo objeto es diferente en cada memoria, un lenguaje individual de un objeto que es social; como si fuera un lenguaje métrico, dicho lenguaje surge en el juego de la comunidad, allí realiza su función, tiene su sentido y su valor... la rima, el paralelismo de la frase, el dístico tiene su sentido sólo en las figuras lúdicas atemporales de golpe y contra golpe, elevación y descenso, pregunta y respuesta, enigma y solución.⁷ Como parte de ese lenguaje social e individual se retoma el juguete popular mexicano aunado a sus características de lo simbólico y la remembranza, como soporte plástico para acercar al espectador con las piezas artísticas de la presente obra.

En la etapa de investigación se plantea producir tres obras, que tengan movimiento para un contacto directo con el publico, que jueguen con los tamaños del objeto en la memoria (si son muy chicos hacerlos grandes, o cambiarlos a miniaturas para jugar con el recuerdo del juego) y que sean comunes en el imaginario colectivo (comunes desde mi perspectiva como artista). Basada en el desarrollo del capítulo 1.3.2 (catalogo de juguetes) decidí tomar tres elementos, el trompo, las tablitas mágicas, y los juguetes en miniatura.

La primer pieza retoma la estructura de movimiento de las tablas mágicas, para una instalación que sea montable y desmontable, con una estructura de fácil instalación, pensada en un mínimo de peso para su movilidad; la segunda pieza o juego se basa en el trompo, cambiando su tamaño a miniatura, que tenga un auto movimiento y tenga piezas intercambiables; el tercer juego será una serie de objetos pequeños recolectados durante mi estancia de investigación en España que son muy parecidos a los mexicanos (como muestra de esa hibridación cultural) en conjunto con un cuento donde busca rascar en la memoria del espectador y dejar pauta a que el termine la pieza. Todo lo anterior con el fin de lograr una permanencia del publico en la obra, más allá de un mero juego de enseñanza o por jugar, un juego que tenga un espacio que rellenar con cada individuo, en su memoria y evitar el alejamiento del publico a la obra.

⁶ Florescano, *El juguete mexicano*, 236.

⁷ Gadamer, *La actualidad de lo bello: El arte como juego, simbolo y fiesta*, 181.

3.2

DESARROLLO COMPOSITIVO DEL JUEGO Y LA JUGUETERÍA

El juego en este caso es nuestro punto de encuentro, nuestro medio para desaparecer esa distancia entre obra y espectador, es un área donde nadie se retrae porque entonces se pararía el juego; el simbólico esta representado por el juguete popular Mexicano, ese elemento que genera un puente en el imaginario social entre lo pasado y presente de un elemento conocido que cada individuo forma, convierte y representa; después de todo el cerebro no se limita a ser un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, es también un órgano combinador, creador, capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos. Si la actividad del hombre se redujera a repetir el pasado, el hombre sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente, es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente.⁸

Esa fugacidad que generan los juguetes Populares Mexicanos se encuentran en auto significado en cada imaginario personal, lo que da espacio al tiempo propio; toda obra de arte posee una suerte de tiempo propio que nos impone, por así decirlo, un ritmo. Es la experiencia del arte, se trata de aprender a demorarse en la obra, cuanto más se profundiza en ella, más elocuente y múltiple se muestra. La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse.⁹

El demorarse en la obra se logra con elementos conocidos y primarios que se enlacen con el espectador, por esto el ritmo a su vez se marcará con figuras geométricas como soporte pictórico; los juguetes Populares Mexicanos tienen una estructura simple, plana, geométrica con colores puros regularmente. Aprovechando esa estructura simple, se retoma en esta propuesta plástica. Los juguetes elegidos para desarrollar ésta tesis (además de ser de movimiento, el trompo y las tablitas mágicas articuladas con una ilusión óptica de movimiento), están pensados en desarrollar las tres etapas del juego:

La realizada para un niño como etapa primaria donde la necesidad de la actividad, el moverse, curiosear, de manipular, experimentar objetos, conocer, relacionarse e intercambiar acciones, vivencias y sentimientos se desarrollan por medio del juego (ya antes explicada por Torres García); donde basada en los estudios de la psicología infantil tengan una composición sobre una estructura geométrica con elementos figurativos reconocibles y elementos pictóricos no figurativos para que en etapa primaria cree su propia imagen.

⁸ Vygotskii, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*, 102.

⁹ Gadamer, *La actualidad de lo bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 110.

La construcción estructural de las piezas tendrá forma geométrica (a base de formas cuadradas, rectangulares, circulares) que tiene el mismo Juguete popular Mexicano. Pictóricamente tendrá una construcción plana. Sin formas o figuras, ni volumen; al tener una forma simple la unidad formada en cada jugador tendrá mayor diversidad; gráficamente, aludirá a líneas o quizás una imagen en el fondo de la memoria, tal como un signo.

La segunda etapa del juego consciente, donde exista una permanencia, un permitirse jugar y abandonar cuando el espectador lo requiera, lo que daría pie a una permanencia consiente que a la vez es espejo del individuo. Al tener elementos variables pero finitos es el reflejo inconsciente del jugador (como lo desarrolla Klaus Liebig en *H*), siendo seres sociales e individuales con una conciencia histórica(se sea consiente de ella o no) el aprendizaje o juego se mueve entre los dos, recordando y creando; dicho esto, la composición de las tres piezas plásticas serán fragmentadas, refiriendo a que cada una consta de diversos pedazos que el jugador acomodará para formar diferentes obras, compuestos casi como bloques ensamblados que permiten la experimentación y la creatividad en cada individuo.

La tercera etapa es ese momento de destiempo que da la memoria, un ir y venir en tiempos espaciales y en la presente obra se muestra en los espacios inconclusos de cada pieza que da lugar a que él espectador rellene con sus memorias, de este modo cada individuo se vincula con la etapa del juego que desee o pueda, pero siempre con la posibilidad de encontrar algo mas en esta permanencia que es el arte.

3.3

TABLITAS

Tablitas: Como elemento conocido se encuentra el juego tablitas, parte de la juguetería popular mexicana, de las calificadas de movimiento; se considera que este tipo de juegos es de origen asiático en su raíz, se forma históricamente al amalgamarse tres culturas y tres lenguas diferentes: el prehispánico, el Español y el Chino; la influencia de este ultimo llegó con el intercambio comercial con China a través de las islas Filipinas, que dependían del virreinato de la Nueva España y que era paso obligado de los productos orientales hacia Europa.¹⁰

Dicho juego consiste en tomar la orilla de una tabla e inclinarla para que ésta cambie las caras, generando una ilusión óptica donde caen de arriba abajo las caras constantemente. El objeto consta regularmente de seis rectángulos, entrelazados con listones de diferentes colores; regularmente cada rectángulo mide 5cm x 8cm. La pieza cuenta con colores puros y vibrantes para poder ser llamativo.



¹⁰ Hernández, El juguete popular en México,47.

El movimiento generado en la pieza permite el acercamiento tanto del niño como del adulto, es por esto que se retoma con su mecanismo de movimiento e ilusión como soporte pictórico, en una instalación que permita un fácil montaje y movimiento; jugando con las dimensiones del juguete (cambiando a gran formato).

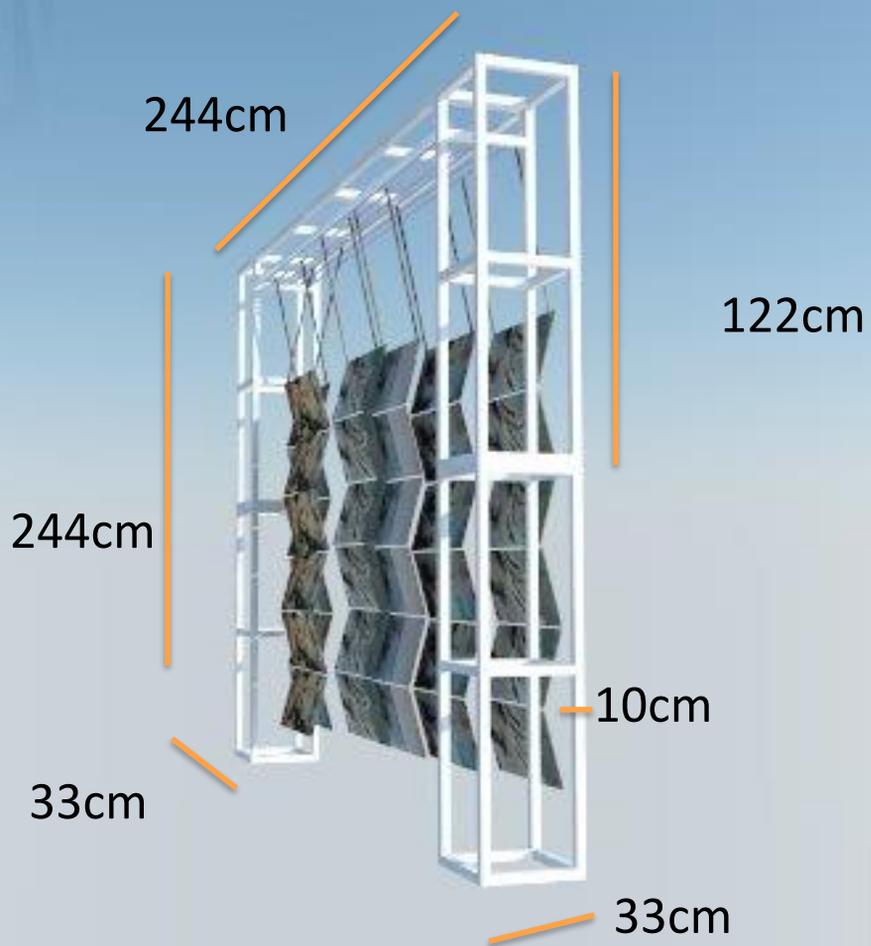
Para poder introducirlo en un ambiente donde espectador/ jugador interactúe con la obra y se elimine el alejamiento del espectador a la pieza, se realizó primero un boceto de la instalación donde sea posible la interacción.

Lo primero a considerar es el material de la estructura que sostiene la obra pictórica, tiene que ser un material ligero con una estructura montable y desmontable que pueda ser exhibida en distintos recintos. El boceto resuelve una instalación que consta de seis cuadros, cada uno con seis tablas móviles (aludiendo a las tablitas mágicas), unidas con tiras de tela cocidas tipo listón. En conjunto dan una altura de 156cm (altura visual promedio de una persona en México).

Para que cada espectador pueda formar su propia obra y sea participe de un juego más estructurado, las tablitas cambian de lugar; gracias a unos rieles que permiten dicha actividad. La intención en Tablitas es que sea desarmable para un fácil montaje y desmontaje, móvil, pictórica y que invite a reflexionar sobre la posición de cada cuadro o en otro nivel, de cada imagen, un nivel personal y social de la imaginaria individual.

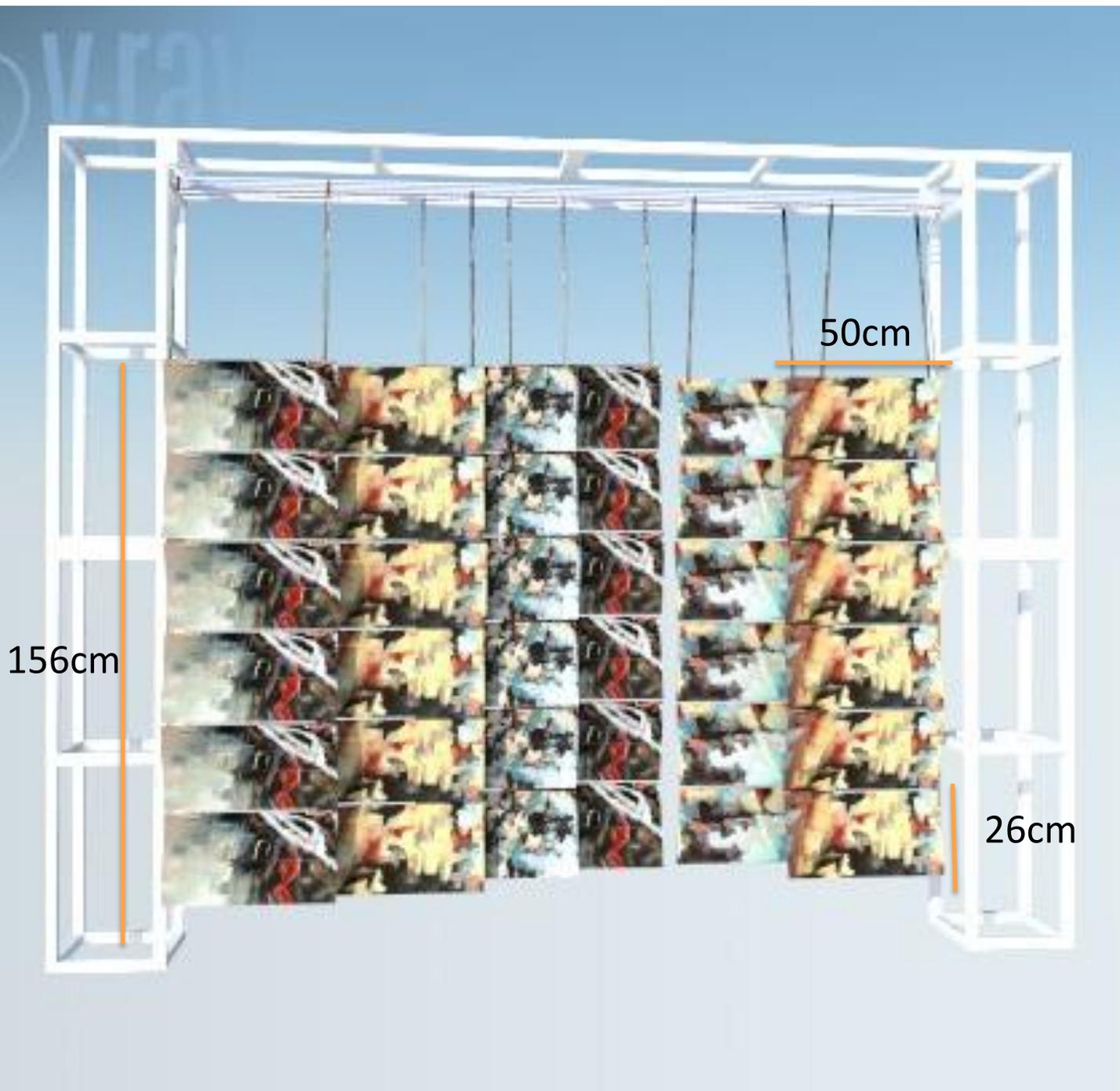
El proceso de boceto, toma todo lo anterior; dando como resultado una estructura tubular metálica (para una ligereza) donde cada tubo cuadrado cuente con un diámetro de diez centímetros. Su base sean dos pilares desmontables, cada uno consta de dos piezas con una altura de ciento veintidós centímetros con un ancho de treinta y tres centímetros cada una.

La parte superior consta de dos piezas rectangulares con un largo de ciento veintidós centímetros, esta parte mantiene los rieles (resueltos con cables de tensión) donde se cuelgan los cuadros. En su totalidad la pieza mide dos metros con cuarenta y cuatro centímetros de altura y de largo, con un peso aproximado de 15 kilos.



2. TABLAS MÁGICAS.

BOCETO DE LA OBRA. LATERAL.



3. TABLAS MÁGICAS.

BOCETO DE LA OBRA. FRONTAL.

La obra plástica pictórica se conforma de seis maderas de triplay con una medida de cincuenta centímetros por veintiséis centímetros que en su totalidad dan ciento cincuenta y seis centímetros.

Pictóricamente la construcción es plana, sin figuras específicas (para involucrar desde la etapa primaria del juego); cada tabla tiene pinceladas tipo manchas con una paleta en tonos pastel y colores puros colocados en diferentes capas. La idea es que con el juego constante y el tiempo, la fricción de las tablas levante de algunas partes una que otra capa de pintura armando constantemente una pieza diferente como un juego constante desde la obra.

La composición es fragmentada, con el fin que cada espectador pueda armar su pieza dependiendo de su ser social y su conciencia histórica; para dar pauta al símbolo y la re significación personal.



4. TABLAS MÁGICAS.

PRIMERA PIEZA. ESTRUCTURA. 122cm X 33cm.



5. TABLAS MÁGICAS.

ENSAMBLE DE COLUMNA. ESTRUCTURA 244cm X
36cm.



6. TABLAS MÁGICAS.

ENSAMBLE DE ESTRUCTURA. 244 cm X 244 cm X 33cm.



7. TABLAS MÁGICAS.

CUADRO UNO. OBRA PICTORICA.



8. TABLAS MÁGICAS.

CUADRO UNO Y DOS.



9. TABLAS MÁGICAS.
CUATRO PIEZAS.



10. TABLAS MÁGICAS.
ESTRUCTURA Y SEIS PIEZAS.



10.1 TABLAS MÁGICAS.
DETALLE PICTÓRICO DE LA PIEZA.

3.3.1

TROMPO Y

Trompo y Reflejos es una pieza basada en el trompo como elemento conocido y su simbología de seguir en movimiento (bailando). Algunos historiadores al analizar el juego hablan de el representar la vida, los golpes entre trompos pueden mostrar los problemas, la fuerza con que se arroja es la necesaria a lo largo de la vida, el punto es permanecer de pie (al igual que el trompo)¹¹.

El objeto regularmente tiene forma de pera, con un hierro en la punta llamado pico o púa, en la parte superior tiene otra punta que puede ser metálica o cilíndrica de la misma madera llamada espiga.

Para su maniobra se enrolla en la punta un lazo pequeño (casi un hilo, puede ser de algodón o de diferentes materiales que sirvan para envolver al trompo y soltarlo después) dejando un pequeño cordón que pasa alrededor de la espiga y al final se amarra al dedo del jugador. Para lanzarlo se coloca en la palma de la mano (con la punta hacia arriba) y se lanza al aire de modo que al caer al suelo con la fuerza que fue lanzado este quede girando. Quien tire su trompo con mayor fuerza y precisión, logra que quede girando por más tiempo; según la destreza del jugador se puede tomar el trompo para que siga bailando en la palma de la mano o en la cuerda.

Su hechura es de madera (también existen de bules o algún otro elemento regional), la medida varia, normalmente no rebasa los diez centímetros (para que quepa en la palma de la mano).

El trompo es un juguete tradicional mexicano que comparten muchas generaciones, así como diversos recuerdos dependiendo de cada jugador.¹² Es una pieza de movimiento por lo que se retoma como símbolo conocido por el espectador, y su movimiento para acercar al público como jugador.

¹¹ Hernández, *El juguete popular en México*,87.

¹² Florescano, *El juguete mexicano*, 238.



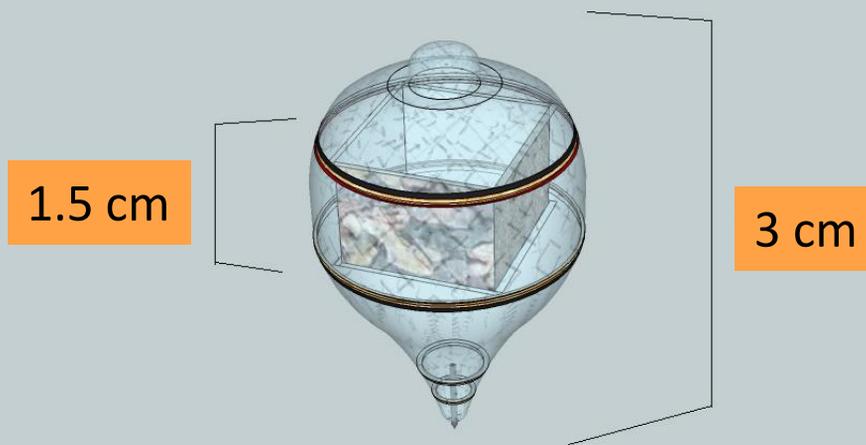
11. TROMPO..

MADERA Y CUERDA. .

Para poder introducir el trompo en una obra donde espectador se convierta en jugador activo, lo primero es jugar con las dimensiones del objeto (reducir el formato) y retomar el movimiento constante del trompo como soporte pictórico.

En la construcción de la pieza, durante el boceto se plantea tres cosas:

- El soporte o instalación, de material ligero, que cuente con un mecanismo giratorio, de fácil instalación que cuente con un soporte móvil para poder colocar el trompo.
- El trompo con medida pensada de tres centímetros aproximadamente, material ligero (como resina) con una cavidad donde se introduzca la pieza que será soporte plástico.
- La pieza pictórica medirá aproximadamente centímetro y medio y será sobrepuesta en el trompo, con diferentes piezas que se vinculen de alguna forma a la memoria de cada espectador.



12. TROMPO Y REFLEJOS..

BOCETO DE OBRA. .

Entonces, el boceto se resuelve:

La instalación es una caja musical para aludir al baile constante del trompo (muchas personas se refieren al girar como bailar, "baila el trompo"); en la parte de la bailarina se instala fácilmente un pequeño trompo. Las medidas de la caja son de diez centímetros por veinte centímetros por diez de altura.

13. TROMPO Y REFLEJOS..
CAJA MUSICAL. OBRA..



El trompo se resuelve de acrílico, con tres centímetros de altura, la parte de la púa es hueca para embonar en la caja musical. La espiga de centímetro de altura es la base pictórica, una base removible de acrílico.

Pictóricamente la construcción en la espiga es plana, sin figuras específicas; las pinceladas tipo manchas tienen una paleta en tonos pastel y colores puros colocados en diferentes capas. La composición pictórica es fragmentada, con el fin que cada espectador pueda armar su pieza dependiendo de su individualidad; para dar pauta al símbolo y la re significación personal.



14. TROMPO Y REFLEJOS..

TROMPO.
BASE PLÁSTICA DE LA OBRA. ACRÍLICO. 3cm ALTURA
(la pieza se mueve con el mecanismo de la caja
musical).



15. TROMPO Y REFLEJOS..

SOPORTES INTERCAMBIABLES. OBRA PLÁSTICA.
BASE PLÁSTICA DE LA OBRA. ACRÍLICO. 1.5 cm ALTURA
(el jugador puede intercambiar las piezas).

16. TROMPO Y REFLEJOS..

TROMPO Y OBRA PLÁSTICA.
ACRÍLICO. 4cm ALTURA
(la pieza se mueve con el mecanismo de la
caja musical).



17. TROMPO Y REFLEJOS..

TROMPO Y OBRA PLÁSTICA.

ACRÍLICO. 4cm ALTURA

(la pieza se mueve
con el mecanismo de la caja musical)

EJEMPLO 2.

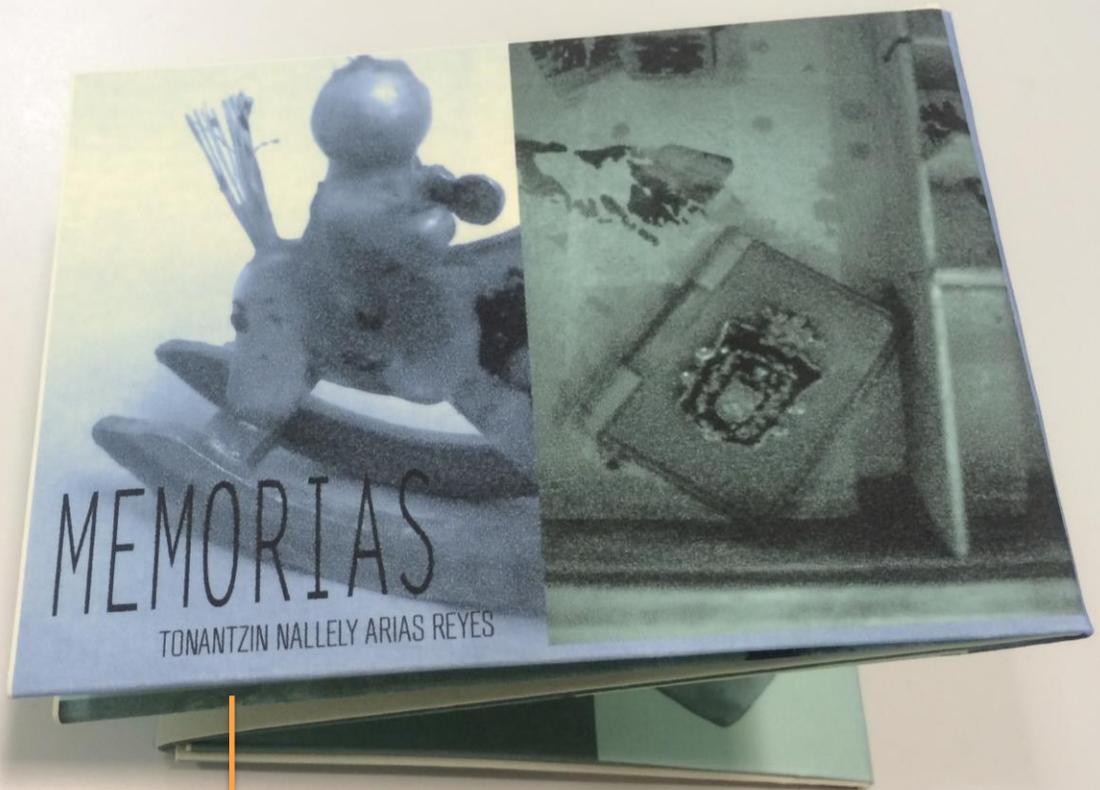


3.3.2

UNA VEZ UN

Nota Preliminar:

Memorias es una **bitácora de un viaje “existido-inexistente”**, cada elemento que integra al objeto/libro (caja recolectora, juguetes, postales, fotos, mapa, libretas en blanco listas para futuras o pasadas aventuras) fue recolectado durante mi estancia en España por lo que contiene memorias reales. El viaje puede ser cualquiera en la búsqueda de algo personal, en éste caso es de los juguetes. Todo lo presentado no constituye el libro, quedan espacios sin principio, ni fin, momentos que al revelarse en cada persona encontrarán su propia trama, su inicio y su...



18. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. PORTADA. (mil ejemplares).
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).

Una vez un viajero es una obra realizada en mi estancia de investigación en la Universidad Politécnica de Valencia, España; durante el periodo de un semestre. Consta de 20 piezas en conjunto, cada pieza fue recolectada en diferentes regiones de España bajo la idea de hacer un libro de Artista con intervenciones plásticas (de pintura y grabado) con ese conjunto de objetos, referentes al hecho del viaje, puede ser un viaje personal, una búsqueda, un recuerdo, en general el pretexto era el viaje; las piezas no constituyen la totalidad de la obra, el principio o el fin termina en el espectador al dejar espacios inconclusos que terminen en la mente de cada individuo.

Consta de una caja recolectora en tonos dorados representando el oro que son los recuerdos y vivencias, una bitácora de viajero (el escrito de *MEMORIAS con escritos de mi autoría*), donde se cuenta el viaje que va desarrollando un hombre en busca de juguetes (al igual que yo, durante mi estancia) por una tierra imaginaria o real, todo depende de la perspectiva; el escrito consta de cinco textos que no tienen un orden, es más pueden existir otros relatos que se perdieron o no, ninguno muestra ni principio ni fin, como los pasajes en la memoria, algo borrosos, algo inestables, y algo irreales del hecho concreto.

Los juguetes que recolecta el viajero durante el viaje son siete (en dicha analogía yo soy el viajero, o el espectador), cada juguete para su recolección necesita tener características particulares, ¿no se puede andar recogiendo cualquier objeto o cualquier memoria?, siempre elegimos las que guardamos; en este caso son juguetes de madera, con características similares a los juguetes populares mexicanos (en mi imaginario personal), tal vez un cubo, una figura parecida al nacimiento, un hombre con mandolina, un caballo de madera, en general objetos que aludieran a mi imaginario de infancia o de relación con mi país. Al igual que un viajero o una persona que indaga en la memoria de los recuerdos y los signos intervenga cada objeto con una paleta definida (un recuerdo, lo interviene la memoria a su antojo) en este caso fue con rojos y dorados, además cada uno fue intervenido con impresión de grabado en cera (transfer en cera) marcando la dulce memoria (jugando con la miel, la cera y los recuerdos), así como la impresión de formas borrosas en los objetos; cada uno en general contiene alguna historia que cambia con diferentes personas y los recuerdos se hacen dispersos en cada individuo.

En el interior de la caja se observa una pequeña libreta que se encuentra bacia en representación de todos los viajes que están por venir o que ya existieron, ese rellenar y borrar que tenemos en el día a día, en la mente para elegir ¿que escribir en los caminos de nuestra vida?, incluso se encuentra en blanco por los fantasmas o miedos del hacer algo y que salga mal, esas cosas inconclusas que quisimos escribir pero jamás se tuvo el valor, ¿quien sabe?, en general es un espacio abierto para que el espectador genere un signo. Como había planteado existe una conciencia histórica en el objeto artístico, en este caso se alude a esas remembranzas, a ese reconocer y como menciona Gadamer ¹³ el reconocer como motivo antropológico; donde el juego humano y en particular el juego artístico, sea un carácter único frente a todas las formas de juego de la naturaleza para obtener la permanencia, una permanencia por lo hallado en la memoria de cada jugador.

¹³ Gadamer, *La actualidad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta*, 113.

Al sacar los objetos de la caja se encuentran cuatro grabados del tamaño de diapositivas, incluso están enmarcadas en porta diapositivas, como esas tomas fotográficas que en algún momento existieron, referente al pasado; todos vimos alguna en algún momento, puede ser en un museo o en la casa de la abuela, la tía, el punto es que refiere a un pasado no tan lejano aun táctil en la memoria de muchos; cada diapositiva es un grabado realizado en punta seca, con figuras referentes a los juguetes, por si no se vincula con la diapositiva el jugador puede vincular su memoria con algún juego.

Con lo anterior se busca la obra de arte que no está determinada por la duración calculable de su extensión en el tiempo, sino por su propia estructura temporal, ya lo menciona Kant ¹⁴ toda obra posee su tiempo propio, su ritmo; esa demora en la obra que este caso alude a los dulces recuerdos, explícita e implícitamente. Como parte del libro de artista también encontramos dos postales (quizá para compartir en algún momento una vivencia con alguien) y cuatro grabados en cera (transfer en cera) sobre papel con imágenes o tomas fotográficas del viaje.

La permanencia por lo hallado se encuentra en lo atemporal de la memoria, esa memoria dentro de una conciencia histórica y el juego. En este caso, cada pieza alude a ese reconocer en la memoria individual: Puede ser que el jugador se vincule con las postales al recordar alguna carta enviada, o con las piezas de juguete de alguna niñez lejana o cercana, o con algún viaje realizado; el punto es el reconocer sin un tiempo establecido.

Para la elaboración de la pieza primero se recolectaron piezas de juguetes (mi búsqueda) juguetes con manufactura similar o parecida a los juguetes populares mexicanos ya que es un elemento de la propuesta plástica; hecho no difícil dado la historia y costumbres similares a raíz de la conquista. Todos los juguetes son de madera regional, un punto importante fue elegir los tamaños y pesos, ya que las similitudes respecto a juguetes regionales (no todos) son similares respecto a tamaños; la elección se basó en formatos pequeños pensando en su movilización y peso al regreso de la estancia.

Otro punto ya mencionado, meditado y realizado es el dejar un espacio en cada elemento referente a los dulces recuerdos (que fuera un tanto evidente, por eso la elección de la técnica en cera) que al igual que una memoria es confusa un tanto borrosa; impresa en estos juguetes, en los objetos y la memoria, para que el espectador se rememore en el objeto artístico pero de igual forma deja un espacio a la imaginación creadora, esa que penetra en la obra a través de toda la vida personal y social, imaginativa y práctica en todos sus aspectos: es ubicua.¹⁵ Los procesos imaginativos son la asociación, o sea, la agrupación de los elementos disociados y modificados; en este caso los recuerdos.

¹⁴ Kant, Immanuel. *Lo bello y lo sublime: ensayo de estética*. (Buenos Aires: Anaconda, 1943), 107.

¹⁵ Lev Semeronovich Vygotskii, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico* (México: Fontamara, 1996), 51.

Por ultimo cada objeto es parte de mi viaje, ese viaje de investigación que a la vez se vincula con el viaje de *MEMORIAS*. Como elemento simbólico a la memoria, el viaje que cualquiera puede hacer, en el que se encuentran objetos, estampas, diarios, fotos, postales o a uno mismo; la pieza deja signos y puentes para que el publico conecte con ella.

Como elemento final fue el viaje de la pieza, primero, la obra cabe en su caja recolectora en su totalidad, con un peso de dos kilos; cabe mencionar que la pieza al final de la estancia se encontraba expuesta en la Universidad Politécnica de Valencia por lo que realizo su propio viaje de vuelta a México. Como elemento simbólico quise que fuera una caja recolectora para aludir a la mente humana, la cual acumula materiales, procesos, elementos (al igual que la caja) que con las necesidades o anhelos pone, en movimiento al proceso imaginativo reviviendo las huellas de las excitaciones nerviosas, con lo que brinda material para su funcionamiento¹⁶ (como la pieza).

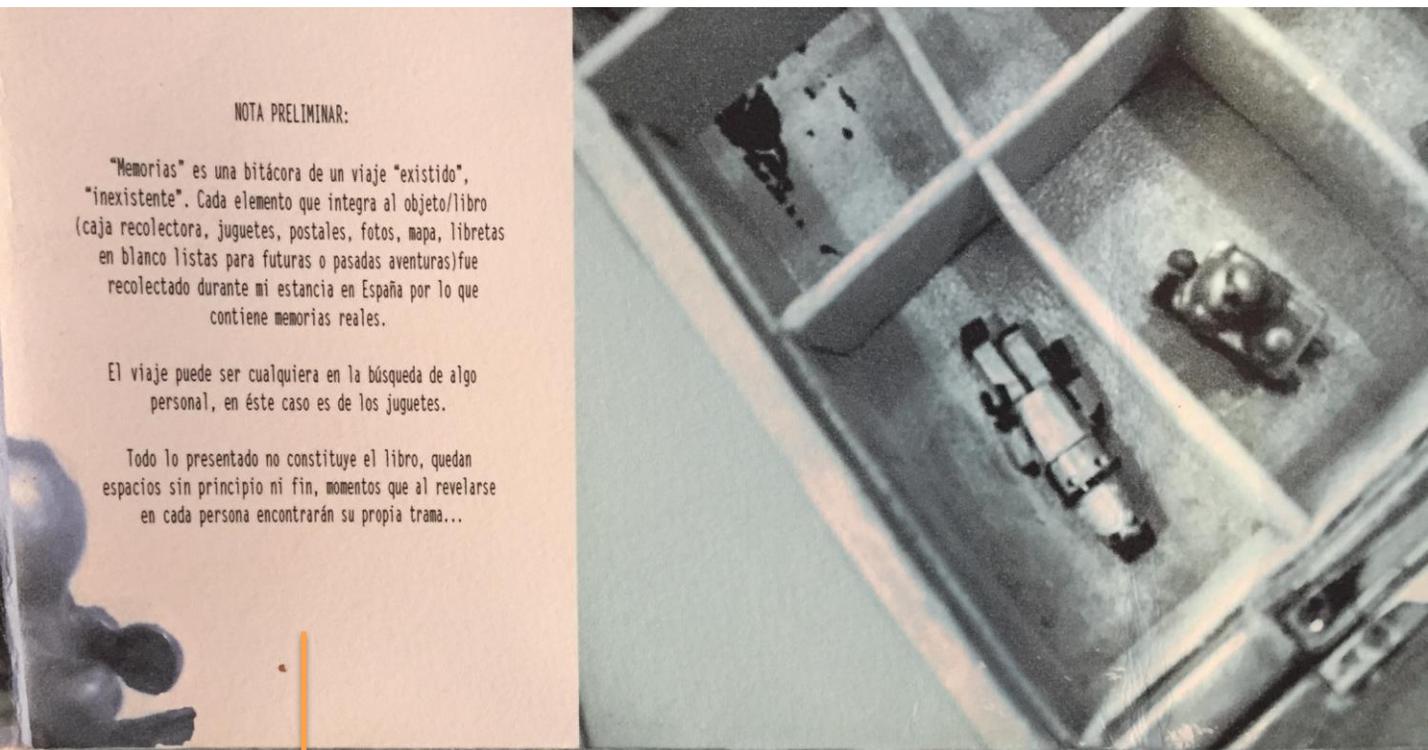
La obra fue expuesta en diferentes recintos como son El consulado de México en Valencia, la Universidad Politécnica de Valencia y el Museo de Arte Contemporáneo en México con una interacción y aceptación del jugador.

¹⁶ Vygotskii, La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico, 208.



19. MEMORIAS.

OBRA IMPRESA. TOMA GENERAL.
PAPEL ALGODÓN.



20. MEMORIAS.

OBRA IMPRESA. NOTA PRELIMINAR.
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).

TEXTO 1

¡Mis ojos quedaron extasiados! aquello era totalmente imposible, ante mí se revelaba lentamente otra tierra, conforme avanzaba la luz de la luna iba haciendo de lado la oscuridad y tinieblas para alzar con cada rayo un conjunto arquitectónico de alturas casi rodantes al cielo, colores marmoleados que dependiendo la intensidad de la luz tornaban del azul, al rosado, al blanco sin perder por un instante el tono perla.

Cuando por fin la luz me permitió ver ese conjunto vi que todo estaba conectado cada arco unía al otro y éstos a su vez se sostenían con contrafuertes unos tan grandes que por lo menos las columnas les calculo cuarenta metros; por doquier surgían pináculos en punta y chapiteles perdidos en las alturas.

Algo lejos podía ver figuras de mármol unas tres mil, tres mil cuatrocientas, quizá más, con una gárgola en cada esquina, tan sólo la fachada principal constaba de cinco extensiones y una inmensa puerta de cobre que abría invitándome a ingresar al colosal recinto.

Por si fuera poco lo visto por fuera dentro era resplandor, oro por doquier, ventanales enormes repletos de piedras preciosas que con la luna coloreaban solemnidad y misticismo.

Quisiera recordar cada detalle, cada momento pero solo tengo fragmentos, tan solo una parte...

De lo demás no recuerdo, recuerdo una ceremonia y ángeles, porque... ¿Qué otra cosa son?

Los recuerdo impregnando lo dorado en mis objetos, tomando destellos del viaje en mi mente y plasmarlo en tarjetas transparentes.

Al salir de Gitia prometí no revelar nada de lo ocurrido, y así será.

El mundo conoce Gitia de día, de noche... Yo sé qué ocurre de noche...

¡MIS OJOS QUEDARON EXTASIADOS! AQUELLO ERA TOTALMENTE IMPOSIBLE, ANTE MÍ SE REVELABA LENTAMENTE OTRA TIERRA, CONFORME AVANZABA LA LUZ DE LA LUNA IBA HACIENDO DE LADO LA OSCURIDAD Y TINIEBLAS PARA ALZAR CON CADA RAYO UN CONJUNTO ARQUITECTÓNICO DE ALTURAS CASI RODANTES AL CIELO, COLORES MARMOLEADOS QUE DEPENDIENDO LA INTENSIDAD DE LA LUZ TORNABAN DEL AZUL, AL ROSADO, AL BLANCO SIN PERDER POR UN INSTANTE EL TONO PERLA.

CUANDO POR FIN LA LUZ ME PERMITIÓ VER ESE CONJUNTO VI QUE TODO ESTABA CONECTADO CADA ARCO UNÍA AL OTRO Y ÉSTOS A SU VEZ SE SOSTENÍAN CON CONTRAFUERTE UNOS TAN GRANDES QUE POR LO MENOS LAS COLUMNAS LES CALCULO CUARENTA METROS; POR DOQUIER SURGÍAN PINÁCULOS EN PUNTA Y CHAPITELES PERDIDOS EN LAS ALTURAS.

ALGO LEJOS PODÍA VER FIGURAS DE MÁRMOL UNAS TRES MIL, TRES MIL CUATROCIENTAS, QUIZÁ MÁS, CON UNA GÁRGOLA EN CADA ESQUINA, TAN SÓLO LA FACHADA PRINCIPAL CONSTABA DE CINCO EXTENSIONES Y UNA INMENSA PUERTA DE COBRE QUE ABRÍA INVITÁNDOME A INGRESAR AL COLOSAL RECINTO.

POR SI FUERA POCO LO VISTO POR FUERA DENTRO ERA RESPLANDOR, ORO POR DOQUIER, VENTANALES ENORMES REPLETOS DE PIEDRAS PRECIOSAS QUE CON LA LUNA COLOREABAN SOLEMNIDAD Y MISTICISMO.

QUISIERA RECORDAR CADA DETALLE, CADA MOMENTO PERO SOLO TENGO FRAGMENTOS, TAN SOLO UNA PARTE...

DE LO DEMÁS NO RECUERDO, RECUERDO UNA CEREMONIA Y ÁNGELES, PORQUE... ¿QUÉ OTRA COSA SON?

LOS RECUERDO IMPREGNANDO LO DORADO EN MIS OBJETOS, TOMANDO DESTELLOS DEL VIAJE EN MI MENTE Y PLASMARLO EN TARJETAS TRANSPARENTES. AL SALIR DE GITIA PROMETÍ NO REVELAR NADA DE LO OCURRIDO, Y ASÍ SERÁ. EL MUNDO CONOCE GITIA DE DÍA, DE NOCHE... Yo sé qué ocurre de noche...

-DISCULPE. ¿FALTA?

21. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. TEXTO 1.
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).

TEXTO 2

A lo lejos se vislumbra una luz dorada emergiendo dentro del espeso bosque, saltando de montaña en montaña para filtrarse por las ventanas del vagón, casi de verano, uno glorioso que mantiene cambiantes sus colores de rojo a amarillo en una gama sin fin con el viento tornando todo a dorados en un juego eterno.

Cruzo el vagón hasta el fondo en una esquina para sumergirme un poco en los recuerdos, estaba a punto de llegar a “Cons” otro lugar por conocer... Con tantos relatos... Pero es mejor deshilvanar uno mismo las cosas...

Tomo una caja roja, remuevo un poco los objetos dentro y extraigo un trozo de papel, no muy grande; con gran cuidado lo desdoble como a un pétalo de flor y entre finas letras detengo la mirada, “estoy orgullosa de ti...” Suspiro y vuelvo a mi mente.

-¿Cómo olvidar esas palabras? Cada que las leo, la vuelvo a ver... Cruzando la calle, al fondo un pórtico abierto, unos escalones, su pelo oscuro al hombro, sus ojos, esos ojos... ¡Qué ojos! ¡Recuerdos! Dulces recuerdos “Ita”.

Estiro la mano y con una cuchara agrego miel a mi té, lo agito un poco, dejo la cuchara de lado y quizás sonrío.

-Tan dulce cómo la miel, recordar nuestro primer encuentro es... Uff, tantos en éste viaje, al menos éste me incentiva en mi aventura.

Al fondo se escucha una campana, del pasillo rumbo a la parte final del tren sale un grupo de jóvenes, uno de ellos se aproxima y decido observar mejor:

-¡Deja eso! Guarda todo, es la parada ¡Vamos! Después de treinta días queremos bajar ¡Ya!

-Calma, estoy guardando unas cosas, en un momento los alcanzo.

-De hecho, aquí nos despedimos, no sé cómo puedes seguir y seguir solo, por buscar esas cosas – mira de reojo la caja-

-Jajaja, es la razón de mi viaje pero aquí nos despedimos, suerte, nos vemos en Ixo.

A LO LEJOS SE VISLUMBRA UNA LUZ DORADA EMERGIENDO DENTRO DEL ESPESO BOSQUE, SALTANDO DE MONTAÑA EN MONTAÑA PARA FILTRARSE POR LAS VENTANAS DEL VAGÓN, CASI DE VERANO, UNO GLORIOSO QUE MANTIENE CAMBIANTES SUS COLORES DE ROJO A AMARILLO EN UNA GAMA SIN FIN CON EL VIENTO TORNANDO TODO A DORADOS EN UN JUEGO ETERNO.

CRUZO EL VAGÓN HASTA EL FONDO EN UNA ESQUINA PARA SUMERGIRME UN POCO EN LOS RECUERDOS, ESTABA A PUNTO DE LLEGAR A "CONS" OTRO LUGAR POR CONOCER... CON TANTOS RELATOS... PERO ES MEJOR DESHILVANAR UNO MISMO LAS COSAS...

TOMO UNA CAJA ROJA, REMUEVO UN POCO LOS OBJETOS DENTRO Y EXTRAIGO UN TROZO DE PAPEL, NO MUY GRANDE; CON GRAN CUIDADO LO DESDOBLO COMO A UN PÉTALO DE FLOR Y ENTRE FINAS LETRAS DETENGO LA MIRADA, "ESTOY ORGULLOSA DE TI..." SUSPIRO Y VUELVO A MI MENTE.

-¿CÓMO OLVIDAR ÉSAS PALABRAS? CADA QUE LAS LEO, LA VUELVO A VER... CRUZANDO LA CALLE, AL FONDO UN PÓRTICO ABIERTO, UNOS ESCALONES, SU PELO OSCURO AL HOMBRO, SUS OJOS, ESOS OJOS... ¡QUÉ OJOS! ¡RECUERDOS! DULCES RECUERDOS "ITA".

ESTIRO LA MANO Y CON UNA CUCHARA AGREGO MIEL A MI TÉ, LO AGITO UN POCO, DEJO LA CUCHARA DE LADO Y QUIZÁS SONRÍO.

-TAN DULCE CÓMO LA MIEL, RECORDAR NUESTRO PRIMER ENCUENTRO ES... UFF, TANTOS EN ÉSTE VIAJE, AL MENOS ÉSTE ME INCENTIVA EN MI AVENTURA. AL FONDO SE ESCUCHA UNA CAMPANA, DEL PASILLO RUMBO A LA PARTE FINAL DEL TREN SALE UN GRUPO DE JÓVENES, UNO DE ELLOS SE APROXIMA Y DECIDO OBSERVAR MEJOR:

-¡DEJA ESO! GUARDA TODO, ES LA PARADA ¡VAMOS! DESPUÉS DE TREINTA DÍAS QUEREMOS BAJAR ¡YA!

-CALMA, ESTOY GUARDANDO UNAS COSAS, EN UN MOMENTO LOS ALCANZO.

-DE HECHO, AQUÍ NOS DESPEDIMOS, NO SÉ CÓMO PUEDES SEGUIR Y SEGUIR SOLO, POR BUSCAR ESAS COSAS - MIRA DE REJO LA CAJA-

-JAJAJA, ES LA RAZÓN DE MI VIAJE PERO AQUÍ NOS DESPEDIMOS, SUERTE, NOS VEMOS EN IXO.

22. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. TEXTO 2.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

TEXTO 3

-Disculpe, ¿Falta mucho para Gitia?

-El maestro me hace un gesto y se retira gritando: Cuando pierdas los días y las noches, entonces llegaremos.

-No le prestes atención -menciona un marino algo grande y algo maltrato por el tiempo – sólo está harto de esas aguas – estira la mano y señala el mar con desdén- ¡Pero bueno! ¿Qué hace un mocoso como tú, queriendo entrar en ese muladar? – se para del banco y se acerca.

-¿Qué?

-¿No sabes? Nadie en su sano juicio entra en Gitia ¡Todo es feo! Las casas llenas de óxido, las calles viejas, la gente de mala entraña esos son bestias, ladrones, nómadas que se quedaron en la isla porque nadie los quiere, dime tú en esa maldita tierra de nadie ¡¿Quién viviría?! Sólo ellos... Bueno, si algún bruto quiere entrar a esa peste pues... Sólo de día, no admiten a nadie de noche ¡¿Cómo si alguien quisiera quedarse una noche?!...

-Yo quiero-

-¿De verdad? Bueno, a ti ¿Qué te pasa? Mira que con tu juventud yo no la desperdiciaba aquí ¿Sabes? Para llegar tardas de cuarenta a cincuenta días en este mar infernal, ¡No! ... Yo no.

Interrumpo su plática, debe estar en un error - esto es un error, mi mapa dice que está cerca de Ibi, ni cuando fui de Oma a Ibi hice tanto y ¡queda más lejos! Sólo es cuestión de ir en línea recta -saco un mapa del pantalón y le muestro la distancia con el dedo-

Entre burlas- a ver niño ¿Quieres ir en línea recta? Lo dicho a ti te pasa algo; ¡No se puede! ¿Quieres naufragar? Esa isla, es tierra de nadie por ser un lugar rodeado de corrientes marinas. Se sigue la corriente o se sigue; ninguno navega contra corriente, sólo se sigue y como las corrientes son circulares a seguir... Aunque se tarde dando vueltas.

-DISCULPE, ¿FALTA MUCHO PARA GITIA?

EL MAESTRE ME HACE UN GESTO Y SE RETIRA GRITANDO: CUANDO PIERDAS LOS
DÍAS Y LAS NOCHES, ENTONCES LLEGAREMOS.

-NO LE PRESTES ATENCIÓN -MENCIONA UN MARINO ALGO GRANDE Y ALGO
MALTRATO POR EL TIEMPO - SÓLO ESTÁ HARTO DE ESAS AGUAS - ESTIRA LA MANO Y
SEÑALA EL MAR CON DESDÉN- ¡PERO BUENO! ¿QUÉ HACE UN MOCOSO COMO
TÚ, QUERIENDO ENTRAR EN ESE MULADAR? - SE PARA DEL BANCO Y SE ACERCA.

-¿QUÉ?

-¿NO SABES? NADIE EN SU SANO JUICIO ENTRA EN GITIA ¡TODO ES FEOL! LAS
CASAS LLENAS DE ÓXIDO, LAS CALLES VIEJAS, LA GENTE DE MALA ENTRAÑA ESOS
SON BESTIAS, LADRONES, NÓMADAS QUE SE QUEDARON EN LA ISLA PORQUE NADIE
LOS QUIERE, DIME TÚ EN ESA MALDITA TIERRA DE NADIE ¿QUIÉN VIVIRÍA?! SÓLO
ELLOS... BUENO, SI ALGÚN BRUTO QUIERE ENTRAR A ESA PESTE PUES... SÓLO DE DÍA.
NO ADMITEN A NADIE DE NOCHE ¡CÓMO SI ALGUIEN QUISIERA QUEDARSE UNA
NOCHE?!...

-YO QUIERO-

-¿DE VERDAD? BUENO, A TI ¿QUÉ TE PASA? MIRA QUE CON TU JUVENTUD YO
NO LA DESPERDICIABA AQUÍ ¿SABES? PARA LLEGAR TARDAS DE CUARENTA A
CINCUENTA DÍAS EN ESTE MAR INFERNAL, ¡NO! ... YO NO.

INTERRUMPO SU PLÁTICA, DEBE ESTAR EN UN ERROR - ESTO ES UN ERROR, MI MAPA
DICE QUE ESTÁ CERCA DE IBI, NI CUANDO FUI DE OMA A IBI HICE TANTO Y
¡QUEDA MÁS LEJOS! SÓLO ES CUESTIÓN DE IR EN LÍNEA RECTA -SACO UN MAPA
DEL PANTALÓN Y LE MUESTRO LA DISTANCIA CON EL DEDO-

ENTRE BURLAS- A VER NIÑO ¿QUIERES IR EN LÍNEA RECTA? LO DICHO A TI TE PASA
ALGO: ¡NO SE PUEDE! ¿QUIERES NAUFRAGAR? ESA ISLA, ES TIERRA DE NADIE POR
SER UN LUGAR RODEADO DE CORRIENTES MARINAS. SE SIGUE LA CORRIENTE O SE
SIGUE: NINGUNO NAVEGA CONTRA CORRIENTE, SÓLO SE SIGUE Y COMO LAS
CORRIENTES SON CIRCULARES A SEGUIR... AUNQUE SE TARDE DANDO VUELTAS.

23. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. TEXTO 3.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

TEXTO 4

¡Es cierto! Jugar es volver real lo inexistente, sagrado lo impensable; vivir una distancia, un tiempo, ser por un momento dioses y volver la noche día o un pedazo de tiempo o mundo algo totalmente nuestro. Sabes cuando jugaba con él era convertirnos en grandes guerreros salvando aldeas y mundos en nuestros corceles, incluso la hermana que conociste tomaba sus muñecas y nos acompañaba en la aventura.

Pensar que este pedazo de madera con formas curvas, éste jinete en corcel fue un gran héroe...
Tómalo para mí es un gusto que sea el primero en las listas de tu viaje... ¡Qué gran juguete!

-¡Pero, es tuyo!-

Tómalo, si cabe, mira -toma la caja destinada a lo que recolecte y queda perfecto en una parte-
Gracias, pero sígueme contando, Ibi tiene tantos juguetes que ver que no encuentro donde mirar...

¡ES CIERTO! JUGAR ES VOLVER REAL LO INEXISTENTE, SAGRADO LO IMPENSABLE; VIVIR
UNA DISTANCIA, UN TIEMPO, SER POR UN MOMENTO DIOS Y VOLVER LA NOCHE
DÍA O UN PEDAZO DE TIEMPO O MUNDO ALGO TOTALMENTE NUESTRO. SABES
CUANDO JUGABA CON ÉL ERA CONVERTIRNOS EN GRANDES GUERREROS SALVANDO
ALDEAS Y MUNDOS EN NUESTROS CORCELES, INCLUSO LA HERMANA QUE
CONOCISTE TOMABA SUS MUÑECAS Y NOS ACOMPAÑABA EN LA AVENTURA.
PENSAR QUE ESTE PEDAZO DE MADERA CON FORMAS CURVAS, ÉSTE JINETE EN
CORCEL FUE UN GRAN HÉROE...

TÓMALO PARA MÍ ES UN GUSTO QUE SEA EL PRIMERO EN LAS LISTAS DE TU VIAJE...
¡QUÉ GRAN JUGUETE!

-¡PERO, ES TUYO!-

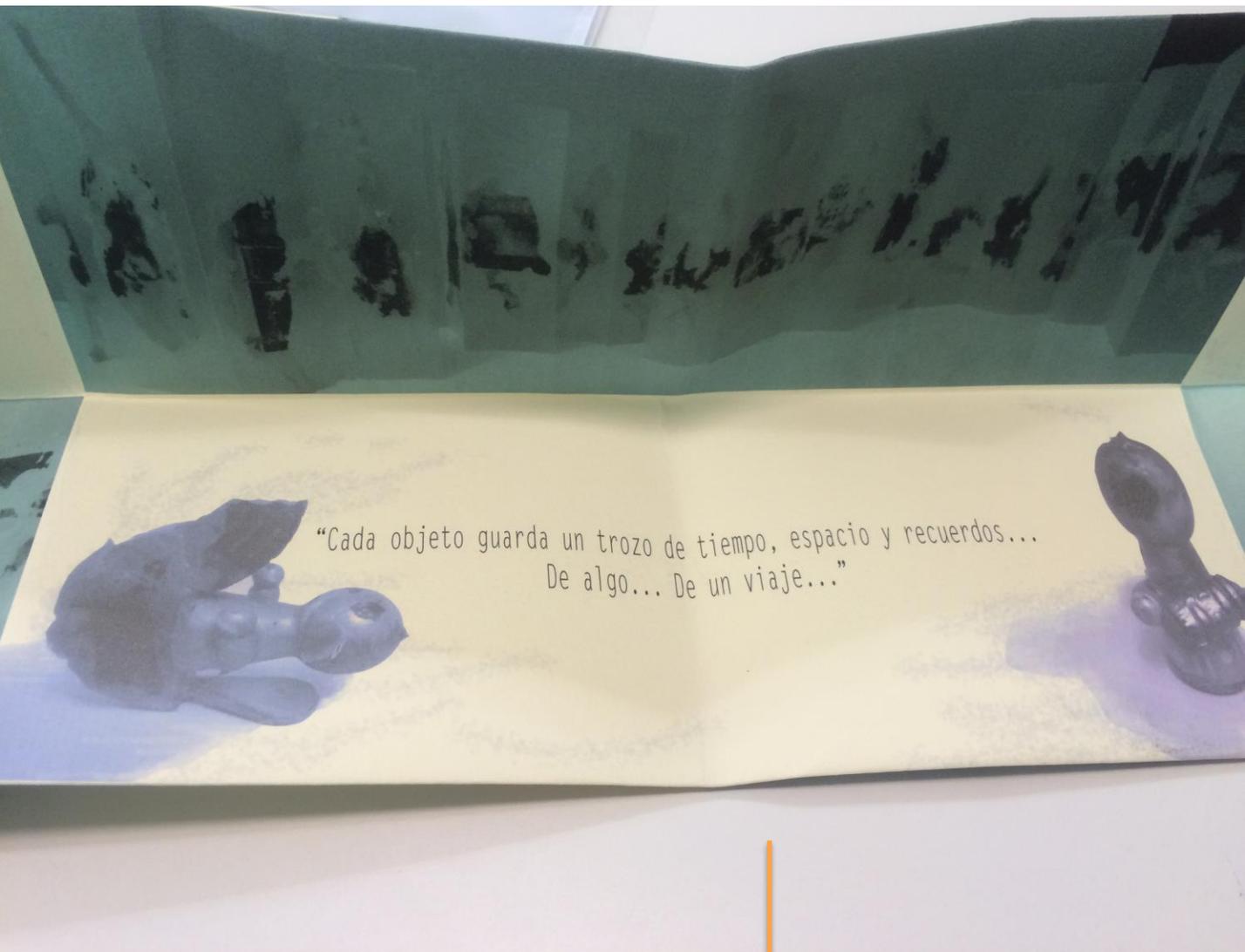
TÓMALO, SI CABE, MIRA -TOMA LA CAJA DESTINADA A LO QUE RECOLECTE Y
QUEDA PERFECTO EN UNA PARTE-
GRACIAS, PERO SÍGUEME CONTANDO, ¡BI TIENE TANTOS JUGUETES QUE
VER QUE NO ENCUENTRO DONDE MIRAR...

24. MEMORIAS..

OBRA MPRESA. TEXTO 4.
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).

TEXTO 5

“Cada objeto guarda un trozo de tiempo, espacio y recuerdos... De algo... De un viaje...”



25. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. TEXTO 5.
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).



26. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. CONTRAPORTADA. TOMA GENERAL.
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).



27. CAJA RECOLECTORA.

MADERA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. 30cm X 50cm X 20cm.



28. JUGUETES.

MADERA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. MEDIDAS DIVERSAS.
(Imágenes borrosas del viajero).



29. JUGUETES.

MADERA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. 3cm X 3cm X 3cm.
(Recolectado en Madrid).



30. JUGUETES.

MADERA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Barcelona).



31. JUGUETES.

MADERA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Sevilla).

32. JUGUETES.

MADEIRA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Castellón de la Plana).



33. JUGUETES

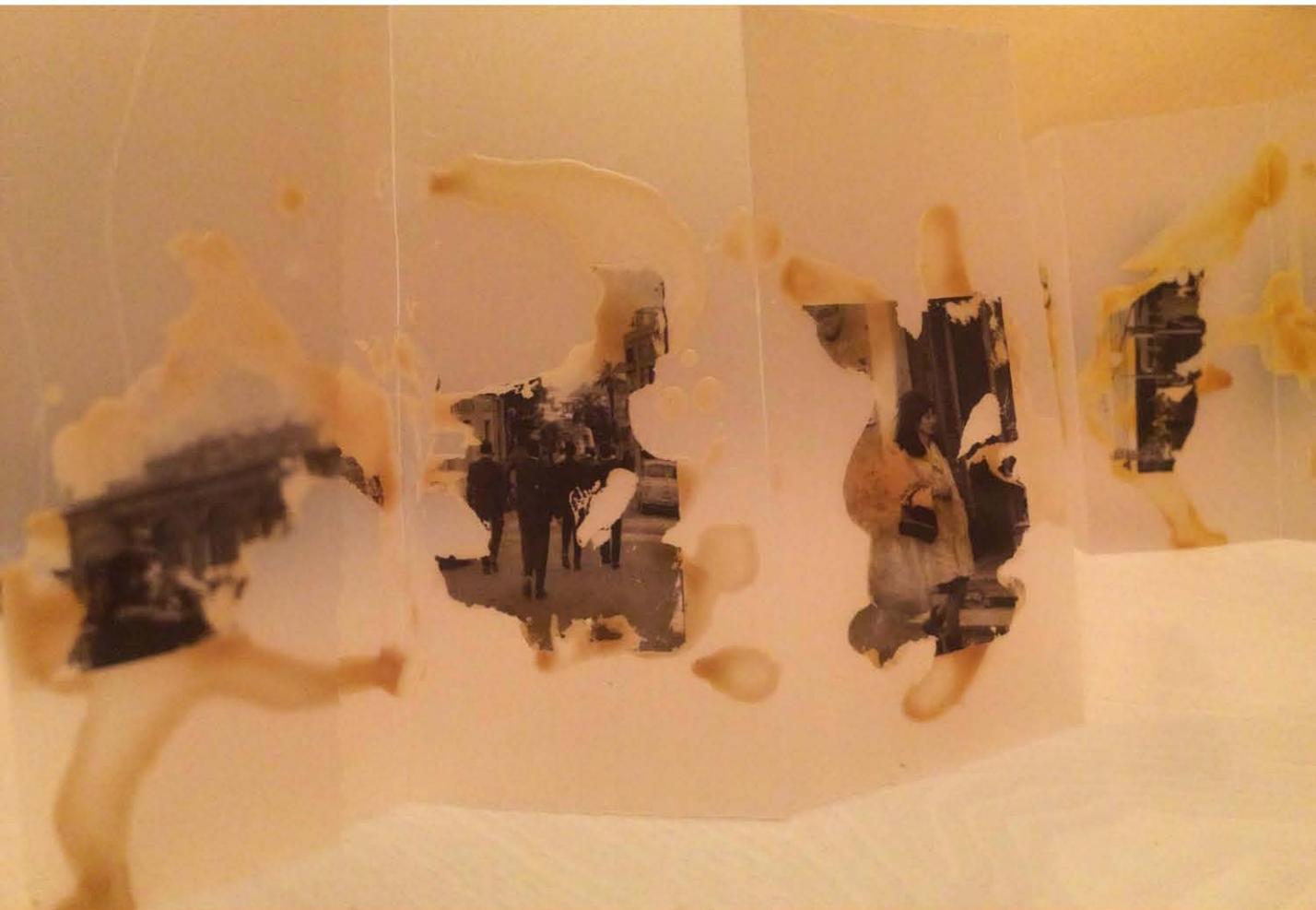
MADIERA. ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA. MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Bilbao).





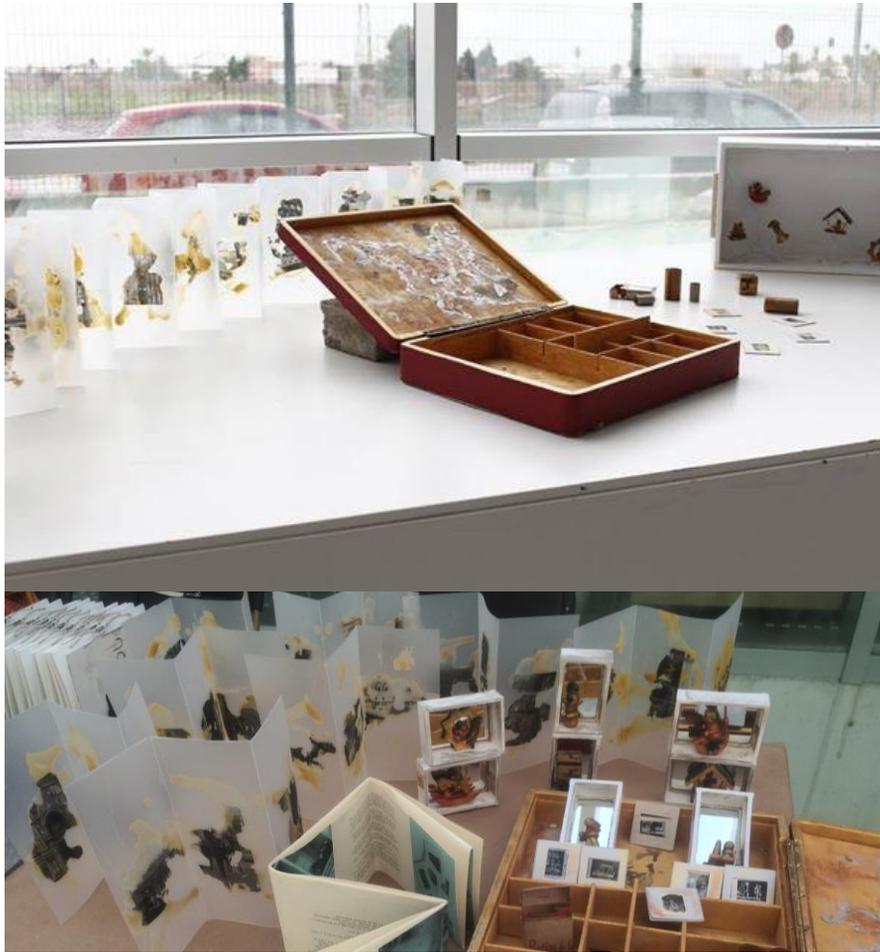
34. DIAPOSITIVAS(GRABADOS)
Y POSTALES .

PUNTA SECA.
PAPEL ALGODÓN Y AMATE. MEDIDAS DIVERSAS.
(POSTALES Recolectadas en Cáceres).



35. GRABADOS TIPO POSTAL .

GRABADO EN CERA.
PAPEL ACETATO. 15 cm X 30 cm.



36. UNA VEZ UN VIAJERO .

PIEZA INSTALADA.

CONCLUSIONES

El juego en la pintura. Investigación y producción artística sobre la pintura como punto de encuentro entre obra y espectador es una investigación y producción que explora las posibilidades de conectar diversos elementos: obra plástica pictórica, el juego, el juguete popular mexicano y mi visión como artista; con el fin de implicar al público con las piezas plásticas y eliminar la distancia entre obra y espectador. En este sentido el desarrollo de cada pieza fue orientado a desenvolver elementos conocidos por el espectador que le permitan demorarse en la obra.

Para ello el primer elemento usado fue el juego y sus diferentes etapas (en la investigación planteo tres): el juego como enseñanza (ya analizado por Torres García), el juego consiente (Klaus Liebig y *H*) y el juego como permanencia. Cada persona ha jugado en alguna etapa de su vida, por lo que es algo conocido; una remembranza de la memoria, cada uno cuenta con diferentes recuerdos, formas, figuras toda una individualidad en una sociedad que tiene ciertas características igualitarias en tiempos, como seres sociales que somos, un ejemplo de lo anterior es el trompo (un juguete popular mexicano); si nos detenemos un instante y le preguntamos al vecino, amigo, padre, hermano o conocido si tiene alguna referencia con dicho objeto, seguro cada uno tendrá su propia historia, su propia anécdota, puede que con el tiempo de esa anécdota se le añadieron detalles o se perdieron los mismos, pero cada uno reconoce el símbolo de ese juguete; por eso introduzco el juguete popular mexicano en las piezas plásticas, porque son un signo conocido por cada mexicano, no importando su edad (anciano, joven, niño), uno que tiene su historia y que sobrevive a través de los años con altas y bajas, con cambios y adaptaciones, pero lo bello de esos objetos es que puede sobrevivir como signo en la memoria.

Otro elemento que puede reconocer desde un niño a un adulto son las estructuras y construcciones geométricas, que ya tienen los juguetes populares mexicanos, como son los círculos, rectángulos, colores puros, pinturas sin volumen que te pueden aludir a una línea (o no), esas estructuras que son fragmentadas y móviles, que dan pie a un espacio en blanco que tiene la misma pieza, ese espacio de auto relleno que permite la permanencia del espectador en la obra. Con lo anterior se armaron tres obras plásticas que tienen como soporte o forma el juguete popular mexicano, donde cada una juega con las dimensiones del objeto real en nuestra memoria.

La primer obra plástica pictórica fue Tablitas Mágicas, la pieza es una instalación donde el juguete no es pequeño, es grande, pasa de algo aproximado de 10 cm a 154cm cada pieza, y de ser una a seis, donde en conjunto forman un cuadro de 244cm x 244cm. La pieza en si hace que el espectador piense: ¿se puede tocar? Al percatarse que si, interactúa con la obra, (la obra fue expuesta en la ENAP) al rosar tabla con tabla en ese vaivén de piezas colgadas se desgasta un poco la pintura, incluso puede que se caigan pedazos de la misma con el rosar de los años y en ese espacio para mí es un poco como la memoria o la vida que con el desgaste del día a día cambian nuestros recuerdos y nuestras formas y en este sentido ese es el espacio en blanco que dejo en la pieza, una pieza con un poco de auto movimiento y ritmo al construirse ella misma.

La instalación esta dirigida a las diferentes etapas del juego, un niño puede encontrar algo divertido en formas, colores, incluso ese vaivén y acomodo lo puede relacionar con un juguete grandote, pero si le preguntamos a un joven o un adulto, puede que entienda las formas o busque un porque de las figuras, incluso encuentre estructuras que su mente une, pero la permanencia, ese demorarse en la obra, el analizar que se parece a otro objeto ya conocido, esos niveles que cada persona desdobra en la pieza, es lo que permite esa permanencia en tablitas, donde cada individuo encuentra algo ya conocido y lo articula en un lenguaje propio.

La segunda pieza fue trompo y reflejos, un poco metidos en esta línea del auto movimiento un día, pensando: ¿cual seria la siguiente pieza a hacer?, en esas subidas y bajadas del transporte y los vendedores ambulantes, un día cualquiera en el metro, algunos vendedores ilegales, se quejaban de que les fue mal en el día y entre ellos alguno con una voz un tanto risueña dijo: pues... ¡así es la vida!... nos toco que nos bailara, y referente a eso y el rodar de la mente me vino el trompo; que muchos dicen que ay que bailar, otros que es como la vida: el mas fuerte es el que se mantiene de pie y un poco en esa alegría surge el jugar con las dimensiones y lo bailado, por lo que adapto a una pequeña caja de música aquel juguete, una donde lo que se baile sea el trompo, así como la cuerda de la vida (metáfora personal).

La pieza es un trompo miniatura que tiene intercambiables en la parte superior, cada uno en diferentes colores, aquí el espectador los quita y pone como lo desee, el punto es jugar, como dicen popularmente lo bailado nadie no los quita, y en esta pieza menos. Al igual que tablitas esta dirigido a todo publico y juega con las dimensiones, pero el espacio en blanco en ésta pieza es que el acomodo de la parte superior es el reflejo del que lo juega, ¿porque? Porque puede que a la persona le guste el rojo y quiera ver como se ve ese color bailado o le guste otro, pero es un pequeño reflejo de lo que esa persona es, así como sus preferencias.

Curiosamente, cuando se expuso la pieza una persona menciono por el lugar: mira, ¡baila! alguna otra le recordó otra etapa donde se observaban personas en la calle aplanando los pisos (de tierra) para que el trompo bailara y no se fuera de lado, algunos me comentaron que era un lindo recuerdo como una pintura sacada de una caja de los recuerdos, puedo decir que cada persona se ligó a un momento de su vida, con un juguete o una etapa, una remembranza propiamente dicho, una etapa que tiene destiempo, que la pieza vinculo, con cualquiera de sus elementos.

Por ultimo queda Una vez un viajero, es una pieza ligada a la investigación de los juguetes que nos quedaron a raíz de la colonia, un pequeño libro de artista; que aunque mi ideal era sacar algo grande, lo cierto era que se me dificultaría el traslado de Valencia a la Ciudad de México. Lo primero busque similitudes y remembranzas, mis me moranzas y melancolías de estar en otro país, con juguetes similares entre los españoles y los mexicanos; cosa que influyo en el desarrollo de la historia de un viajero por tierras lejanas y lo que termino siendo el librito de memorias, que no quise tuviera ni principio ni fin, porque en verdad quien sabe cual fue el principio de cada historia? Mucho menos el final, deje muchos espacios huecos, mas marcados e hice mas evidentes mi búsqueda de los signos conocidos en cada individuo.

Con lo anterior cabe resaltar algo, las obras las puede entender diferente público, un niño que entenderá mejor una estructura simple ya que en su etapa temprana es más simbolista que racionalista, ya lo menciona Torres en sus diversas investigaciones del juguete infantil; si en una etapa temprana como la infantil, entiende figuras simples; de igual forma se entienden en una etapa adulta, agregando ahora figuras, colores, formas que son mejor entendidos para dicha etapa. Cada una de las tres obras son aceptadas porque tienen uno o varios símbolos conocidos que puede ligarse en esa imaginación creadora que es personal, social y ubicua donde cada forma se basa en sus precedentes de realidad y experiencia evitando así la exclusión; entendiendo que con estructuras limpias, planas y simples se obtiene un mejor vínculo para el acercamiento razonado o no del publico.

Las tres obras plásticas presentadas fueron expuestas en diferentes recintos, desde un patio universitario (FAD Xochimilco, México), una universidad (Universidad Politécnica de Valencia, España) , un museo (MUAC, México), un consulado (Consulado de México en Valencia); cada una con un montaje de un día (por lo que verifica su facilidad de movimiento, instalación y traslado); en cada una se observó la aceptación del publico como jugador, mostrando acercamiento por diferentes edades.

En dichas piezas durante su exposición además de la interacción con la obra algunas personas mencionan el relacionar algún elemento en las piezas con sus recuerdos de infancia o sea por la caja musical o el trompo o el hecho de jugar con la pieza o sus colores o alguna remembranza creando un destiempo y mostrando un símbolo conocido. Cada reacción ante las piezas seleccionadas fue un tanto diferente en cada espectador teniendo en cuenta que somos seres sociales y a su vez individuales, por lo que pueden demorarse en la obra y crear cada uno su destiempo, el cual es parte de esas huecos inconclusos que no terminan en la obra misma, terminan en el espectador eliminando la distancia entre ambos con elementos conocidos, y ¿que tan conocido es el juego?, ¿el arte?, y ¿el juguete popular?, eso es más individual; esa permanencia, ese destiempo.





BIBLIOGRAFÍA



Acha, Juan. *Crítica del Arte: teoría y práctica*. México: Trillas, 1992.



_____. *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas, 1992.



Adorno, Theodor. *Teoría Estética*. España: Teurus, 1980.



Altamirano, Ignacio Manuel. *Paisajes y Leyendas: Tradiciones y costumbres de México*. México: Porrúa, 1974.



Amheim. *Arte y Persepción Visual*. Madrid: Alianza, 1986.



Andrade, Mario. *Torres García: el niño Aprende Jugando*. Montevideo: Museo Torres García, 1999.



Aristóteles. *Arte poética*. Editado por José Goya. España: Espasa, 1976.



Azuela de la Cueva, Alicia. *Arte y poder. Renacimiento artístico y revolucion social. México 1910-1945*. México: Colegio de Michoacán- Fondo de Cultura Económica, 2005.



Bhabha, Homi. *El lugar de la cultura*. Traducido por César Aira. Buenos Aires: Manantial, 2002.



Barral, Seis. *Crítica del gusto*. Editado por Manuel Sacristán. España: barcelona, 1966.



Benedetti, Mario. *Gracias por el fuego*. Madrid: Alianza, 1999.



Benjamín, Walter. *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1974.



Berenholtz, Bernard e Inez McClintock. *American antique toys*. Nueva York: Harry N. Abrams, 1980.



Berk, L. *Desarrollo del niño y del adolescente*. Madrid: Pearson Educación, 2001.

 Berryman, J. *Psicología del desarrollo*. México: Manual Moderno, 1994.

 Bonfin, Batalla Guillermo. *Pensar nuestra cultura*. México: Alianza, 1997.

 Bourdieu, Pierre. *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Traducido por César Aira. Buenos Aires: Manantial, 2002.

 Calabrese, Omar. *Cómo se lee una obra de arte*. Editado por Consuelo Vázquez. Madrid: Cátedra, 1993.

 _____ . *El lenguaje del arte*. Editado por Rosa Premat. Barcelona: Paidós, 1987.

 Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres, la máscara y el vertigo*. Editado por Jorge Ferreiro, México: Fondo de cultura Económica, 1986.

 Chanan, Gabriel y Hazel Francis. *Juegos y Juguetes de los niños del mundo*. Barcelona: Serval, UNESCO, 1984.

 Coloquio Internacional de Historia del Arte. *La dicotomía entre el arte culto y el arte popular*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1979.

 Cobarrubias y Orosco, Sebastian. *Tesoro de la lengua castellana o española*. Madrid: Nacional de Madrid, 1611.

 Coxon, Ann. *Loise Bourgeois*. London: Tate, 2010.

 Dájer, Jorge. *Los artefactos sonoros precolombinos desde su descubrimiento en Michoacan*. México: Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, 1995.

 De la Torre, Francisco. *Arte Popular Mexicano*. México: Trillas, 1994.

 Delgado, Manuel. *El animal público, Hacia una antropología de los espacios urbanos*. Madrid: Anagrama, 1999.



De Osma, Guillermo. *Torres García y el Objeto. Arte y Diseño*. Madrid: Advantia, 2016.



Durán, Fray Diego. *Historia de las Indias de la Nueva España e islas de Tierra firme*. México: Porrúa, 1986.



Duvignaud, Jean. *El juego del juego*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica, 1987.



ECO, Humberto. *La definición del arte, Lo que llamamos Arte ¿Ha sido o será Arte?*. México: Roca, 1990.



_____. *Obra Abierta*. Barcelona: Ariel Quincenal, 1985.



Espejel, Carlos. *Las artesanías tradicionales en México*. México: Secretaría de Educación Pública, 1972.



_____. *Juguetes mexicanos*. México: Secretaría de Educación Pública, 1981.



Fischer, Ernst. *La necesidad del arte*. Barcelona: Península, 1973.



Felmand, R. *Desarrollo Humano*. Colombia: McGraw Hill, 2001.



Fernández, Ledesma Gabriel. *Juguetes Mexicanos*. México: Talleres Gráficos de la Nación, 1930.



Flo, Juan. *New York y publicados*. Barcelona: Fundación Torres García, 2007.



_____. *Trazos de New York, Joaquín Torres García*. Barcelona: Fundación Torres García, 2007.



Florence, H. Y Pettit Robert. *Mexican Folk Toys: Festival Decorations and Ritual Objets*. Madrid: Hastings House Publishers, 1978.



Florescano, Enrique. *El juguete mexicano*. México: Taurus, 2006.



Fundación BBK. *El arte del dibujo, El dibujo en el arte*. Bilbao: Caja Canarias, 2005.



Fundación Joan Miró. *Torres--García: Estructura-dibujo-símbolo*. Barcelona: Fundación Joan Miró, 1986.



Gadamer, Hans Georg. *La actualidad de lo bello en el arte como juego, símbolo y fiesta*.



Gage, John. *Cultura y color*. España: Siruela, 1993.



García, Mahiquéz. *Iconografía e iconología, La Historia del Arte como Historia cultural*. Madrid: Encuentro, 2008.



Gombrich, Ernes Hans. *Imágenes simbólicas: estudios sobre el arte del renacimiento*. Madrid: Alianza, 2001.



_____. *La historia del arte*. España: Phaidon, 2007.



Gómez, Pedro. *Las ilusiones de la Identidad. Catedra Universitat de Valencia*. Valencia: Fronesis, 2000.



González, Luis. *Invitación a la Historia del Juego*. México: Espejo de Obsidiana, 1993.



González, José Antonio. *Tractatus Ludorum- Una Antropología del Juego*. Barcelona: Anthoropos, 1993.



Gradowczyk, Mario. *Torres García: Utopía y Transgresión*. Montevideo: Museo Torres García, 2015.



Gutiérrez, Casillas Manuel. *Las artesanías populares de madera en México*. México: Subsecretaría Forestal y de la Fauna, Dirección General para el Desarrollo Forestal, 1981.



Hall, Stuart y Paul Du Gay. *Cuestiones de Identidad Cultural*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.



Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *De lo bello y sus formas*. Buenos Aires: Espasa, 1946.



Hernandez, Francisco. *El juguete popular en México*. México: Ediciones Mexicanas, 1950.



Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 2000.



Ingarden, Roman. *Valor Artístico y Valor Estético*. México: Fondo de Cultura Económica, 1976.



IVAM Centre Julio González. *ALADDIN Toys: los juguetes de Torres-García*. Valencia: IVAM, 1997.



_____. *Infancia y Arte Moderno*. Valencia: IVAM, 1997.



Jacinto, Zabala Agustín. *La estructura de la fiesta*. México: Secretaría de Turismo del Gobierno del Estado de Michoacán, 1998.



Javier, Hernández Francisco. *El juguete popular en México*. México: Mexicanas, 1950.



Traducido por Rafael Argullol. Barcelona: Paidós, 1991.



Jin, Jung-kwan. *El Juego, el arte y la imaginación*. Corea: Humanista, 2005.



Kandinsky, Wassily. *La gramática de la creación: el futuro de la pintura*. Barcelona: Paidós, 1996.



_____. *De lo espiritual en el arte*. Traducido por Elisabeth Palma, México: Coyoacán, 2003.



Kant, Immanuel. *Lo bello y lo sublime: ensayo de estética*. Buenos Aires: Anaconda, 1943.



Lechuga, Ruth. *Muñecas Mexicanas*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1996.



López Oneto, Enrique y Juan Manuel Ortega. *El juego entre la habilidad y el azar*. Barcelona: Salvat, 1990.



Mandoki, Katia. Hacia una cartografía del Espacio Simbólico. En ciudades Análisis de la coyuntura, teoría e historia urbana. México: Fondo de Cultura Económica. 2006.



Marchán, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal, 1997.



Marcuse, Herbert. *Eros y civilización*. Editado por Juan García. Madrid: Sarpe, 1983.



Martínez, José Luis. *Hernán Cortés*. México: Fondo de Cultura Económica, 1990.



_____. *Documentos cortesianos*. México: FCE, 1991.



Matos, Moctezuma Eduardo. *Mexican Games and Toys*. México: Fundación Cultura Cremita, Espejo de Obsidiana, 1993.



Medrano, Luna Gabriel. *El juguete popular Guanajuatense*. México: la Rana, 2007.



Murillo, Gerardo. *Las Artes Populares en México*. México: Instituto Nacional Indigenista, 1980.



Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey. *Escultura de Loise Bourgeois: La elegancia de la ironía*. México: Artes Gráficas Panorama, 1995.



Museo de Arte Popular. *Arte del pueblo manos de Dios: Colección del Museo de Arte Popular*. Editado por Carlos Fuentes. México: Landucci, 2005.



Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. *Torres-García*. Madrid: IVAM Centre Julio González, 1991.



Panofsky, Erwin. *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza, 1983.



_____. *Estudios sobre Iconología*. España: Alianza, 1984.



Pérez, Carlos. *Los Juguetes de Torres García, Aladdin Toys*. Valencia: IVAM, 1997.



Revueltas, José. *Cuestionario e intensiones*. México: Era, 1978.



Sahagún, Fray Bernardo. *Historia de las cosas de la nueva España*. México: Nueva España, 1946.



Sanchez, Vázquez Adolfo. *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.



Santrock. *Desarrollo infantil*. México McGraw Hill Interamericana, 2007.



Scheffler, Lilian. *Como aguinaldo de juguetería*. México: Procuraduría Federal del Consumidor, 1992.



_____. *Juguetes y miniaturas populares*. México: Fernández, 1982.



Sebastian, Santiago. *Iconografía e iconología del arte novohispano*. México: Azabache, 1992.



Tibol, Raquel. *Diego Rivera. Arte y Política*. México: Grijalbo, 1972.



Toor, Frances. *A Treasury of Mexican Folkways*. New York: Bonanza Books, 1947.



Tolstoi, Lev Nikolaevich. *¿Qué es el arte? y otros ensayos sobre el arte*. Editado por Teresa Beguiritáin. Barcelona: Península, 1992.



Trías, Eugenio. *El Artista y la Ciudad*. Barcelona: Anagrama, 1997.



Torres, Cecilia. *Maderas, dibujos y juguetes*. Madrid: Galería Leandro Navarro, 2015.



Torres, García Joaquín. *Historia de mi vida*. Montevideo: Asociación de Arte Constructivo, 1939.



_____. *Universalismo Constructivo*. Buenos Aires: Poseidón, 1944.



_____. *Notes sobre Art*. Barcelona: Akal, 1998.



_____. *Del Universalismo Constructivo. Revaloración del concepto de Pintura*. Buenos Aires: Poseidón, 1942.



_____. *Apuntes sobre New York*. Barcelona: La Publicidad, 1920.



_____. *La Recuperación del Objeto*. Montevideo: Clasicos Uruguayos, 1950.



Tovas de Teresa, Guillermo y Jorge Hernández. *Juegos y Juguetes del Virreinato de la Nueva España*. Madrid: Espejo de Obsidiana, 1993.



Velasco, Pómulo. *El niño Mexicano ante la caridad y el Estado: apuntes Históricos que comprenden desde la época precortesana hasta nuestros días*. México: Cultura, 1935.



Vygotskii, Lev Semeronovich. *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*. México: Fontamara, 1996.



HEMEROGRAFÍA



Cabello, Victor. "Reflexiones sobre las identidades colectivas y la transformación del Estado liberal contemporáneo". *Acta socia*. no. 47 (noviembre 2007) 69-88 pp.



Haüsser, Robert. "Marginalia: Del juego en general, y del ajedrez en particular". *Humboldt*. no. 47 (2013) 32-35.



Torres, García. "Círculo y Cuadrado". *Asociación de Arte Constructivo*. no. 1(1936).



Von, Alexander. "El pintor Klaus Liebig". *Humboldt*. no. 47(2013) 35-39.



Karin, Thomas. "En torno al problema de una comunicación entre arte y sociedad". *Humboldt*. no. 47 (2013) 32-35.

ANEXOS

131

CATÁLOGO DE IMÁGENES

CAPÍTULO 1

EL JUEGO, SOPORTE PLÁSTICO DE LA OBRA

1. ÁRBOL DE LA VIDA.

AUTOR: ARTESANO DE METEPEC.
LUGAR: MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
BARRO Y ACRÍLICO.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

2. AVIÓN Y CARROS DE MADERA.

AUTOR: ARTESANO DE SANTIAGO TIANGUISTENCO.
LUGAR: FERIA. MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
BARNIZ Y ACRÍLICO.
MEDIDAS DIVERSAS
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

3. AVIÓN DE MADERA.

BARNIZ.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
<http://www.artesanies.com.mx/productos.php?idCatt=4>

4. TRASTES Y MUEBLES EN MINIATURA.

MADERA POLICROMADA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
<http://www.artesanies.com.mx/productos.php?idCatt=4>

5. SILVATOS DE BARRO Y MADERA.

AUTOR: ARTESANO DE CAPULUHAC.
LUGAR: FERIA. MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
BARRO Y ACRÍLICO.
MEDIDAS DIVERSAS.
FIGURAS ZOOMORFICAS
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

6. VELAS CON FIGURAS.

AUTOR: ARTESANO DE GUADALAJARA.
LUGAR: MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
CERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

7. SILVATOS DE BARRO.

AUTOR: ARTESANO DE OAXACA.
LUGAR: MÉXICO, OAXACA..
BARRO NEGRO.
MEDIDAS DIVERSAS.
FIGURAS ZOOMORFICAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

8. MATRACA.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: FERIA. MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
MADERA, PINTURA ACRILICA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo Y EDICIÓN: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

9. MÁSCARAS.

AUTOR: MUSEO DE LAS MÁSCARAS.
LUGAR: MÉXICO, ACAPULCO, GUERRERO.
BARRO Y MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
FIGURAS ZOOMORFICAS
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

10. RUEDA DE LA FORTUNA .

AUTOR: ARTESANO DE PUEBLA.

LUGAR: FERIA. MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.

BARNIZ Y ACRÍLICO.

MADERA.

MEDIDAS DIVERSAS.

PROCEDENCIA:

Fotografo Y EDICIÓN: Tonantzin Nallely Arias Reyes

11. MUÑECAS DE HOJA DE TOTOMOCHTLI.

AUTOR: ARTESANO DE TEXCOCO

LUGAR: FERIA. MÉXICO, PUEBLA..

HOJAS DE MAÍZ. PINTURAS VEGETALES

MEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN PARTICULAR

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

12. MUÑECAS PAME.

AUTOR: ARTESANO SANTA MARÍA ACAPULCO

LUGAR: FERIA. MÉXICO, SAN LUIS POTOSÍ.

PALMA CON TPAOS.

MEDIDAS DIVERSAS.

PROCEDENCIA:

Fotógrafo Y EDICIÓN: Tonantzin Nallely Arias Reyes

13. MUÑECAS DE TRAPO.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.

LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.

MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.

TEXTILES ÉTNICOS.

MEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN PARTICULAR.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

14. MUÑECAS DE CEDRO ROJO Y MADERA.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.

LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.

MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.

POLICROMADAS.

MEDIDAS DIVERSAS.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

15. MUÑECOS DE HOJA DE TOTOMOCHTLI Y PALMA .

AUTOR: ARTESANO TLAXCALA.

LUGAR: MÉXICO, TLAXCALA.

HOJAS DE MATERIAL REGIONAL, PLANTA SECA.

PINTURA VEGETAL Y GRANA COCHINILLA.

MEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN PARTICULAR

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

16. MUÑECOS DE CERA .

AUTOR: ARTESANO GUANAJUATO.

LUGAR: MERCADO REGIONAL. MÉXICO, GUANAJUATO.

TEXTILES ÉTNICOS.

MINIATURA.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

17. FIGURA ZOOMÓRFICA .

AUTOR: ARTESANO GUANAJUATO.

LUGAR: MERCADO REGIONAL. MÉXICO, GUANAJUATO

CERA.

MINIATURA.

PROCEDENCIA:

<https://www.facebook.com/pages/La-Casa-De-Cera/888279497934357>

18. GALLOS DE PELEA .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

19. CAMIÓN .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
PAJA DE TRIGO O PANIGUA
(EN ALGUNAS REGIONES SON DE
VARAS DE SAUCE).
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

20. CABALLO DE MADERA Y PINO .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
POLICROMADO.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

21. MUÑECOS DE TRAPO Y MADERA DE PINO .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
TEXTILES ÉTNICOS.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

22. JINETES REVOLUCIONARIOS .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
TEJIDO EN TULLE.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

23. ARCANCIAS .

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
BARRO Y MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

24. SILLAS DE TEJAMANIL .

AUTOR: ARTESANO TLAXCALA.
LUGAR: MÉXICO, TLAXCALA.
HOJAS DE MATERIAL REGIONAL, PLANTA SECA.
MINIATURA.
COLECCIÓN PARTICULAR
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

25. JUGUETES DE PLOMO EN MOLDE .

AUTOR: ARTESANO GUANAJUATO.
LUGAR: MERCADO REGIONAL. MÉXICO,
GUANAJUATO.
TEXTILES ÉTNICOS.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

26. LEÓN .

AUTOR: ARTESANO IGUALA.

LUGAR: MÉXICO, IGUALA, GUERRERO.

JUGUETE DE CONCHA Y CARE.

MIEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN PARTICULAR.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

27. FIGURAS HUMANAS DE TOTOMOXTLE .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.

FONDO CULTURAL BANAMEX.

CARTON .

MIEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.

PROCEDENCIA:

<http://fomentoculturalbanamex.org>

28. ANIMALES HECHOS DE JIPI-JAPA.

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.

FONDO CULTURAL BANAMEX.

FIBRA NATURAL DE BEKAL

MIINIATURA.

COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.

PROCEDENCIA:

<http://fomentoculturalbanamex.org>

29. REGUILETE .

AUTOR: ANÓNIMO.

LUGAR: MERCADO REGIONAL. MÉXICO,
GUANAJUATO.

TEXTILES ÉTNICOS.

MEDIDAS DIVERSAS.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

30. GUITARRAS DE TEJAMANIL.

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.

FONDO CULTURAL BANAMEX.

MADERAS ESTATALES.

MEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.

PROCEDENCIA:

<http://fomentoculturalbanamex.org>

31. SILLA DE MONTAR.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.

LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.

MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.

CUERO.

MIEDIDAS DIVERSAS.

COLECCIÓN PARTICULAR.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

32. MAROMERO .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.

FONDO CULTURAL BANAMEX.

CARRIZO.

MINIATURA.

COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.

PROCEDENCIA:

<http://fomentoculturalbanamex.org>

33. PUEBLO .

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.

FONDO CULTURAL BANAMEX.

PALMA.

MINIATURAS.

COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.

PROCEDENCIA:

<http://fomentoculturalbanamex.org>

34. LUCHAS, ARENAS Y JUGADORES.

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS, MINIATURA.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

35. TÍTERES.

AUTOR: ARTESANO IGUALA.
LUGAR: MÉXICO, IGUALA, GUERRERO.
TRAPO Y CARTONERÍA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

36. SONAJA DE SEMILLA / IMAGINEÍA RARAMURI.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
BULE. MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

37. JUGUETES DE CUERO.

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: MERCADO REGIONAL. MÉXICO,
GUANAJUATO.
PIEL.
MINIATURA.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

38. PELOTA.

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

39. FIGURAS ZOOMORFICAS.

AUTOR: ARTESANO IGUALA.
LUGAR: MÉXICO, IGUALA, GUERRERO.
COCO.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

40. ALFEÑIQUES.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA, DULCES PARA DÍA
DE MUERTOS.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
FIGURAS DE PASTA DE AZUCAR.
MIEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

41. ANIMALES AL TEMPLE.

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
MADERAS Y RAÍCES ÉDNICAS.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

42. GALLOS Y GALLINAS.

AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

43. YOYO.

AUTOR: ANONIMO.
LUGAR: MÉXICO, TAXCO, GUERRERO.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

44. BALERO.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

45. MATATENA.

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: LOCAL REGIONAL. MÉXICO, GUANAJUATO.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

46. LOTERÍA.

AUTOR: ANONIMO.
LUGAR: MERCADO DE LA MERCED, TIENDA DE JUGUETES.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
CARTÓN
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

47. FIGURA ZOOMORFICA DE TOTOMOXTLE.

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: CASA DE ARTESANÍAS.
MÉXICO, ACAPULCO, GUERRERO.
MADERA DE TOTOMOXTLE.
MINIATURA.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

48. MULAS.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA, PARA FESTIVIDAD DE CORPUS C. DÍA DE LAS MULAS..
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
HOJAS DE MAÍZ.
MIEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

49. SONAJAS.

AUTOR: ANONIMO.
LUGAR: MÉXICO, TAXCO, GUERRERO.
BULE Y CALABAZO.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

50. SONAJAS.

AUTOR: VENDEDOR AMBULANTE.
LUGAR: MERCADO DE LA MERCED.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
TEJAMANIL.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

51. ANIMALES QUE MUEVEN LA CABEZA.

AUTOR: VENDEDOR AMBULANTE.
LUGAR: MÉXICO, HUITZUCO DE LOS FIGUEROA,
GUERRERO.
MADERA Y NUECES.
MINIATUA.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

52. TROMPO.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

53. ALEBRIJES.

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: MÉXICO, ESTADO DE MÉXICO.
CARTONEÍA Y MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
<https://www.map.cdmx.gob.mx>

54. CERÁMICA RARÁMURI: "TESGÜINERAS" Y VASIJAS, "PARIHUELAS" (AROS).

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: MAP. MEXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
BARRO.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
TEXTO DE SALA MUSEO DE ARTE POPULAR
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

55. SONAJAS.

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: MÉXICO, ESTADO DE MÉXICO.
MINIATURAS EN PALMA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
<https://www.map.cdmx.gob.mx>

56. TABLAS MÁGICAS.

AUTOR: ANÓNIMO.
LUGAR: MÉXICO, ESTADO DE MÉXICO.
MADERA Y PINTURA ACRÍLICA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
<https://www.map.cdmx.gob.mx>

57. TEPONASTLE/ TAMBORES

AUTOR: ANONIMO.
LUGAR: MÉXICO, TAXCO, GUERRERO.
MADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

58. SOLDADOS.

AUTOR: ANÓNIMO
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
MAADERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
<https://www.map.cdmx.gob.mx>

59. BARCOS.

AUTOR: VENDEDOR AMBULANTE.
LUGAR: MÉXICO, HUITZUCO DE LOS FIGUEROA,
GUERRERO.
CASCARA DE COCO.
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

60. JUGUETES DE COBRE.

AUTOR: ARTESANO CIUDAD DE MÉXICO.
LUGAR: MERCADO DE JAMAICA.
MÉXICO, CIUDAD DE MÉXICO.
COBRE
MINIATURA
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes

61. CHINELOS.

AUTOR: ARTESANO DE METEPEC.
LUGAR: MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
CARTONERÍA ALAMBRE Y PLUMAS Y ACRÍLICO.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

62. CARRACAS,

SUJETADOS CON HILOS O CRINES DE CABALLO.
AUTOR: GRANDES MAESTROS DEL ARTE POPULAR.
FONDO CULTURAL BANAMEX.
MADERAS Y RAÍCES ÉDNICAS.
MEDIDAS DIVERSAS.
COLECCIÓN FONDO CULTURAL BANAMEX A. C.
PROCEDENCIA:
<http://fomentoculturalbanamex.org>

CAPÍTULO 2º CREANDO JUEGOS

1. PAREJA

MADERA PINTADA
MEDIDAS VARIABLES
(12 piezas),
REALIZADO HACIA 1922-23,
IVAM Valencia
Juguete original realizado por el artista.
PROCEDENCIA: España.
NOTA:
Esta obra está incluida en el catálogo realizado por
Cecilia Torres.
www.torresgarcia.com

2. ALADDIN TOYS.

MADERA PINTADA
MEDIDAS VARIABLES
(20 piezas),
REALIZADO HACIA 1923,
Colección Particular
Sucesión del artista,
PROCEDENCIA: Barcelona.
www.ivam.es

3. ELEFANTE.

MADERA PINTADA
MEDIDAS VARIABLES
(7 piezas),
REALIZADO HACIA 1924,
IVAM Valencia
Juguete original realizado por el artista.
PROCEDENCIA: MONTEVIDEO.
NOTA:
Esta obra está incluida en el catálogo realizado por Cecilia Torres.
www.torresgarcia.com
Exposiciones:
VALENCIA, IVAM; BARCELONA, FUNDACIÓN CAIXA CATALUYA.

4. HOMBRE/ DETALLE DE ROSTRO.

MADERA PINTADA
MEDIDAS VARIABLES
(20 piezas),
REALIZADO HACIA 1922-23,
MÁLAGA.
IVAM Valencia Y MUSEO PICASSO.
Juguete original realizado por el artista.
PROCEDENCIA: MONTEVIDEO.
NOTA:
Esta obra está incluida en el catálogo realizado por Cecilia Torres.
www.torresgarcia.com
Exposiciones:
VALENCIA, IVAM; BARCELONA, FUNDACIÓN CAIXA CATALUYA.

5. HOMBRE.

MADERA PINTADA
MEDIDAS VARIABLES
(20 piezas),
REALIZADO HACIA 1922-23,
MÁLAGA.
IVAM Valencia Y MUSEO PICASSO.
Juguete original realizado por el artista.
PROCEDENCIA: MONTEVIDEO.
NOTA:
Esta obra está incluida en el catálogo realizado por Cecilia Torres.
www.torresgarcia.com
Exposiciones:
VALENCIA, IVAM; BARCELONA, FUNDACIÓN CAIXA CATALUYA.

5. H.

ACERO PLACAS, SEIS COLLAGE
1969
200cm x 180 cm;
PROCEDENCIA:
acero. <https://www.moma.org/artists/3548>

CAPÍTULO 3 UN, DOS, TRES

1. TABLAS MÁGICAS.

AUTOR: ARTESANO DE SANTIAGO TIANGUISTENCO.
LUGAR: FERIA. MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
MADERA Y ACRÍLICO.
MEDIDAS DIVERSAS
COLECCIÓN PARTICULAR.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

2. TABLAS MÁGICAS.

BOCETO DE LA OBRA.

LATERAL.

REALIZADO EN SKETCHUP Y V-RAY

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

3. TABLAS MÁGICAS.

BOCETO DE LA OBRA.

FRONTAL.

REALIZADO EN SKETCHUP Y V-RAY

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

4. TABLAS MÁGICAS.

PRIMER PIEZA.

ESTRUCTURA.

ACERO.

122cm X 33cm.

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

5. TABLAS MÁGICAS.

ENSAMBLE DE COLUMNA.

DOS PIEZAS DE 122cm X 33cm.

ESTRUCTURA 244cm X 36cm.

ACERO

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

6. TABLAS MÁGICAS.

ENSAMBLE DE ESTRUCTURA. Sseis piezas.

DOS COLUMNAS DE 244 cm X 36cm.

ESTRUCTURA 244 cm X 244 cm X 33cm.

ACERO

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

7. TABLAS MÁGICAS

CUADRO UNO.

OBRA PICTORICA.

SEIS TABLAS DE TRIPLAY DE 50 cm X 26 cm

PIEZA TOTAL:

50cm X 156 cm

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

8. TABLAS MÁGICAS.

CUADRO UNO Y DOS.

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

9. TABLAS MÁGICAS.

CUATRO PIEZAS.

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

10. TABLAS MÁGICAS y 10.1

ESTRUCTURA Y SEIS PIEZAS.

CADA CUADRO.

OBRA PICTORICA.

SEIS TABLAS DE TRIPLAY DE 50 cm X 26 cm

PIEZA TOTAL:

50cm X 156 cm

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

11. TROMPO..

AUTOR: ARTESANO DE PUEBLA.
LUGAR: FERIA. MÉXICO, ESTADO DE MEXICO.
BARNIZ Y ACRÍLICO.
MADERA Y CUERDA..
MEDIDAS DIVERSAS.
PROCEDENCIA:
Fotografo Y EDICIÓN:
Tonantzin Nallely Arias Reyes.

12. TROMPO Y REFLEJOS.

BOCETO DE LA OBRA.
REALIZADO EN SKETCHUP Y V-RAY
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

13. TROMPO Y REFLEJOS.

CAJA MUSICAL.
OBRA. .
ESTRUCTURA.
PLÁSTICO ,
pintura acrílica blanca.
10cm X 20cm X 10cm.
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

14. TROMPO Y REFLEJOS..

TROMPO.
BASE PLÁSTICA DE LA OBRA.
ACRÍLICO.
3cm ALTURA
(la pieza se mueve con el mecanismo de la caja musical).
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

15. TROMPO Y REFLEJOS.

SOPORTES INTERCAMBIABLES.
OBRA PLÁSTICA.
BASE PLÁSTICA DE LA OBRA.
ACRÍLICO. 1.5 cm ALTURA
(el jugador puede intercambiar las piezas).
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

16. TROMPO Y REFLEJOS..

TROMPO Y OBRA PLÁSTICA.
ACRÍLICO. 4cm ALTURA
(la pieza se mueve con el mecanismo de la caja musical).
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

17. TROMPO Y REFLEJOS..

TROMPO Y OBRA PLÁSTICA.
ACRÍLICO. 4cm ALTURA
(la pieza se mueve con el mecanismo de la caja musical)
EJEMPLO 2.
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

18. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA EN VALENCIA,
ESPAÑA.
PORTADA. (mil ejemplares).
PAPEL ALGODÓN.
(representa la bitácora de viajero).
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

19. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA.

TOMA GENERAL.

PAPEL ALGODÓN.

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

20. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA.

NOTA PRELIMINAR.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

21. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA.

TEXTO 1.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

22. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA.

TEXTO 2.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

23. MEMORIAS.

OBRA IMPRESA.

TEXTO 3.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

24. MEMORIAS..

OBRA IMPRESA. TEXTO 4.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

25. MEMORIAS.

OBRA IMPRESA. TEXTO 5.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

26. MEMORIAS.

OBRA IMPRESA. CONTRAPORTADA.

TOMA GENERAL.

PAPEL ALGODÓN.

(representa la bitácora de viajero).

OBRA IMPRESA EN VALENCIA,
ESPAÑA.

(mil ejemplares).

REALIZADO:

TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.

PROCEDENCIA:

Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

27. CAJA RECOLECTORA.

MADERA.
CUBIERTA DE CUERO EN ROJO.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
MEDIDAS:
30cm X 50cm X 20cm.
(Recolectado en Madrid).
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
TOMA GENERAL.
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

28. JUGUETES.

MADERA.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
8 PIEZAS
MEDIDAS DIVERSAS.
(Imágenes borrosas del viajero).
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

29. JUGUETES.

MADERA.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
3cm X 3cm X 3cm.
(Recolectado en Madrid).
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

30. JUGUETES.

MADERA.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Barcelona).
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

31. JUGUETES.

MADERA.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Sevilla).
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

32. JUGUETES.

MADERA.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Castellón de la Plana).
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

33. JUGUETES

MADERA.
CUBIERTA DE CUERO EN ROJO.
ACRÍLICO ROJO Y DORADO.
GRABADO EN CERA.
MEDIDAS DIVERSAS.
(Recolectado en Bilbao).
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
TOMA GENERAL.
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

34. DIAPOSITIVAS(GRABADOS) Y POSTALES .

GRABADO EN PUNTA SECA.
PAPEL ALGODÓN Y AMATE.
(POSTALES Recolectadas en Cáceres).
6 PIEZAS, (4 grabados tamaño diapositiva y 2 postales).
MEDIDAS DIVERSAS.
(Imágenes borrosas del viajero).
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

35. GRABADOS TIPO POSTAL .

GRABADO EN CERA.
PAPEL ACETATO.
15 cm X 30 cm.
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.

36. UNA VEZ UN VIAJERO .

PIEZA INSTALADA.
MEDIDAS DIVERSAS.
REALIZADO HACIA:
2014 -2015
Exposiciones:
Universidad Politécnica de Valencia- España.
Consulado de México en Valencia- España.
Museo Universitario de Arte Contemporáneo- México.
REALIZADO:
TONANTZIN NALLELY ARIAS REYES.
PROCEDENCIA:
Fotografo: Tonantzin Nallely Arias Reyes.