



ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES  
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO:

**ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CROMÁTICA  
DE LOS JUGUETES TRADICIONALES MEXICANOS;  
UN CONTRASTE CON LA ERA DIGITAL**

David Ricardo Ontiveros Toledo  
No. Cuenta: 096141870

Tutor: Mtro. José Luis Caballero Facio





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.

A Dios

A mis padres

A mi Máxima Casa de Estudios

A la vida

A mis Amigos

# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>3</b>		
<b>1 Cultura mexicana: juegos y juguetes</b>	<b>11</b>		
1.1 Tradiciones mexicanas a través de los juegos y los juguetes	<b>18</b>		
1.1.1 Concepto de juego	<b>21</b>		
1.1.2 Concepto de juguete	<b>23</b>		
1.2 Situación actual de los juguetes tradicionales	<b>26</b>		
1.2.1 Evolución de los juguetes tradicionales	<b>28</b>		
1.2.2 Aspectos sociales que influyen en las preferencias del juego: Yo-yo, Trompo, Balero, Tablitas.	<b>32</b>		
1.2.3 Juguetes actuales y las generaciones de la era digital	<b>39</b>		
1.2.4 Generaciones del siglo XXI en México	<b>42</b>		
1.3 Taxonomía de los juguetes tradicionales mexicanos	<b>44</b>		
1.3.1 Juguetes prehispánicos	<b>44</b>		
1.3.2 Juguetes clásicos	<b>48</b>		
1.3.3 Juguetes con movimiento	<b>49</b>		
1.3.4 Juguetes deportivos y de destreza	<b>50</b>		
1.3.5 Juguetes de fiesta	<b>51</b>		
1.3.6 Juguetes musicales	<b>51</b>		
		1.3.7 Juguetes miniatura	<b>52</b>
		1.4 Propuesta taxonómica de los juguetes tradicionales mexicanos por materiales	<b>53</b>
		1.4.1 Juguetes de barro	<b>53</b>
		1.4.2 Juguetes de madera	<b>53</b>
		1.4.3 Juguetes de plástico	<b>55</b>
		1.4.4 Juguetes de metal	<b>56</b>
		1.4.5 Juguetes de papel y cartón	<b>56</b>
		1.4.6 Juguetes de cera	<b>56</b>
		1.4.7 Juguetes de trapo	<b>57</b>
		1.4.8 Juguetes de fibras naturales	<b>57</b>
		1.4.9 Juguetes de hueso	<b>57</b>
		1.4.10 Juguetes de vidrio	<b>58</b>
		1.4.11 Juguetes comestibles	<b>58</b>
		1.5 Juegos tradicionales mexicanos	<b>58</b>
		1.5.1 Juegos de mesa	<b>62</b>
		1.5.2 Juegos de suerte o para el desempate	<b>63</b>
		1.5.3 Rondas infantiles	<b>63</b>
		<b>2 Cromatología iconolingüística de los juguetes tradicionales mexicanos: Yo-yo, Trompo, Balero y Tablitas</b>	<b>65</b>
		2.1 Aspectos iconolingüísticos del color	<b>65</b>
		2.1.1 Fisiología del color	<b>67</b>

2.1.2 Percepción del color	68	2.3.4 Tablitas	119
2.1.3 Simbolismos del color	70	2.3.4.1 El efecto cromático del objeto	119
2.2.4 Aspectos iconolingüísticos del color en los pasajes bíblicos	72	2.3.4.2 El efecto cromático de su forma	120
2.2.5 Connotaciones bíblicas de los colores	78	2.3.4.3 El efecto del objeto mismo	121
2.2.6 Relaciones significativas de los colores en las banderas	79	2.4 La cultura mexicana a través del Color análogo y el Color digital	122
2.2.7 Simbolismos e interpretaciones de los colores en diferentes culturas	80	2.4.1 Cultura digital	128
2.2.8 Aspectos del color que influyen física y psicológicamente en el ser humano	82	2.4.2 Aspectos cromáticos de la cultura mexicana que contrastan con la era digital	134
2.2.9 Aspectos iconolingüísticos del amarillo, naranja o anaranjado, azul, blanco, negro, rojo, verde y el violeta	83	<b>3 Propuesta gráfica en cartel del trompo</b>	<b>137</b>
2.2 Aspectos cromatológicos en los juguetes tradicionales mexicanos	90	3.1 Representación alegórica basada en el movimiento artístico Pop Art	137
2.3 Análisis cromatológico de los juguetes tradicionales mexicanos: trompo, balero, yo-yo y tablitas	97	3.2 Cartel de alegoría inspirada en el trompo	142
2.3.1 Trompo	98	<b>Conclusión</b>	<b>149</b>
2.3.1.1 El efecto cromático del objeto	98	<b>Fuentes de consulta</b>	<b>154</b>
2.3.1.2 El efecto cromático de su forma	100		
2.3.1.3 El efecto del objeto mismo	104		
2.3.2 Balero	108		
2.3.2.1 El efecto cromático del objeto	108		
2.3.2.2 El efecto cromático de su forma	110		
2.3.2.3 El efecto del objeto mismo	110		
2.3.3 Yo-yo	115		
2.3.3.1 El efecto cromático del objeto	115		
2.3.3.2 El efecto cromático de su forma	116		
2.3.3.3 El efecto del objeto mismo	117		

# INTRODUCCIÓN

En la actualidad son notorias las transformaciones que ha sufrido la sociedad mexicana a través del siglo pasado, las necesidades han cambiado, la forma de desarrollarse la niñez ha evolucionado y la forma en cómo se concebía la familia en décadas atrás son completamente distintas a la forma de vida actuales, siendo permanentes aún muchos rasgos que identifican a esta cultura, la diferencia es la forma en cómo se perciben entre una generación y otra. La llegada de la tecnología y la era digital convirtió en seres autómatas (Baudrillard, 1999), cautivados por el gran número de funciones que facilitan y hacen más cómoda la vida, en el fondo los objetos se fueron volviendo automáticos a costa de ir volviendo inútil al usuario <sup>1</sup>.

Tal es el caso de los juguetes tradicionales en México, mismos que en su inicio eran formadores de ciudadanos que compartían la misma forma de crecer en la niñez de esta sociedad, objetos lúdicos como yo-yo, el trompo, las canicas, los juegos y cantos como la víbora de la mar, la vieja Inés como tantos otros que echaban a volar la imaginación y la creatividad de los niños que datan desde la época prehispánica hasta la mitad del siglo XX.

Con el paso del tiempo las formas de desarrollarse y convivir fueron cambiando de rumbo, las áreas de esparcimiento como parques se volvieron zonas desérticas y

probablemente se hayan construido unidades habitacionales, supermercados, zonas de negocios o simplemente fueron perdiendo el interés al irse encerrando en pequeños departamentos, las áreas de juego se fueron reduciendo de un campo a una pantalla en la sala de la casa.

La importancia de ser testigo de estos cambios a través del tiempo, generaciones que ahora son abuelos o bisabuelos ven con extrañeza la forma en cómo las nuevas generaciones hacen un mundo aparte (Boschma, 2008), como si no estuvieran presentes, como si no les importará nada<sup>2</sup>, que miran con extrañeza y desdén a los juguetes que probablemente sus abuelos construían y con los cuales crecieron sus padres, sus hermanos mayores, siendo ahora solamente objetos dignos de exhibirse en algún museo o en algún baúl que funciona como la cápsula del tiempo familiar, siendo el testimonio de lo que alguna vez funcionó como forma de socializar entre los niños de generaciones anteriores.

Reconocer e identificarse mediante los elementos de significación cultural, definen un entorno social, rasgos que se han formado a partir de las costumbres, la vestimenta, la comida, los colores, los sabores, los olores, las fiestas, la gente y sus tradiciones, los juegos y sus juguetes, mismos que se manifiestan de generación en generación y muchas de ellas siguen vigentes hoy en día.

<sup>1</sup> Jean Baudrillard en su libro *El sistema de los objetos*, define automatismo como el concepto capital del triunfo de la mecánica, e ideal mitológico del objeto moderno, en el cual el objeto cobra una connotación de absoluto en su función particular.

<sup>2</sup> Boschma hace mención a múltiples características que tienen las nuevas generaciones, más adelante se describen a detalle.

Los cambios sociales a nivel mundial influyen fuertemente en las necesidades por cubrir como ser humano, siendo éstos de forma global, se llegó a considerar la pirámide de Maslow como el referente hacia la realización del individuo, en la que al ir satisfaciendo gradualmente comenzando con las necesidades básicas atravesando por las de seguridad y la de socialización era relativamente sencillo cubrirlas cuando la forma y el fondo de estas eran menos subjetivas, sin embargo esta razón de ser cambió radicalmente con las nuevas generaciones influidas fuertemente por la mercadotecnia y la aspiración de una mejor forma de vida a través de los objetos de consumo denominados productos. La industria cambió la forma de vivir.

La consecuencia de esa transformación fue el cambio de necesidades, la prioridad se distorsionó y al consumir estamos llenando primero necesidades egoístas a través del encanto que nos prometía el adquirir estos productos para el final cubrir las necesidades básicas. Llegando incluso a romper esquemas que antes eran incuestionables, el pensamiento posmoderno<sup>3</sup> había arribado (Garratt, 1999), la deconstrucción ideológica hacía necesaria una nueva sociedad. Creencias religiosas son ahora cuestionadas, hasta el mismo concepto de Dios se había derrumbado, en el momento en que esta creencia fue relegada en la prioridad y las expectativas de la sociedad, al avanzar la tecnología, surgió la necesidad de llenar los vacíos con nuevos conceptos, renaciendo materialmente en ídolos y marcas<sup>4</sup> en donde los aspectos de distinción y aceptación por medio del status fueron los aspectos con mayor peso.

De acuerdo a los simbolismos que conforman un pensamiento nacionalista en el siglo XIX y XX, los cuales siendo impuestos por el Estado han dado como resultado el escenario actual en el que se vive, una identidad, la falta de ésta y la forma en cómo poder recuperar aspectos olvidados y con poca significación en la actualidad, resulta imposible abarcar una gran cantidad de juegos, juguetes



La pirámide de Maslow.

<sup>3</sup> Appignanesi y Garratt en su libro Posmodernismo para principiantes, ilustra claramente como el pensamiento moderno sufrió una crisis en todos los aspectos sociales, los adelantos tecnológicos terminaron con la necesidad de reproducir la realidad, término que se volvió obsoleto.

<sup>4</sup> Jeroen Boschma, Op. Cit.

y tradiciones porque en cada entidad es diferente la forma de vida, sin embargo, es interesante como en su mayoría tienen el mismo origen y se orientan hacia la misma dirección que es la de preservar la cultura a través de las creaciones como las artesanías, se comunican a través de los cantos, le dan vida a las leyendas, toda esa magia que irradia un pueblo y se siente al vivirlo, como si fuera parte de todo eso sin haberlo conocido previamente.

El problema es la poca identificación que tienen las nuevas generaciones<sup>5</sup> respecto a lo que significa ser mexicano, se desenvuelven en un mundo que les fue heredado, y que ellos mismos por las características y su propia naturaleza inquieta han tenido que ir descubriendo, re interpretando todo aquello que antes se daba por hecho, porque así había sido. Las nuevas generaciones tienen el mundo en sus manos a través de sus prótesis llenas de interfaces y circuitos los cuales les han facilitado la forma de conocer un mundo más pequeño que el que se concebía anteriormente. Todo esto concierne a la pregunta ¿por qué los mexicanos se sienten mexicanos un día y se identifican con esos símbolos mientras la euforia permanece como resultado de un 15 septiembre o bien por un partido de fútbol? Ya que sólo estos eventos son los que los hacen salir a la calle y festejar que se es mexicano, o levantar un estandarte con un símbolo religioso como lo es la virgen de Guadalupe crea inmediatamente una sensación familiar, de fe y de alegría, de costumbre y tradición que resulta una imagen intocable, misma simbología que fue utilizada por el cura Hidalgo en el levantamiento de la primera revolución mexicana. Una imagen universal que se encuentra entre lo icónico y lo sagrado. Erich Fromm lo menciona de la siguiente manera:

«En la medida en que el grupo en su conjunto necesite narcisismo de grupo para sobrevivir, fomentará las actitudes narcisistas y les conferirá la calificación de ser particularmente virtuosas». <sup>6</sup> (Fromm, 1982)

La mercadotecnia realiza esta función constantemente, generando necesidades de consumo, modelos ideales de vida, creando patrones de deseo para cubrir expectativas como la del mínimo esfuerzo, reduciendo tiempo y dinero que buscan persuadir por medio de las frases publicitarias como más rápido, más fuerte, mejor que. Por otro lado se considera que el ser humano precisa de satisfacer sus necesidades individuales básicas como son las fisiológicas, el hambre, el sueño y la reproducción, y una vez cubiertas, se pasa al siguiente nivel, el de las necesidades de seguridad, la cual se comienza a dar al incorporarse a un grupo social y en ocasiones al existir un eminente peligro para la supervivencia del grupo llegan a ser rebasadas las necesidades básicas.

En este segundo nivel de la pirámide entran las necesidades de comunicación para integrar mediante elementos que den identidad a los individuos que conforman un grupo social, en la antigüedad los reinos e imperios se distinguían con uniformes, escudos de armas, cantos, costumbres, comida, incluso al culturizar pueblos conquistados se integraban todas estas a los nuevos territorios para dar mayor fuerza y expandir sus fronteras.

En el inicio del siglo XXI se viven estos fenómenos a niveles más subjetivos, con la incursión de las aplicaciones digitales en la vida diaria se han rebasado estos límites de tiempo y espacio, y este sentimiento de pertenencia que pretende engrandecer las características propias para ser reconocido por sus virtudes tanto de sus individuos como de la sociedad en sí que lo conforma.

«Una virtud a nivel moral se define como el hábito de actuar bien, independientemente de los preceptos de la ley, por la sola bondad de la operación y conformidad con la razón natural”. (Real Academia Española, 2010).

<sup>5</sup> Jeroen Boschma define a las nuevas generaciones como aquellas que comienzan después a la generación X, las llama sociedades de la información digital o generación Einstein, que inicia con el uso de internet y el atentado contra las torres gemelas en Nueva York.

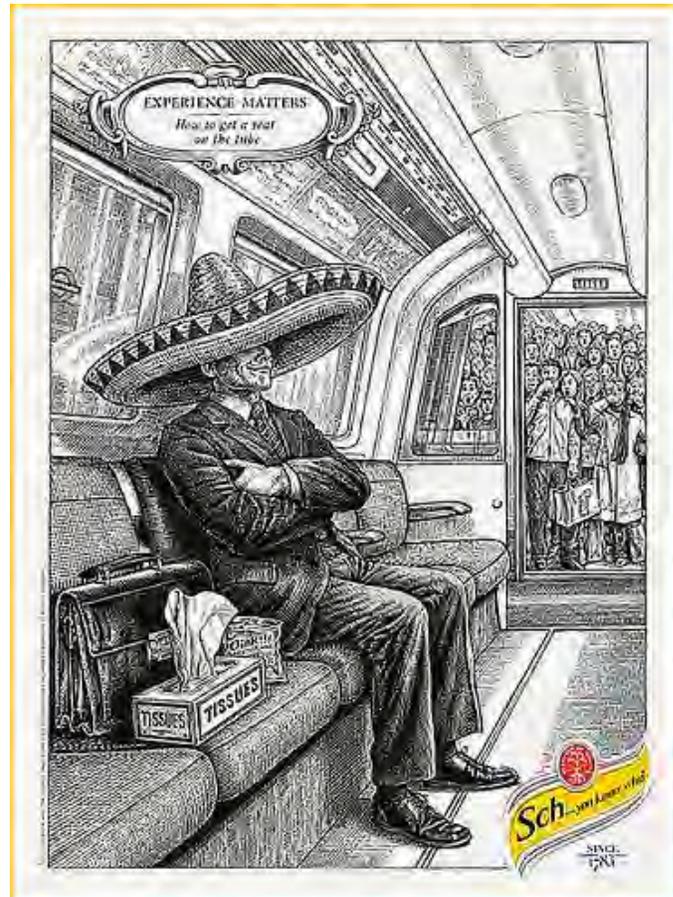
<sup>6</sup> En su obra, Eric Fromm se apoya en Freud respecto al término narcisismo para comprender los fenómenos de masas y examinar el nacionalismo como una forma de apego mediante aspectos convencionales y socialmente aprobados para reforzar la idea de pertenecer a algo.

Esto se traduce a que los individuos determinan los aspectos-valores que les favorecen ante la comparación con otros grupos y hacen apologías de ellos para reforzar los vínculos para crear sus formas de promover ideológicamente los que mejor le convengan ante determinada situación

En el caso de México, a partir del nuevo siglo se encuentra en un proceso de transiciones de importancia histórica y de manera continua, un cambio de partido político en el poder del gobierno federal, un incremento en los conflictos a causa de un agotamiento de los recursos para satisfacer las necesidades básicas de sus habitantes se traducen en pobreza, desempleo, delincuencia, crimen organizado, narcotráfico, movilizaciones de civiles inconformes, escasez del líquido vital y por si esto no fuera suficiente se suma la epidemia de un virus H1N1<sup>7</sup> que al parecer inició en México y que las consecuencias afectaron seriamente al turismo, la economía de la capital y las principales ciudades.

Cabe mencionar también que la imagen del mexicano al exterior ha sido distorsionada por la forma en cómo nos ven desde fuera, como un pueblo derrotado, conquistado, sumiso y con poca capacidad de éxito, corrupto y un alto índice de delincuencia, contribuyendo en gran medida la forma en cómo se comportan los propios habitantes entre ellos y las malas decisiones de sus gobernantes, marcados por fenómenos sociales de trascendencia histórica como luchas sociales y eventos deportivos, como ejemplo de lo anterior los juegos olímpicos de 1968, año de grandes movimientos ideológicos, tragedia y la marca de una generación; del mismo modo los torneos mundiales de fútbol realizados en la capital en los años 1970 y 1986.

Todo esto engloba una realidad que da vida a la sociedad mexicana, lo cierto es que no es necesario indagar demasiado sobre un paisaje de México para sentir todo



Publicidad de Coca Cola Schweppes, la cual fue publicada en el diario The Times el día 15 de mayo del 2009 en la cual se satirizó con la situación epidemiológica en México, exhibiendo a un sujeto que viaja solitario en un vagón del metro con sombrero y una caja de pañuelos. Por solicitud de la embajada mexicana, la empresa decide no seguir publicándola.

<sup>7</sup> La gripe H1N1 o H1N1 humana es un subtipo de Influenzavirus.

lo que sale de él. Es el único lugar del mundo que nos propone una vida oculta y la presenta en la superficie de la vida, en palabras del autor francés Antonin Artaud, o bien, lo manifiesta Francisco Goldman<sup>8</sup> en referencia al amor que se le toma a la Ciudad de México, que a pesar de los conflictos que a diario se viven, éstas se convierten en anécdotas, en experiencias únicas para quien las vive y que sin lugar a dudas se mueven infinidad de emociones al estar solo un día en esta ciudad. Una forma de influir a favor de un entorno es la manera en que se desarrollan apologías o elementos hedonistas sobre el mismo, como las campañas mediáticas en torno al Bicentenario, en los que la gente tiende a aceptar las propuestas que engrandecen las características propias ya que la identificación se logra y habla bien de un contexto sociocultural.

En México, históricamente se han tratado de crear imágenes de una nación a partir del siglo XIX, periodo en donde se contempla la necesidad de lograr una identidad y desde entonces se ha alfabetizado a la población por medio de ideologías, valores y sentimientos de pertenencia cuyo propósito es lograr una cohesión de los grupos sociales que la integran, sin embargo cada uno interpreta la realidad a partir de su forma de vida, diversificando ese sentimiento de pertenencia antes citado, el cual se distingue en función al grupo social que las define<sup>9</sup>. Con base en esto, el análisis de un elemento significativo como lo son los juguetes tradicionales mexicanos, su trascendencia como parte de una identidad cromática en la actualidad y el contraste que respecto a las nuevas generaciones, se puede realizar un contraste considerando el contexto antes mencionado, volviendo necesaria la manera de reorientar la búsqueda de algo que nos identifique además del legado histórico como el arte precolombino, el color rosa mexicano, personajes populares como el chapulín Colorado, una selección de fútbol, el mole, el tequila y los mariachis.

Si se considera la trascendencia de los juguetes tradicionales mexicanos como elementos de identidad cromática y símbolos culturales, se sensibilizará a las nuevas generaciones respecto a los valores que identifican a los juguetes y el contraste con los de la era digital.

Basta observar la gran cantidad de escritos y se han hecho en torno a la búsqueda de una identidad, al rescate de los valores sociales para darnos cuenta que los habitantes de la Ciudad de México no se identifican con los simbolismos que uniforman una conciencia social y un ideal de país.

El buscar una reconciliación por medio de la imagen con lo que se ha negado, ha carecido de significado, ha dejado de percibir o incluso con lo que le ha producido rechazo son aspectos que se buscan analizar dentro del marco del color en la sociedad mexicana actual.

Si se entabla una relación entre el sujeto y los objetos de significación cultural, en este caso los juguetes tradicionales, se pueden comprender las nuevas formas de percibir un sentimiento de pertenencia<sup>10</sup> desde un enfoque humanizado, crítico, la comprensión en la transformación de símbolos y la educación en este proceso de acercar el mundo a través del juego tanto en décadas pasadas como en la época actual, denominada por Boschma la era de la información digital (Boschma, 2008), se encuentra una gran diferencia entre la percepción de los juguetes tradicionales y los modernos.

La importancia que tiene el reconsiderar ciertos sujetos de significación cultural como los juguetes tradicionales repercute en gran medida sobre la sociedad principalmente en términos lúdicos, sin embargo abarca aspectos más profundos que permiten que consideren al hombre y al pueblo sujetos de su propia historia, por medio de tradiciones. Incluye la reinterpretación de valores como el amor a un lugar de origen la cual se nutre de una identifi-

<sup>8</sup> Artículo: Por qué vivo en la Ciudad de México, Revista Gatopardo, julio 2000. Pags. 27-32 y 173

<sup>9</sup> El nacionalismo y el arte mexicano IX Coloquio de Historia del Arte. UNAM. 1986

<sup>10</sup> La educación como práctica de la libertad, México, Siglo XXI, primera edición. 1969

cación de ellos a través de un diálogo educativo y cromático para llevar a un nuevo nivel la relación entre hombre y sociedad en el panorama histórico.

Dentro de los juguetes tradicionales se esconde algo de gran importancia y que en el fondo de estas manifestaciones culturales, según Francisco Javier Hernández en ellos exista la clave de la problemática que ha afectado a nuestra cultura en el siglo XX, ante la gran diferencia por los esfuerzos y el interés en el camino hacia la verdad que se esconde en objetos sencillos y tan elementales como los juguetes<sup>11</sup>.

Aunado a esto, al paso de las décadas del siglo XX los pueblos han sido testigos de la gran transformación que sufren las formas de vida que en un inicio los especialistas se hacían por la propia necesidad de sobrevivir día con día. Sin embargo también los avances tecnológicos y la propagación de nuevas formas de concebir la identidad nacional, rebasó las fronteras teniendo presente aspectos poco favorables a la imagen del mexicano, tal es el caso de adjetivos como charros, corruptos, machos, irresponsables, perezosos entre otros términos han llegado a ser sinónimos deplorables y denigrantes, juicios superficiales que se hace hacia los habitantes que tienen un gran sentimiento de pertenencia hacia su entidad, inspiración que se da a través de un toque personal como la cultura, la historia y el arte. Se dice que pertenecemos a tantas cosas que nada nos pertenece, esto se traduce en que la complejidad del pensamiento consumista habrá que pretende cubrir necesidades inútiles para el ser humano.

Cuando la necesidad de entretenimiento y aprendizaje se fundían en aquellos juegos rústicos, elementales contruidos por las manos de los padres los cuales sin saber se convertirían en los artesanos y el sustento familiar, surgieron así los juguetes tradicionales hechos con los materiales que el propio entorno proporcionaba. La transición

que se fue dando en ellos ha sido gradual e inevitable, del trompo de madera al trompo de plástico, de yo-yo de madera al yo-yo con luces que se activan con el movimiento del juguete, fueron adaptando también las reglas y los modos de jugar sin embargo llegó el momento en que la inserción dentro de una cultura no angloparlante de nuevos juguetes electrónicos, con procesadores incluidos y una interfaz remota, evoluciona también la forma como el ser humano se desenvuelve dentro de un grupo social, su psicología y los nuevos criterios de comunicarse con los demás, llegan así los juguetes de la era digital. Las consolas, los videojuegos, los juegos de rol por mencionar sólo algunos, aparecen llenos de simbolismos que seducen a las mentes pueriles e historias fantásticas que les evita la fatiga de pensar, imaginar y crear sus propias historias.

Reflexionar acerca de por qué los mexicanos adoptan formas de vida ajenas a las que culturalmente se le atribuyen y que solamente bajo ciertas festividades gregarias adquieren ese sentimiento de pertenencia, Octavio Paz dice: "es porque el mexicano se siente y se sabe sólo, desprendido del mundo y ajeno a sí mismo"<sup>12</sup> (Paz, El Laberinto de la soledad, Postdata y Vuelta a el Laberinto de la soledad, 2004).

De Sampieri<sup>13</sup> se toman las bases para la investigación, para llegar a un análisis de los valores de identidad a través de la sociedad de una nueva generación, llena de colorido en aspectos sociales, políticos, y culturales; y su relación con los juguetes tradicionales. El problema radica en la forma en cómo se relacionan las generaciones del siglo XXI y sus valores de identidad con los juguetes tradicionales. Esto con el fin de identificar si la nueva generación reconoce y tiene un sentimiento de pertenencia hacia lo que su sociedad le ha heredado y si estos objetos adquieren un nuevo significado a partir de su representación simbólica, de un valor icónico elemental, basado en la síntesis de la forma.

<sup>11</sup>...Dentro del concepto intrascendente en apariencia, de lo que consideramos juguetes populares..., ...existe la clave de graves problemas que afectan seriamente, en pleno siglo XX, a muchos de los que pasean su irónica sonrisa por los lagos de una absurda indiferencia hacer todo esfuerzo empeñado en descubrir grandes verdades, ocultas por el engañoso matiz de sencillas y pueriles manifestaciones. (Hernández F. J., 1950)

<sup>12</sup> Octavio paz reflexiona sobre la naturaleza intrínseca del ser humano sabiendo que es un proceso natural hacia un fondo último de la condición humana a la cual denomina Soledad.

<sup>13</sup> Metodología de la Investigación, Roberto Hernández Sampieri, Mc Graw-Hill México, 1991

Cuestionando la llegada de nuevos simbolismos carentes de contenido, prefabricados por un sistema que promueve la deshumanización, limitando la capacidad de acción, intervención, aceptación y transformación, convirtiendo en almas autómatas, en seres ajustados, patéticos, minimizados, cercenados, acomodados, que tienen la necesidad de modificarse a sí mismos para adaptarse a una realidad, limitando su capacidad creativa.

Es aquí donde el diseñador asume un papel de suma importancia en la sociedad como un ser activo que puede revelar una realidad además de transformarla por medio de una conciencia crítica. Que por medio de su dinamismo creativo permite un movimiento cultural y social, debido a que en la medida en que crea, recrea y se determina es partícipe de la misma historia. Su perspectiva como profesional de la comunicación incide de igual manera en el desarrollo histórico de su contexto por asumir una relación con el grupo social que lo representa, en este caso México y en particular de sus juguetes tradicionales.

Tomar conciencia y profundizar en torno a una transformación de una identidad, en donde pertenecemos a tantas cosas que nada nos pertenece, aún teniendo la idea que existen símbolos nacionales que han perdido valor, siendo botín de las equivocaciones mediáticas, la irresponsabilidad y la falta de compromiso nacional por parte de la élite del poder revelando su incapacidad por cohesionar a un pueblo y hacerlo sentir orgulloso de ser mexicano.

Freire comenta que esta relación se hace por el hombre, independientemente si está o no alfabetizado. Basta ser hombre para realizarla. Basta ser hombre para ser capaz de captar los datos de la realidad. Basta ser capaz de saber, aún cuando sea un saber meramente vulgar. Es entonces donde el diseñador tiene la responsabilidad por medio de la integración al espíritu de su época que en vísperas de la conmemoración del bicentenario del inicio

de la Independencia se centra en la problemática de una identidad débil, una sociedad dominada por la fuerza de los mitos y dirigida por la publicidad incluso ideológica, llegando a la aceptación de su autodeterminación digerida por otros, aceptando que otros decidan por él.

El poder en México representa una serie de manipulaciones históricas, personajes manoseados y moldeados a manera mitológica, simbologías paliativas que cosifican y pervierten una conciencia social, limitan una libertad de actuar de acuerdo a la voluntad y a su autodeterminación de un pueblo para ignorar lo que realmente desea, siente y piensa. Se ajusta a la autoridad por que se cree que es lo correcto, ignorando que se despersonaliza y adopta un yo impuesto, que no corresponde a su realidad. La actitud crítica del diseñador permite asumir una posición frente a este tema, por una parte porque puede construir una realidad, por otra por ser un partícipe de la propia historia y esto obliga a que desdeñe las actitudes instintivas y emocionales, interfiriendo como ser activo dentro de la transformación histórica de su contexto.

Como lo menciona Savater<sup>15</sup> considerando al hombre como realidad cultural, y siendo la base de esta cultura el lenguaje. En un mundo lleno de simbolismos se puede adquirir la capacidad para identificar la significación de todo lo que nos rodea, previamente heredada y aprendida de generaciones anteriores.

<sup>14</sup> Freire comunicación y filosofía. Ángel Sáiz Sáez. UNAM FES Acatlán. 2003

<sup>15</sup> Ética para Amador, Fernando Savater, Ed. Ariel, México 1997



El color como elemento de identidad social

# 1 Cultura mexicana: juegos y juguetes

La cultura comunica por medio de la relación que hay entre los acontecimientos y quienes participan en ellos, una interacción en la que entre más acercamiento exista hacia estos fenómenos, adquieren un significado particular condicionado a los aspectos de la conducta humana, que se van de lo expresivo, biológico y técnico.

Octavio Paz menciona lo siguiente:

«Incurriría en una grosera simplificación quien afirma ser que la cultura mexicana es un reflejo de los cambios históricos operados por el movimiento revolucionario. Más exacto será decir que esos cambios, tanto como la cultura mexicana, expresan de alguna manera las tentativas y tendencias a veces contradictorias, de la nación”.<sup>16</sup>

El comentario posterior el autor hace mención a esa parte de México que ha asumido la responsabilidad y el goce de la mexicanidad (Paz, *El Laberinto de la soledad*, Postdata y *Vuelta a el Laberinto de la soledad*, 2004). Desde su perspectiva Paz refiere que no existe una relación estricta entre la historia de la cultura mexicana a la del pueblo mexicano, este desfase se debe a que la cultura se adelanta a la historia y la profetiza, por otro lado deja de expresarla y la traiciona. También ironiza sobre la palabra inteligencia mexicana cual si fuera una cualidad exclusiva solamente de aquellas perso-

nas que hacen del pensamiento crítico una forma de vida. Por otro lado, las tradiciones han ido redescubriendo una nueva tradición universal, la cual se inserta se prolonga y además se justifica. Por convención y tradición se lleva a reconocer que la cultura mexicana es parte de una tradición universal de España, impuesta como la única a la cual estamos predispuestos a aceptar y continuar aquellos que viven en él continente americano y hablan español.

Y si existe alguna, con la cual podemos identificarnos es aquella que se abrió hacia la libertad del espíritu. Su contraparte la medieval, es contra la que se ha luchado aún después de haber terminado la batalla entre españoles y aztecas. Retomando lo que el autor expresa acerca del tradicionalismo de Vasconcelos, resulta importante descubrir que no se apoya en el pasado, sino que se justifica hacia un futuro, considerando la filosofía de la raza cósmica, el nuevo hombre americano que disolverá todas las oposiciones raciales y el gran conflicto entre oriente y occidente, como fruto del pensamiento renacentista. Con lo anterior, queda expuesta la idea respecto a que las tradiciones se enfocan hacia un futuro que se construye día con día, y que en verdad han sido un legado con el fin de continuar generación tras generación quizá con un fin narcisista de distinguirse de otras culturas o bien por convencionalismos que han permitido vivir en armonía.

<sup>16</sup> El laberinto de la soledad en el capítulo La “inteligencia” mexicana.

Dentro de las transiciones que ha sufrido la sociedad mexicana, las tradiciones resultan ser esa solución orgánica que no sacrifica las particularidades del ser que integran mediante la participación activa convirtiéndose así en un par de incógnitas que Paz expone:

«¿Cuál es el sentido de la tradición mexicana y cuál es su valor actual? Y, ¿cuál es el programa de vida que ofrecen nuestras escuelas a los jóvenes?» (Paz, *El Laberinto de la soledad*, Postdata y *Vuelta a el Laberinto de la soledad*, 2004)

El propio autor reconoce que la historia misma no ha resuelto este conflicto, en este sentido siendo derrochadora la inteligencia de aquellos que tenían ciertas capacidades en aplicar estos conocimientos para fines concretos e inmediatos, tareas de gobierno, economía, leyes y en todo lo que podría colaborar una clase media que iba en aumento a fines del siglo XIX. Ritmo de vida que ha permanecido hasta la época actual, que de forma irónica lo expresa Mafalda<sup>17</sup> en la siguiente frase: “Como siempre: lo Urgente no deja tiempo para lo Importante”.

He aquí una de las cuestiones que el aspecto crítico de los mexicanos o como Paz le llama: la inteligencia mexicana, no han podido o no han querido utilizar las herramientas intelectuales para discutir sobre lo importante y no quedar en simples murmullos maquillados de moral, negándose a sí mismos como individuos a autos determinantes. Por otro lado, esta inteligencia se ha encargado de defender su país renunciando quizá hacer la conciencia crítica del mismo.

Para conocer el origen de las tradiciones será preciso conocer la naturaleza del hombre y su cultura en México.<sup>18</sup>

Una actitud propia que a primera vista refleja el mexicano es un complejo de inferioridad, en el que no se valora en sí al individuo como persona sino en tanto a la estructura familiar<sup>19</sup>. Por otro lado la seguridad que proporciona la familia mediante los valores, como la disposición de auxiliarse entre sí, resalta por encima del número de integrantes que la conforman. Filosofía que proviene de las formas de pensar sobre sí mismo y acerca de los demás, formas de vida que se transmiten de una generación a otra.

«La cultura es un resultado de la historia de cada nación.» (Guerrero, 1985)

Las tradiciones, así como los dichos, las moralejas y los proverbios han sido heredados, así como los roles y las ideas respecto a los deberes entre hombre y mujeres, padre y madre, padres e hijos, hermanos y hermanas<sup>20</sup>. Una cultura folklórica que se conecta con la personalidad del mexicano por medio de la sabiduría popular, en las características positivas que permiten la sobrevivencia de la estructura familiar, mismas que derivan de aspectos psicológicos más profundos, como la supremacía patriarcal y la abnegación materna<sup>21</sup>. Tradiciones que se gestan y se viven desde temprana edad, tal es el caso de la significación de condicionar la preferencia del sexo del primogénito, teniendo la preferencia el sexo masculino y atribuyéndole aspectos negativos al nacimiento de una niña, relacionándolo con malos augurios en el negocio, preocupación y desgaste familiar, cuidado del honor, la intrusión de un hombre ajeno a la familia, y que en un caso extremo, de quedar sin una pareja, queda condenada a sufrir los embates neuróticos que de por sí son ya un desgaste mayor para quienes lo deban soportar (Guerrero, 1985).

<sup>17</sup> Personaje creado por Joaquín Salvador Lavado mejor conocido con el pseudónimo de Quino, Mafalda es el nombre de una tira de prensa argentina desarrollada por el historietista de 1964 a 1973.

<sup>18</sup> Paz refiere a la obra *El perfil del hombre y la cultura en México* como una forma de acercarse una descripción

<sup>19</sup> El autor hace una comparación basada en estudios transculturales, mediante entrevistas y pruebas psicológicas a mexicanos con relación a otras naciones para determinar lo que los hace diferentes a ellos. (Guerrero, 1985)

<sup>20</sup> Rogelio Díaz Guerrero en su libro *Psicología del mexicano* hace una clasificación de ocho tipos de mexicanos, en un extremo los que aceptan ciertos principios y en el otro extremo los que se rebelan a ellos: a) pasivo, obediente y afiliativo; b) rebelde activamente autoafirmativo; c) control interno activo; d) control externo pasivo; e) cauteloso pasivo; f) audaz activo; g) activo autónomo y; h) pasivo interdependiente.

<sup>21</sup> Díaz Guerrero lo describe como patrones dominantes, la abnegación como una negación absoluta de toda satisfacción egoísta, ejerciendo siempre una superioridad del hombre sobre la mujer.

El periodista colombiano Alberto Lleras afirma que un pueblo sin tradición es un pueblo sin porvenir, y a su vez la esencia de estas tradiciones permiten ratificar un porvenir y la permanencia de la cultura, conocerlas y también conocer la historia garantiza la unidad entre la gran diversidad de cultura al mismo tiempo que refuerza una identidad, misma que se disuelve en un mundo global y se va alejando de aquello que en algún tiempo era parte de la vida cotidiana.

Las costumbres resultan ser una parte importante en el valor como nación que tiene México, conforman el espíritu vivo de la manifestación cultural y la forma de vida de sus habitantes. Sitios populares como los mercados que comenzaron a proliferar a partir del virreinato<sup>22</sup> (Cabrera, Tradiciones Populares Mexicanas, 2011), la propia necesidad de concentrarse por principios de seguridad y defensa reformó a la ciudad en la parte central, denominado primer cuadro, estaban las moradas de los españoles y los criollos y hacia afuera se encontraban las chinampas y todo se conectaba por medio de canales y unían con otros pueblos facilitando así el abastecimiento y la comunicación. El primer mercado llevó el nombre de Juan Velázquez (Cabrera, Tradiciones Populares Mexicanas, 2011) en lo que ahora se encuentra el Palacio de Bellas Artes llevando el nombre de un famoso cacique indígena<sup>23</sup>. Formado por techados demandan sostenidos por palos para proteger del calor y la luz del sol, llamados sombras, en donde se comerciaba con lo que los indígenas se abastecían de materia prima como piedra, tal, maíz, papas, plantas curativas, carbón, entre otros, quedando exentos de algún pago, con la condición de que ellos mismos fabricaran sus artículos.

Posteriormente aparece el mercado de la Plaza Mayor, el cual era para uso de españoles exclusivamente, en este mercado se revendían los artículos que se compraban a un precio menor dando origen al término regatear, quedando estos dos mercados en lugar de los extintos en Tenochtitlán y Tlatelolco. Después se edificaron portales para que se instalaran los comerciantes disgregados, creció de forma desproporcionada

y los cajones de madera fueron la causa de varios incendios que forzaron a la reconstrucción del mercado hacia el año de 1703.

La temporalidad de los mercados como el de San Hipólito, era solamente para los días miércoles y jueves con una duración corta, en 1571 el predio que ocupaba el destino al quemadero de la inquisición de San Diego, cerca del templo que lleva el mismo nombre.

Mientras se hacía la reconstrucción del mercado de la Plaza Mayor, existía otro llamado el Mercado del Baratillo enfrente de la catedral con puestos improvisados, ahí se encontraba todo lo que en otro lado era imposible de vender, la contraparte de esto fue que ladrones se refugiaron en este lugar vendiendo cosas que habían sido robadas. Cerca del año de 1800 aparece el mercado de El Volador en el cual se originó el reglamento para administrar los mercados así como los lugares, precios de los puestos, los artículos para comerciar, salarios, seguridad funcionamiento y limpieza. Las restricciones eran para una mejor funcionalidad y para garantizar que los productos fueran de una mejor calidad incluyendo a los asistentes a los mercados moderando su conducta, su lenguaje así como las medidas correctivas para quienes incurran en algún delito, ubicando la gente de seguridad en espacios específicos y con un vestuario asignado. Este mercado desapareció casi del todo, nuevamente, consecuencia de un incendio.

Las condiciones de comercio derivadas de los problemas suscitados en los otros mercados ocasionaron un conflicto económico, nuevamente se reconstruye el nuevo establecimiento llamado el Parián. En este lugar, considerado de gran lujo, concurrían las clases altas a comprar artículos de Europa y China, así como joyería, vajillas, perfumes, ropa y una gran variedad de artículos consumidos por la élite social. Desafortunadamente también sufrió un incendio así como saqueos hasta que en 1843 el general Antonio López de Santa Anna

<sup>22</sup> Sonia Iglesias, antropóloga, estudio sobre las tradiciones populares mexicanas, explica el origen de los mercados en el 1523 hasta las técnicas de elaboración de las artesanías en varias partes de la República.

<sup>23</sup> La autora narra cómo las necesidades fueron formando y modificando la geografía, la estructura social y la organización de las calles de la nueva ciudad, nombrando lo que serían los puntos importantes de la nueva ciudad.

ordenó su demolición dando fin a uno de los mercados más bellos y elegantes de México.

Dentro de los mercados se encontraban además de artículos antes mencionados, las artesanías, el arte popular<sup>24</sup>. Artículos para uso cotidiano y por supuesto, las miniaturas-juguetes, que al igual que los juguetes tradicionales, y los juguetes en general, han desempeñado una función vital en el proceso social de los niños mediante los juegos, que por medio de estos aprenden a desarrollar habilidades que en un futuro serán útiles al integrarse al mundo adulto, entrenan por medio de utensilios y patrones culturales por medio de la reducción de los objetos de la vida cotidiana, con una función pedagógica que va de lo lúdico a lo didáctico<sup>25</sup>. Estos juguetes, a su vez reflejan la historia, la experiencia y la evolución en la cultura identificando aún rasgos indígenas, modificaciones y adaptaciones de otras culturas como la europea y la asiática así como los avances dentro de los sistemas que han condicionado su reproducción. Estas miniaturas se encuentran en todo el país, a lo largo y ancho los artesanos las fabrican con los materiales que su entorno les proporciona, así como las técnicas y herramientas de acuerdo al tipo de juguete a confeccionar.

La característica de estos juguetes miniatura es la forma en cómo se fabrican, dentro de talleres familiares y micro talleres, en donde una persona es la que desempeña las funciones de operador, acabados y venta de cada pieza así como su elaboración que va desde conseguir los materiales en bruto hasta colocarlos en algún exhibidor para su venta, apoyados en su mayoría por las propias familias vendiéndolos en sus talleres, en mercados, tianguis, calles y comercios especializados en venta de arte popular.

Parte de las miniaturas, es su función ritual, formando parte de las fiestas vinculadas al catolicismo, otras mediante las que se solicitan favores o milagros a imágenes religiosas, a Dios, la Virgen de Guadalupe, los santos, llegando al grado de la

magia y la brujería. Por citar algunos están las miniaturas de Corpus Christi, transformando en símbolos las mulas tejidas con hojas de maíz, mismas que son utilizadas como amuletos para la prosperidad, además de pequeños huacales con trastecillos como ollas, molcajetes, cucharas y petates. Otras como las miniaturas del día de la Candelaria, festividad en la que se visten a los niños Dios representados por un muñequito que sale al partir alguna porción de la rosca de Reyes el 6 enero, ya el 2 febrero se visten de acuerdo a la preferencia o al santo de la devoción para bendecirlo y así colocarlo en algún nicho dentro del hogar y como ofrenda de esto el padrino del niño comparte tamales y atole el mismo día.

La festividad considerada para estas miniaturas son los días de muertos, es decir los días uno y dos de noviembre, fecha en la que el alma del pariente regresa a convivir con su familia y alimentarse con los platillos que en vida fueron de su preferencia, mismos que sus seres queridos colocan en una ofrenda en su memoria. Dentro de las miniaturas además de estas ofrendas ubicadas en espacios pequeños, se pueden encontrar cajas de muerto hechas de barro o cartón accionados por un hilo, otros son comestibles y se elaboran con azúcar, haciendo levantar al muerto que ahí descansa, entierros de cartón, representaciones de personajes cotidianos, panaderos, parejas de novios, entre otros muchos oficios de acuerdo a la imaginación del artesano. Otra tradición ligada a creencias religiosas es la del día de los santos inocentes el día 28 diciembre, fecha en que se conmemora el asesinato de niños que el rey Herodes mandara matar, por miedo al nacimiento del niño Jesús.

Un elemento casi imprescindible dentro de los hogares mexicanos son los denominados nacimientos dentro del marco de las festividades decembrinas, colocados antes de la primera posada, esto es nueve días antes del día de Navidad, y las miniaturas que se emplean son las figuras que representan los personajes del nacimiento del niño Jesús, entre los que se encuentran además de San José, la virgen María y el niño

<sup>24</sup> En este capítulo la autora refiere a que para ser considerada una miniatura como mínimo debe medir 1.33 cm, menciona además la parte lúdica, sus funciones rituales y cómo interactúan con las celebraciones populares como ofrendas, nacimientos y otras festividades religiosas.

<sup>25</sup> La autora refiere también a que se condicionan por el sexo, la clase social y la etnia de donde provienen. Por una parte las niñas juegan a la comida y a realizar labores del hogar, con utensilios que caracterizan estas actividades tales como cubiertos, trastes y muebles producidos por los mismos artesanos, por otro lado los niños se conducen hacia la vida como hombre mediante roles económicos, los autos, el mecánico, el médico y juegos que aluden al sexo masculino.

Dios, los animales como en el buey, la mula, los borregos, también los pastores, el arcángel Gabriel y los tres Reyes magos, la diversidad de estos nacimientos puede enriquecerse además con accesorios que aumentan el paisaje además de embellecer el lugar donde se encuentran, pozos, casas, puentes, lagos, animales silvestres personajes incidentales, entre otros. Los materiales empleados van desde el cartón, madera, vidrio, chicle, cera hasta migajón, hueso y metales como la plata.

Parte de las tradiciones también es la gastronomía, rasgo muy rico y variado en México, colorido y lleno de historia, algunas recetas traídas por los conquistadores, otras se adaptaron a los ingredientes que aquí había, otras formando historias, como aquella que relata sobre un misterioso pan que probó Cristóbal Colón en América<sup>26</sup>.

Al llegar el trigo a Mesoamérica, se integra a la dieta entre otras formas como pan<sup>27</sup>, al cultivarse el grano en México, el pan se vuelve un producto comercial alrededor del año 1525, año en el que datan las primeras panaderías en el tiempo de la colonia, sin embargo se carece del conocimiento exacto del lugar donde se encontraban ni cuáles eran. Lo que sí era que se encontraba reglamentado de una forma muy estricta tanto el peso como el precio de cada pieza, viéndose en la necesidad en el abuso de los panaderos para reducir el peso empleando insumos de baja calidad ocasionó que se vigilará y se llevará conforme a la ley en la nueva España. Los más populares del entonces eran la hogaza, el bonete y una variante de la baguette que dio pie a la forma del bolillo y el virote que actualmente se consume, hechos con ingredientes como la harina de trigo, agua, sal, un poco de azúcar y levadura, misma que sostenía de la misma masa rezagada. Integrandose en esta tradición del pan hasta nuestros días se derivaron de

tres panes en un inicio hasta convertirse en aproximadamente 6000 variedades alrededor de todo el país.

La tradición dentro de la cultura del mexicano deriva desde tiempos precolombinos, como antes se mencionaba, es el comercio, siendo famosos los mercados de Tenochtitlán y Tlatelolco, surgen los personajes denominados pochtecas, gremio de comerciantes en el siglo XV, exclusivo y restringido únicamente para esta casta era la única que podía ejercer el comercio en México Tenochtitlán. Constituyendo la base económica y del abasto de las materias primas para la población además de los productos lujosos que saciaban la vanidad de la clase alta, mismos que adquirían mediante las travesías en tierras lejanas, era una actividad de mucho prestigio considerándose una clase social superior<sup>28</sup>, como un legado esta actividad se heredaba de una generación a otra así como restringir el casarse únicamente con mujeres de familias del mismo gremio<sup>29</sup>. Gozando de muchos privilegios como el acceso a la educación en escuelas exclusivas para la clase noble, la Calmecac. Esto no lo ha cambiado mucho, la gente que tiene un poder adquisitivo mayor, tiene la preferencia por sobre el grueso de la población, ahora se denominan empresarios e inversionistas, muchos de ellos migrantes a mediados del siglo XX por conflictos en sus países de origen llegaron a México apropiándose del comercio de la ropa, abarrotes, industrias, productos y servicios tal es el caso de la comunidad judía, migrantes árabes, españoles, alemanes e ingleses que vinieron y desarrollaron empresas que hoy en día son pieza fundamental dentro de la economía del México moderno. La gente con dinero, es respetada.

<sup>26</sup> Iglesias describe cómo fue la forma en que se tuvo el contacto con los indios, la receta para preparar tanto la harina como la masa y la manera en cómo se cocía dicho pan en los comales de barro.

<sup>27</sup> La autora relata una leyenda en la que se supone fue la forma en cómo llegó el trigo a México, curiosamente por un esclavo comprado a traficantes holandeses de aproximadamente unos 18 años de edad de inteligencia superior, posteriormente se alistó en las filas del ejército de Hernán Cortés concediéndole la libertad por su inteligencia y buen comportamiento.

<sup>28</sup> En esta parte la autora enumera la serie de variantes de los pochtecas, denominados por el tipo de productos que comerciaban o bien por las regiones del lugar donde provenían. También menciona las rutas y la forma de vida así como sus rituales al salir en peregrinaciones mercantiles y ofrecer la vida de esclavos a sus dioses con el fin de augurar la buena fortuna.

<sup>29</sup> Desde aquel entonces, la discriminación por no pertenecer al mismo gremio ya era un factor dentro de la sociedad y la economía en aquella época.

Dentro de las tradiciones de semana Santa, además del culto y el duelo que se vive al conmemorar la Crucifixión de Jesús, existe un día que se denomina el Sábado de Gloria y ese día en muchas partes de México se fabrican los muñecos llamados Judas, mismos que representan la traición de aquel apóstol que vendió a su maestro por 30 monedas<sup>30</sup>, los artesanos por medio de un esqueleto de alambre o carrizo cubierto con cartón o capas de papel engomado, dan la forma a un humanoide al judas para finalmente decorarlo con pigmentos y accesorios. Llegando esta tradición a México durante el siglo XVI mediante los frailes franciscanos como una forma de reforzar el catolicismo y obligar a los indígenas vencidos a cambiar sus creencias, haciendo uso del teatro la música y las fiestas, estrategias para evangelizar y ejemplificar los pasajes bíblicos, provocando miedo a los indios a través de un monigote. Imagen que al mismo tiempo condenaba y ejemplificaba el resultado por renegar y desafiar al hijo de Dios, a pesar de provenir de fuera esta tradición, las adaptaciones a raíz de la cosmogonía indígena fueron enriqueciéndola, hasta hacerla propia de la cultura. Tiempo después se convirtió en una forma de ironizar las condenas que se hacían durante la Santa Inquisición, como una burla se quemaban autoridades españolas y eclesiásticas siendo ahora la función reaccionaria y volteando se por las arbitrariedades y las atrocidades cometidas por las autoridades españolas, pero al darse cuenta, prohibieron de inmediato su quema, sin embargo los muñecos no desaparecieron. A la par de los judas, se encuentran también los matraqueros, que se instalaban clavando sus juguetes en una vara grande lo que se conoce como matraca. La matraca emite un sonido que simboliza el crujir de los huesos rotos de Dimas y Gestas, los ladrones que acompañaban a Cristo en el monte calvario, juguetes muy llamativos por su colorido, decorado y variedad de tamaños<sup>31</sup>. Los judas representados por diablos rojos, con cuernos y alas, o los charros con sombrero y panzones los cuales se colocan sobre una base de madera o cartón. A mediados del siglo XX esta costumbre cobro gran auge en el Barrio de la Merced, en las iglesias de la zona, mediante do-

naciones voluntarias de los comerciantes de ropa y accesorios para decorarlos, personajes que fueron conocidos y representados como Cantinflas, y a su vez otros importados como el Pato Donald o Mickey Mouse, mismos que se convirtieron en símbolos que alteraron la cultura popular mexicana.

«... A Dios gracias, la cultura popular es lo bastante fuerte para resistir los embates de las adversas circunstancias sociales que se presentan y se han presentado en la historia de nuestro pueblo.» (Cabrera, Tradiciones Populares Mexicanas, 2011)

Otra tradición en México es la alfarería, al-fahar, palabra árabe que significa el alfarero o el que elabora vasijas de barro, que a su vez es artífice de una gran cantidad de objetos que se producen con este material como hornos, vasijas, juguetes, artículos decorativos entre otros. Desde épocas muy remotas se tienen indicios que se trabajó la alfarería en el Valle de México, hacia la época del preclásico se elaboran las que se conocen como mujeres bonitas, figurillas utilizadas en los ritos relacionados a la fertilidad de la agricultura, además de fabricar comales, platos, cántaros y figurillas humanas que acompañaban las ofrendas de los difuntos, objetos considerados de un alto grado estético. Existen en México cerca de 70 sitios donde los artesanos trabajan este material, en estados como Puebla, Oaxaca, Michoacán y Jalisco, cada uno con características particulares y sobresalientes todos por su belleza y su gran demanda en el mercado nacional e internacional.

La cartonería en México data desde la época colonial destacando por su carácter efímero, colorido y como al la actividad que transforma el papel cartón adicionado con el ingrediente creativo para plasmarlo en piezas artísticas. Las decoraciones realizadas en piñatas con cartón y papel de china para romperse en las celebraciones decembrinas, antes se rompían el domingo siguiente al miércoles de ceniza denominado domingo de piñata, los simbolismos de este objeto en primer

<sup>30</sup> Del pasaje bíblico Mateo 27, 3-4

<sup>31</sup> Describe la autora que se decoraban con muebles pequeños, violines, guitarras, macetas, escobas y otras más elaboradas con figuras de cera en representación de chinas poblanas, bailarinas, charros, frutas y flores. Sin embargo existían otras que no se conseguían con el vendedor sino solamente en tiendas de la calle Plateros, matracas hechas de oro y plata, marfil y hueso con dijes de filigrana. Adquiridas únicamente por personas adineradas

lugar la olla de barro representa a Satanás, el colorido y decorado representan el gancho atrae a los humanos hacia los siete pecados representados por cada pico de la estrella que forma en su estructura, al interior los placeres simbolizados por el contenido en su mayoría con dulces y frutas, ministerios desconocidos que conducían al sufrimiento, el ritual de romperla comienza con la persona que al estar vendada de ojos, representa a la fe ciega y al golpear la piñata remite a la destrucción del mal, superando por medio de la fe las pasiones negativas<sup>32</sup>. El día de Reyes los niños jugaban con sus regalos entre cascos y espadas de cartón y madera, máscaras caballitos y sombreros hechos de papel. El precedente de lo que ahora se conocen como alebrijes, antes se nombraban tarascas y tarasquillas, cuya forma remite a un dragón con alas y una cola en forma de lanza, y unos muñecos de madera que subían sobre un gigante llamado mojigón. (Cabrera, Tradiciones Populares Mexicanas, 2011)

Nuevamente, el día de muertos representa una fecha digna de ser representada por los artesanos que trabajan la cartonería alusiva a la muerte. Esqueletos, cráneos y tumbas de colores fúnebres que comienzan a esconderse en el olvido de la gente. Los artesanos requieren de un gran trabajo creativo para proyectar en sus productos un legado histórico, dignas de considerarse piezas de arte a pesar de tener un origen básico, mezcla de papel y engrudo, echando a volar la imaginación, se llegan a concebir un sinnúmero de llamativos elementos con un acabado luminoso por medio de colores vivos e intensos. No podría dejarse de lado a las denominadas Lupitas o las clásicas gordis, articuladas únicamente en los brazos, mismas que suplían la necesidad de familias de clase baja al sustituir a las muñecas importadas. Al mismo tiempo además de tener una función lúdica, en la actualidad se les consideró en un gran valor ornamental y se aprecia al grado de cotizarse por su belleza que trasciende su función para la cual fue realizada.

Dentro de la cartonería además de lo antes mencionado, se encuentran unos objetos que resaltan por su forma y colorido,

los alebrijes. Tienen su origen alrededor de 1930, adjudicándose su creación al artesano don Pedro Linares, figuras fantásticas de carácter zoomorfo que han sido aceptadas socialmente y sobrevivido hasta hoy. Entre los materiales e instrumentos para trabajar la cartonería se encuentran las tijeras, los pinceles, martillos, lijas, alambre, barniz, pigmentos naturales, cartulinas, hilo, pegamento, yeso, madera y papeles de acuerdo a la figura que se piensa proyectar. Dentro de los lugares que destacan por su trabajo en esta técnica son Distrito Federal, Oaxaca, Guanajuato, Zacatecas, Michoacán y el Estado de México. Cabe mencionar, que en Celaya se llegó a considerar el punto más importante de la producción de juguetes de cartón, los artesanos mismos que se organizaban para producir principalmente en los carnavales, máscaras de diversos tipos como animales, viejitos y payasos usando moldes de barro madera o yeso, mismas que se decoran con pigmentos, algunos retazos de piel, y cualquier otro material que sirva para estilizar dichas máscaras. En Nayarit en la misma época hacia la Semana Santa se realizan las máscaras que representan a los fariseos, siendo lanzadas a un río el Sábado de Gloria, ritual que simboliza la purificación.

La música, el canto y el baile también son muestras vivas de las tradiciones mexicanas, desde tiempos precolombinos hasta el día de hoy representan lo que en algún tiempo formaba parte de rituales, con un carácter mágico dentro de predicciones, curaciones y maleficios se hacían sonar mediante arcos con una cuerda atada y sonajas, por otro lado existían ritmos bélicos para incitar al combate a los guerreros, mediante silbatos, percusiones y otros instrumentos de viento a un ritmo belicoso, existía también la música durante las celebraciones fúnebres o aquellos que implicaban gritos gracias para invocar la fertilidad, cabe también mencionar que existía también una música erótica dentro de la cual participaban en danzas guerreros y mujeres con las cuales se divertían, también existía un giro popular dentro de la cosmovisión y la cultura indígena existe también un género de humor que se interpretaba en representaciones teatrales, incluyendo otro género de música correspondiente bodas y ceremonias de carácter civil<sup>33</sup>.

<sup>32</sup> Sonia Iglesias lo relata en su libro Navidades Mexicanas.

<sup>33</sup> Sonia Iglesias en el noveno capítulo describe aquella música que acompañaba ceremonias y actos públicos dentro de la cultura mexicana, el distando instrumentos como percusiones, alientos y accesorios que nombra idiófonos, mismos que se hacían con materiales que van desde hueso, piedra, cuernos, conchas, hasta de venado, sonajas, cascabeles, capullos que suenan con el movimiento, la otras de carrizo, pago, madera, piedra, corteza de árboles y huajes.

Otro rasgo característico, son los tejidos y el proceso que se hace para hilar por medio de los telares y el teñido de las fibras naturales por medio de colorantes obtenidos de insectos, plantas y minerales los cuales daban toda la gama cromática para impregnar en ellas colonias tan vivos como el púrpura, color exclusivo que se obtiene de un caracol denominado púrpura pansa, originario de las costas del pacífico<sup>34</sup>.

### 1.1 Tradiciones mexicanas a través de los juegos y los juguetes

«El juguete popular es aquel que ha sido hecho virtud de esa emotiva conciencia de lo estético que inspira toda la obra salida de manos de nuestro pueblo.» (Hernández F. J., 1950)

Desde la infancia se identifica el género con juguetes que vayan de acuerdo al papel del niño, si es varón se comenta: “nada de muñecas, ni trastecitos, su destino será jugar con soldados, pistolas, cascos, caballitos, espadas”, provocando el temor entre los grupos de mujeres, quedando condenado a reprimir cualquier interés relacionado con lo femenino. De eso se encargan los hermanos, primos, tíos, sobrinos, por supuesto varones, incluso, la propia madre. (Guerrero, 1985) Ejerciendo discriminación entre las generaciones subsecuentes, quedando relegados por su incapacidad, su falta de fortaleza, por no ser lo suficientemente hombres y no poder participar en juegos más duros y rudos, anticipando el alcanzar un mayor grado de virilidad a muy temprana edad.

Por otro lado, las niñas deberán crecer en un entorno maternal y hogareño, con una creciente femineidad jugando a la casita y a las muñecas, alejándose por su aparente fragilidad de los juegos rudos de los niños, excluyéndola por principios morales, disfrazados de mentiras, mutilando la mente con creencias absurdas de que por correr o por brincar podría perder su fecundidad o situación peor aún, podría transformarse en un hombre. Colaborando cerca de su madre en actividades domésticas y todo aquello que le es negado a los varones, reafirmando su femineidad con actividades como el bordado, la cocina, luciendo siempre bien vestida y arreglada, con el paso del tiempo le serán

accesibles algunas artes como la música, la poesía, la danza y la pintura, siempre graciosa y coqueta, chapeadita decían las abuelas. Todo esto con el afán tradicional de hacer típicamente más hombres a los hombres y a las mujeres más típicamente mujeres. (Guerrero, 1985)

Las tradiciones en México tienen se gestan en rasgos familiares que distinguen a un grupo social de otro, esto se refleja en la forma de vida, usos y costumbres, cultura y creaciones de carácter popular como las artesanías, las cuales identifican cada región por su colorido, materiales, su forma o su proceso de producción. Aspectos como estos crean un sentimiento de pertenencia hacia el lugar de origen, el Génesis se concentra en la familia, en su comida en el honor de sus guisos ya sea el aroma del mole en Puebla, en aroma de los dulces en Michoacán, el café de Veracruz, el chocolate de Oaxaca remite aspectos específicos de donde provienen, la ropa que para fines prácticos se adapta al clima, a fin de conservar la temperatura corporal estable, más vistoso en la indumentaria femenina, como en los rebosos, huipiles, motivos visuales característicos de la china poblana, los vestidos de Tehuana llenos de contrastes y coloridos intensos, los contrastes de los paisajes en el atardecer de Querétaro, el verde intenso de la vegetación al sureste mexicano, el blanco de la arena de las playas caribeñas en Quintana Roo, el color de la cantera en las construcciones de Morelia, incluso el tono gris de la Ciudad de México por los edificios, el concreto, el asfalto, la mezcla moderna entre metal y vidrio y la inevitable nube artificial creada por la polución de la industria y los vehículos automotores, albergan dentro de nosotros una pasión al experimentarlo, ya sea por vivir, trabajar, transitar, pasear o la razón que sea, genera de forma significativa sentimientos que nos hacen regresar al punto de origen por las costumbres, el calor de hogar, el encuentro con amistades de toda la vida, la propia gente que forma parte de estos paisajes proviene del mismo origen, convergen y conviven, dentro del marco de una vibrante experiencia que día con día transportando un extremo a otro las emociones que resultan como consecuencia de coexistir con una gran cantidad de gente tan diversa en opiniones, pensamientos, apariencias, actitudes y formas de vida son parte de la policromía social en donde el hábito rebasa el sentido visual convirtiéndose en una experiencia metasensorial, en donde los colores saben,

<sup>34</sup> Resulta interesante descubrir los procesos mediante los cuales se teñían las fibras naturales provenientes de tejidos vegetales y animales como la lana, el proceso detenido implica la obtención del colorante y el trato que se le da para extraer de éste los pigmentos y tinturas concentradas, Iglesias narra como Sotheby el amarillo de flores del mismo color mismas que provienen de tierras cálidas, el azul de la misma forma se extraía de flores azules, tonos de menor intensidad como amarillos claros provenían de hierbas, otro es el caso del rojo que podía bien obtenerse al moler una flor o llegar a un azul oscuro mediante otra hierba llamada xihquilitl, así como al mezclar y los pigmentos obtenían otros como el verde oscuro, incluso del raspado de minerales se tenían tonos marrones. La autora agrupa en dos tipos esas clases de tintes, por una parte naturaleza que son de origen vegetal animal o mineral como maderas, músicos, Flores, óxidos, la gana, la cochinilla y el caracol. Aunado a esto, también el proceso detenido generó diversas técnicas tan vistosas que se aprecian en rebosos, telas que van desde amarres en el tejido, bloqueando las partes para que se dificulte la penetración del tinte en el tejido destacándose en esta colorida tradición los estados de Querétaro, San Luis Potosí, estado de México y Michoacán.

huelen, se tocan, se sienten y se viven, basta echar un vistazo las fiestas populares, ceremonias con un alto grado de significación que trascienden el propio espacio donde se originan, las celebraciones de día de muertos en Janitzio, los monumentos cromáticos que forman las ofrendas en Oaxaca, y así en cada uno de los hogares que continúan con estas ceremonias que se va transmitiendo de generación en generación, en él se vincula mucho el aspecto religioso en donde las fiestas patronales de los pueblos de México celebran en algún momento del año un día dedicado al santo o la virgen que representa al templo, capilla o catedral en donde convergen múltiples aspectos sociales que sirven para el esparcimiento, la convivencia, el espectáculo la comida, la alegría, la historia de un lugar como ejemplo Cholula en Puebla, sus iglesias tan coloridas y llenas de tradición.

Los mercados, punto de encuentro para la compra de alimentos, abarrotes, frutas de temporada, verduras, carnes, semillas, chiles secos y un sinnúmero de productos que son inconfundibles como el aroma y los colores que visten y se vuelven tan populares como el mercado de la merced, símbolo del abasto y tradición dentro de una gran ciudad invadida de los nuevos centros comerciales y plazas que ofrecen los mismos productos con la diferencia de una marca impresa en las bolsas de las grandes cadenas de autoservicio, la forma de vida de estos comercios cambió también influida por la economía y su movimiento a nivel mundial sin embargo, mercados como el de San Juan que sigue siendo concurrido por ser el único en ofrecer la gran cantidad y variedad de ingredientes utilizados en la preparación de recetas de alta cocina.

Por otro lado, vale la pena hacer una mención especial a la comida que caracteriza cada región del país, su sazón, su sabor, su presentación, su olor, sus ingredientes desde la birria o el pozole jalisciense hasta las tlayudas oaxaqueñas con tasaño, del pozol chiapaneco a la cajeta de Celaya, de los tacos en todas sus presentaciones y carnes a la barbacoa de Hidalgo, de los chiles en nogada al ponche decembrino que quien haya probado alguno de estos platillos es capaz de reconocer que el mejor se consume en su lugar de origen.

Las actividades cotidianas como estudiar o trabajar en él se vuelven parte de estas actividades que nos vinculan a un lugar en común con otros, la convivencia en estos centros es vital por muchos motivos, el traslado, el tiempo, la distancia, el caos, la

impaciencia, el transporte público, la congestión vial, el aglutinamiento de gente en espacios mal planeados o sobrepoblados, el ruido, el estrés, aspectos en primera instancia son desagradables y que muchos coinciden por medio de inexperiencia en que a pesar de todo no cambiarían esta forma de vida por una supuestamente mejor, finalmente, se regresa al punto de partida. El arte popular antes llamado artesanía como manifestación cultural de los rasgos que engloba gran parte de lo antes mencionado, madera, paja, mimbre, ixtle, zacate, metal, cartón, papel, alambre, listón, pintura, tierra, lodo, resinas entre otros muchos materiales dan origen por medio del trabajo creativo y el empeño que el artesano dedica a aquello que en gran medida es el sustento familiar. Esto se traduce en sombreros, ropa, artículos decorativos, instrumentos musicales, muebles, accesorios que hacen la función de artículos promocionales del lugar de donde provienen, artículos que dan color a estos mercados de artesanías, tianguis, mercados de chácharas unos famosos como el mercado de Sonora, el de la Ciudadela que son de carácter popular existen otros reconocidos por la gran variedad y por su alto precio que hay que pagar para adquirir estas artesanías que de forma poco balanceada se reditúa al productor, siendo objeto de explotación y abuso por parte de los distribuidores y las tiendas que exhiben sus artículos.

Resulta difícil pensar en artesanías y tradiciones sino se remite a los juguetes tradicionales, manifestaciones del arte popular a lo largo y ancho de México. Éstos reflejan el conocimiento y la experiencia de los artesanos a través de la historia y la evolución de la cultura que entremezcla una pluralidad de orígenes desde indígenas, asiáticos y europeos, además de las adaptaciones que han sufrido a través del tiempo y la inclusión de la tecnología en el proceso de producción.

Los artesanos emplean su ingenio y técnicas propias desarrolladas a través de la experiencia ancestral transmitida de generación en generación, al igual que en las artesanías y tradiciones antes mencionadas se hacen de acuerdo al material que el entorno provee y vuelve característicos de cada estado, dentro de los más destacados se encuentran el barro, el cartón, el metal, la madera, el trapo, el chicle, la cera, el azúcar, el vidrio y los tejidos vegetales<sup>35</sup>. Comúnmente elaborados en pequeños talleres dentro de las casas de los artesanos, y este es el encargado de principio a fin de supervisar y construir hasta su venta.

<sup>35</sup> Francisco Javier Hernández en 1950 realizó un estudio de interpretación llamado: El juguete popular en México, en él expone los antecedentes y la significación a través de la historia del juguete tradicional, su origen y los materiales empleados. (Hernández F. J., 1950)

Cada temporada del año, está marcada por tradiciones religiosas, eventos históricos que además de los propios cambios climáticos, todo ha influido tanto en su significación como en la forma y producción de juguetes que se utilizan desde día de Reyes hasta Navidad, pasando por Día de Muertos, Semana Santa, Corpus Christi, fiestas patrias y aquellas que han sido determinadas por la sociedad para beneplácito de su gente y en algunos casos de los niños.

En palabras de Gabriel Fernández Ledesma<sup>36</sup>:

«Y en donde puede verse más desinteresada belleza es en este género de productos que desligados ya de su papel utilitario, sólo son mensajes de recreo -juguetes- dirigidos a la satisfacción inocente y al goce de los niños.

No por esta consideración son primarios y superficiales los juguetes. Por el contrario, la puridad de su destino y el hecho mismo de no entrañar problemas prácticos, dejan libre albedrío al productor -artista para captar y transmitir sus personales sensaciones. »

En Oaxaca por ejemplo, en Tehuantepec se le obsequian a los niños unos muñecos hechos de barro nombrados tangu yú, y para las niñas, muñecas con una falda en forma de campana que cargan en sus brazos a un bebé o bien un platón con frutas en su cabeza.

También en estas zonas al llegar el nuevo año, se fabrica un muñeco hecho con ropa usada, misma que les colocara a un monigote que los niños crean, como cabeza lleva un coco pintado, a veces se le decora también con accesorios como sombreros o gorras y cigarros, a su interior es llenado con cohetes, este muñeco lleva por nombre el viejo, a su vez que se realiza una colecta a nombre de este personaje y los fondos que se recaudan se reparten entre los niños que participan para comprar golosinas.

En el fondo el mexicano crea formas que rebasan la función utilitaria, por medio de sus facultades innatas, como artista inserta una parte de él en sus productos, ese toque personal que toma bellos a sus productos.

Sobre lo bello, Platón en el diálogo de Hippias Mayor con Sócrates, hace mención a lo siguiente<sup>37</sup>:

«Sócrates.- Decimos, pues, con razón, que, con preferencia a todas las cosas, lo bello es lo útil.

Hippias.- Muy bien dicho.

Sócrates.- ¿No es cierto, que lo que tiene el poder de hacer, sea lo que sea, es útil con relación a lo que es capaz de hacer, y que lo que es incapaz es inútil cerrar?

Hippias .-Ciertamente. »

En este sentido, los objetos que provienen del arte popular tienen una utilidad, misma que esté impregnada de todo una cultura, del trabajo de las manos de un artesano que al mismo tiempo es un ser humano y de una carga emotiva y sensible capaz de poder ser percibida a simple vista. Con esto se puede decir que los juguetes tradicionales mexicanos son bellos.

Además de ser vestidos los niños con indumentaria de indio cargando un huacal de madera por la espalda, parte de la tradición es la fotografía para recordar el momento de la visita a la Iglesia, tal es el caso de la basílica en el cerro del Tepeyac junto a escenarios que recrean con imágenes religiosas y alusivas a la fecha.

También son parte del folklor los juguetes que a principios de noviembre se hacen en torno a la fecha de los días de muertos, primero y 2 noviembre. Todo lo relacionado con la muerte incluso juguetes comestibles que pueden ser consideradas las calaveras de azúcar y chocolate con algún nombre sobre un papel pegado en la frente, algunas figurillas de calaveras hechas de barro simbolizando oficios, una gran cantidad de figuras hechas con azúcar o pasta de almendra que al mismo tiempo son comestibles, tampoco puede faltar los títeres articulados y algunos esqueletos techos de cartón y papel con gran colorido que se mueven al son de alguna canción que interpreta algunas de las calaveras, versos alusivos a la muerte hechas con humor e ironía, las ofrendas en miniatura con platos, velas, pan y otros platillos, reducciones hechas de caramelo y dulce de leche.

<sup>36</sup> Ledesma, 2006

<sup>37</sup> El diálogo entre Sócrates e Hippias plantea ideas en torno al concepto bello, comúnmente mal empleado en áreas vinculadas con las artes, siendo considerada una cualidad subjetiva. (Platón, 1972)

«Hay calaveras en monolitos del agua, el miniaturas de oro y cristal, en máscaras de obsidiana y jade; cráneos esculpidos en muros, moldeados en vasijas, encontrados en pergaminos, dibujados sobre telas; se les encuentra en glifos y con un esqueleto y una ocupación en juguetes infantiles; moldeadas en silbatos, alcancía, matracas, campanas, máscaras y joyería; en grabados y aguafuertes, en corridos; en las decoraciones de establecimientos de bebidas; convertida en que las y entretenimiento”. (Bartra, 2006)

Los juguetes tradicionales también hacen su aparición además de las fiestas religiosas, en las festividades en que se celebra o se conmemora algo relacionado a lo patrio, fechas como 15 y 16 septiembre fechas en las que el mexicano se siente mexicano, al igual la algarabía que produce algún triunfo deportivo, en el caso particular del fútbol, también se vive una euforia similar a la conmemoración de independencia o revolución, Octavio Paz lo comenta de la siguiente forma:

«Como las fiestas populares, la revolución es un exceso y un gasto, un llegar a los extremos, un estallido de alegría y desamparo, un grito de orfandad y de júbilo, de suicidio y de vida, todo mezclado”. (Paz, El Laberinto de la soledad, Postdata y Vuelta a el Laberinto de la soledad, 2004)

Este júbilo que genera las festividades patrias que conjugan emociones y un pasado ya escrito, festejando el resultado de una revolución que aún no tiene las secuelas esperadas por aquellos que lucharon por ella, o al menos eso es lo que nos han hecho pensar. Nuevamente Octavio paz lo dice de una forma sensata en lo que se refiere al estallido de una realidad, una revolución por el miedo a ser es cuando en estas fechas o ante estos eventos México se atreve a hacer, justifica su sentimiento de pertenencia y olvida, semblantes festivos que conviven entre sí con su ser:

«La explosión revolucionaria es una portentosa fiesta en la que el mexicano, borracho de sí mismo, conoce al fin, en abrazo mortal, al otro mexicano.» (Paz, El Laberinto de la soledad, Postdata y Vuelta a el Laberinto de la soledad, 2004)

Y en medio de esta alegría que emana el contagiarse de un sentimiento nacionalista, ciertamente condicionado a través de la historia por la soledad y comunión, mexicanidad y universalidad<sup>38</sup>, buscando la forma de expresar lo que le pertenece o aquello que le llama lo nuestro o buscar el alma nacional sin considerar que aún no ha terminado de ser y que conoce de sí lo mismo que nada. Se habla de una fidelidad<sup>39</sup> tradicionalista y llena de conflictos desde el interior que a su vez esparce su colorido en las manifestaciones artísticas y sociales. Y para buscar esa forma en la que puede expresarse sin límites aparecen los juguetes que acompañan estas festividades: cometas de cartón y plástico, algunas estruendosas de metal con boquillas, silbatos con los colores de la bandera, banderines y banderitas con el escudo, cascos, sombreros, máscaras, los desagradables pero muy vistosos huevos rellenos con confeti o con harina, bigotes, y accesorios que año con año parecen innovar y ser el centro de la atención de aquellos que visitan el primer cuadro de la ciudad a mitad del mes de septiembre.

### 1.1.1 Concepto de juego

«Los juegos son arte popular, reacciones sociales a la principal motivación, o acción, de una cultura dada. » (Baudrillard, 1999)

La palabra juego deviene de la acción de jugar, que de acuerdo a la Real Academia Española significa<sup>40</sup>:

#### Jugar.

(Del lat. iocari).

1. intr. Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
3. intr. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés. Jugar a la pelota, al dominó.
4. intr. Tomar parte en uno de los juegos sometidos a reglas, no para divertirse, sino por vicio o con el solo fin de ganar dinero.
5. intr. Dicho de un jugador: Llevar a cabo un acto propio del juego cada vez que le toca intervenir en él.

<sup>38</sup> Octavio Paz refiere a una soledad que se basa en la carencia de otro, de un desamparo y el esfuerzo para abolirla. Dentro de una doble significación, por una parte refiere a tener conciencia de sí y por otra un deseo de salir de sí.

<sup>39</sup> Paz refiere a una fidelidad hacia una tradición que no es propia del mexicano sino consecuencia de un acto de violencia intelectual.

<sup>40</sup> De la fuente [www.rae.es](http://www.rae.es), se retoman las acepciones más comunes dentro del contexto mexicano y en lo que al tema del juguete se refiere.

6. intr. En ciertos juegos de naipes, entrar (tomar sobre sí el empeño de ganar una apuesta).

10. intr. Dicho de una cosa: hacer juego (convenir o corresponderse con otra).

11. intr. Intervenir o tener parte en un negocio. Antonio juega en este asunto.

13. tr. Llevar a cabo una partida de juego. Jugar un tresillo, una partida de ajedrez.

14. tr. Hacer uso de las cartas, fichas o piezas que se emplean en ciertos juegos. Jugar una carta, un alfil.

15. tr. Perder en el juego. Luis ha jugado cuanto tenía.

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

18. tr. Arriesgar, aventurar. U. m. c. prnl. Jugarse la vida, la carrera.

Por otro lado el diccionario de mexicanismos de la Academia Mexicana de La Lengua<sup>41</sup>, lo define de la siguiente manera:

### Jugar.

-A las ensartadas. Practicar el coito: "Alejandra y yo estuvimos jugando las ensartadas toda la noche".

- (a las) luchitas, jugar vencidas: "siempre le ganó cuando jugamos a las luchitas".

- al balero. Practicar el coito: "No te vayas a su casa, vamos a seguir jugando al balero".

- rudo. Actuar alguien deshonestamente o de manera traicionera: "A Mario no le importa jugar rudo con tal de conseguir lo que quiere".

- vencidas. Probar dos personas, cogiéndose las manos y apoyando el codo en lugar firme, quien tiene más fuerza en el pulso y logra abatir el brazo del contrario: "Ya me duele el brazo por estar jugando vencidas".

¡Juega!. Se usa para expresar asentimiento: "-¿vamos al cine? -¡Juega!".

Jugar, como una definición personal, es una actividad necesaria para el ser humano, en cualquier etapa de su vida, en un inicio será para reconocer el mundo, después será una forma para socializar, siempre existirá alguien a quien vencer, un contrario, que puede ser desde el mismo jugador hasta la conformación de equipos y enfrentarse mediante estrategias y apegarse a normas para desarrollarse en el marco de igualdad de condiciones, edad, capacidades motrices y mentales, aptitud y gusto por la misma actividad, la victoria será obtenida por quien haya desarrollado las mejores estrategias, y el único gusto será el competir por vencer a alguien igual o más experimentado. Entretenerse para dejar la seriedad de la vida y enfrentar una realidad, vuelve humilde al orgulloso, al jugar se gana o se pierde, y se debe aceptar como parte de la ética humana que alguien puede ser mejor en algo. Emulación de la vida, en donde no ocurren consecuencias negativas, sino la reflexión de poder superarse a uno mismo, a costa del esfuerzo multiplicado por dos, el propio y el del contrario, todos ganan. Quien aprende a jugar, aprende a vivir.

### Juego.

(Del lat. iocus).

1. Acción y efecto de jugar.
2. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota
3. Juego de naipes.
4. Juego de suerte.
5. En los juegos de naipes, conjunto de cartas que se reparten a cada jugador.
6. Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento; como las coyunturas, los goznes, etc.
7. Ese mismo movimiento.
8. Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin. Juego de hebillas, de botones, de café
9. En los carruajes de cuatro ruedas, cada una de las dos armazones, compuestas de un par de aquellas, su eje y demás piezas que le corresponden.
10. Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición

<sup>41</sup> Diccionario de mexicanismos/Academia Mexicana de la Lengua; directora del proyecto Concepción Company Company. México: Siglo XXI, 2010.

particular de algunas cosas. Juego de aguas, de colores, de luces

11. Casa o sitio en donde se juega a lo que se expresa. Se reunieron en el juego DE pelota

12. Habilidad o astucia para conseguir algo.

13. Dep. En el tenis y otros deportes, división de un set.

14. Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo.

El diccionario de mexicanismos de la Academia Mexicana de la Lengua<sup>42</sup>, lo define de la siguiente manera:

Juego. – de la cebolla-. Juego de niños que consiste en sentarse en el suelo formando una fila, muy juntos, abriendo las piernas y abrazando a que se enfrente; otro niño, tira del que tiene delante e intenta soltarlo de la fila.

«El juego es una actividad necesaria para los niños, sobre todo constituye el método más práctico de entrar en contacto con la realidad y conocerla mejor.» (Ocádiz, 2007)

Respecto a este asunto del juego, dentro del acto en sí de jugar, el desarrollo de la experiencia se gesta al aceptar el desafío, echar la moneda al aire y entrar al ruedo sin dar marcha atrás, se establecen reglas, nadie impone las propias, es un acuerdo de voluntad y de nobleza, tanto quien reta como quien defiende entra en juego la defensa del honor, el valor y el respeto. El juego desde siempre ha sido forjador del carácter y la personalidad, desde individual hasta colectiva. El juego siempre es el mismo, solo cambian los rostros, es jugar contra el tiempo, siendo éste el principal motivador, elemento indispensable y no renovable. Quien gana, ganó sobre el tiempo del otro, se lleva su vida, y da la oportunidad de volver a enfrentar para demostrar que el azar nunca es solo de una persona, ni mucho menos es un factor determinante, nada es casualidad en el juego. El oponente refuerza la actitud del otro, se dice que en el juego se respeta al contrincante vencéndolo, es una cuestión de vanidad pero también de honor, el juego es hecho por el hombre, pero también hace al hombre.

Los juegos y las instituciones son extensiones del hombre social y de la sociedad como ente político, como las tecnologías son extensiones del organismo biológico. (Baudrillard, 1999)

### 1.1.2 Concepto de juguete

En términos denotativos de la Real Academia Española la palabra juguetes se define de la siguiente manera:  
Juguete.

(Del dim. de juego).

1. m. Objeto atractivo con que se entretienen los niños.

2. m. Chanza o burla.

3. m. Composición musical o pieza teatral breve y ligera. Juguete lírico, cómico, dramático.

4. m. Persona o cosa dominada por alguna fuerza material o moral que la mueve y maneja a su arbitrio. Juguete de las olas, de las pasiones, de la fortuna.

El diccionario de Mexicanismos de la Academia Mexicana de la Lengua, lo define de la siguiente manera:

Juguete.

De -. a imitación de un objeto: “Me encontré una cocineta de juguete para mi hija”. 2. Objeto de menor valor en comparación con otro similar: “Tu teléfono parece de juguete, mejor regálalo y cómprate uno como el mío”.

«El juguete es un instrumento con el cual el niño aprende a interactuar con su mundo”. (Ocádiz, 2007)

En cuanto al juguete, es el elemento entre el ser humano y el juego, da vida a la fantasía, vuelve real lo intangible, acerca el mundo a quien juega, interpreta, simboliza y abstrae una realidad, la vuelve familiar y lo hace poseedor de ella. Atrae, cautiva, motiva y siempre despertará la curiosidad, inquieta y emociona, quiere hacer partícipe a todo aquel que esté dispuesto a jugar con él. Siempre el amigo fiel, desde la infancia, partícipe y cómplice de grandes secretos, incondicional y tan noble, en el caso de aquellos que forman la creatividad y la inventiva.

«Al infinito y más allá. Buzz Lightyear”<sup>43</sup>.

Los juguetes han sido nuestro primer contacto social con el mundo, en ellos se recrean las pocas experiencias retenidas por el niño y las transmite por medio de la imaginación dentro de un

<sup>42</sup> Diccionario de mexicanismos/Academia Mexicana de la Lengua; directora del proyecto Concepción Company Company. México: Siglo XXI, 2010.

<sup>43</sup> Personaje de la película Toy Story, de John Lasseter, guionista de Pixar.

mundo que rebasa la realidad, de ahí que una caja se transforme en una nave espacial, un palo se vuelva el corcel más rápido que acompaña al valiente vaquero en su lucha contra los malos, o un puño de lodo se convierta en la repostería más fina y selecta de los comensales, quedando presentes estos recuerdos incluso en la edad adulta.

La función del juguete además de ser lúdica y didáctica sigue siendo presente como un símbolo de la infancia tanto que en la actualidad en las ceremonias luctuosas también forman parte de la ofrenda cuando un niño muere. Por otra parte otra función esencial de los juguetes es el desarrollo de las habilidades sensoriales ya que al arrastrar, cargar, armar, tocar, tirar, empujar, hacer sonar, y otras formas de interacción con el artefacto se pueden identificar las edades de reconocimiento del entorno en el cual se desarrolla el niño, de acuerdo a principios pedagógicos que van desde que nace hasta el desarrollo de los primeros años de vida, en un inicio se incluyen las sonajas, cascabeles, muñecos, materiales con diversas texturas sensibles al tacto del niño. Juegos de destreza como rompecabezas, sencillos instrumentos musicales básicos como xilófonos, cubos de colores para construir y muñecos o muñecas con ciertos rasgos de articulación mediante los cuales el niño comienza a reconocer las formas entre los dos y cuatro años.

Hacia los cuatro y siete años cuando el niño comienza a tener mayor control sobre sus movimientos y sus manos pueden tomar elementos como creyó las y moldear plastilina así como armar sencillos rompecabezas o bien cuando comienzan a entablar diálogos con sus muñecos se considera como la etapa constructora. Se puede hablar de sociabilidad a partir de los siete años sin embargo, desde que se encuentran en una etapa preescolar y están interactuando con otros niños incluso las nuevas tecnologías han propiciado que se acelere este proceso mediante las consolas, juegos de rol, juegos de mesa y por supuesto la Internet, por otro lado juegos que continúan siendo vigentes como la lotería, el juego de la oca, o serpientes y escaleras en los que también el azar forma parte de estos interesantes juegos en los que también se cuentan ya con reglas establecidas que marcan la forma en cómo se debe participar en cada uno de ellos.

Conforme avanza la edad los juegos se van tornando aún más complejos, después de los nueve años se comienza a trabajar más con las áreas cognitivas y la formación de equipos con esto se integra el sentimiento del compañerismo entre los que sobresalen los deportes como el fútbol, básquetbol, volibol o bien, juegos individuales en los que la finalidad es vencer al contrincante mediante la agilidad mental y realizar mejores movimien-

tos que el oponente, en esta instancia caben los juegos de mesa como damas chinas, damas inglesas, dominó, rompecabezas más complejos, cartas, y en la actualidad existen videojuegos que de alguna forma emulan estas actividades dentro de un contexto o bien una historia definida.

Juegos aún más complejos como el ajedrez, del cual existe una teoría respecto a su origen en la India bajo la denominación *chaturanga* y, comienza a formar parte de los intereses de los niños en los que cada pieza tiene una función específica dentro del tablero de juego así como un movimiento diferente para así desarrollar habilidades como el cálculo, la reflexión, la anticipación de movimientos, el pensamiento sobre el juego deja atrás la función del juguete como un objeto lúdico, en etapas preadolescentes se ubican juegos con mayor resistencia o con un alto grado de competitividad, o con rasgos agresivos y violentos, mayor destreza, coordinación y alto grado de dificultad por ejemplo patinetas, bicicletas, deportes de contacto, videojuegos con armas y violencia explícita.

Desde la juventud hacia la edad adulta comienzan a integrarse rasgos que tornan más interesantes los juegos, uno de ellos son las apuestas, juegos de azar en los que el dinero se ve involucrado como un elemento de triunfo, los naipes, el dominó, máquinas tragamonedas, pronósticos, juegos de lotería, sorteos, juegos en los que la suerte forma parte de la seguridad de quien juega, además de integrar conceptos más complejos como la geometría, la gravedad, la trayectoria, la fuerza y la paciencia tal es el caso del billar y el boliche. En esta etapa el juego se torna una necesidad para entretener de una forma diferente a como lo percibe un niño sin embargo estas formas de pasatiempo placer y una lucha constante por obtener una forma de vida permiten de alguna forma salir de la rutina incluyendo ahora los denominados deportes extremos mediante los cuales se liberan tensiones, estrés, monotonía y donde incluso socializar adquiere mayor importancia debido a que los contactos nos orienta hacia otras actividades que también son de interés. Existen objetos que permanecen desde una temprana edad hasta la edad adulta tal es el caso de la bicicleta el cual siendo un vehículo requiere valor y destreza para dominarlo y en edades posteriores se convierte en un vehículo que bien puede funcionar como un medio de transporte, para realizar alguna actividad deportiva, algún trabajo, o bien como pasatiempo, incluso llegando al grado de formar parte de un aparato aeróbico dentro de centros deportivos en donde se conoce como bicicleta fija las cuales, tienen como función del desgaste energético y calórico así como para adquirir condición física.

Como una forma de interacción con su mundo se relacionan con el desarrollo de la percepción espacial, capacidad creativa mediante las aventuras creadas o por ciertos temores compartidos y el interacción entre lo emocional y lo afectivo del niño es donde entra el juguete y muchas veces se vuelve uno el preferido, que muchas veces se conserva aún en edad adulta por el valor sentimental y lo que significó en alguna etapa de la vida de la persona. Reproduce sueños, el mundo onírico, el mundo fantástico que interactúa con la realidad de los niños, objetos materiales con un fin lúdico y didáctico, que además dejar un legado que viene de generaciones atrás y reviven las tradiciones de una cultura maravillosa como la mexicana.

De esta forma se asimila el mundo en el que se vive, se siente, se percibe y se comparte, adquiriendo valores que el mismo juego nos lleva a conocer, el bueno, el malo, el policía o el ladrón, el equipo bueno y el equipo malo, todo esto nos permite interactuar, ser solidarios, leales, trabajar en conjunto y socializar para conocer a los demás, medir su resistencia, sus habilidades, su fuerza o sus debilidades. Ver como consecuencia de esta comparación y la aptitud de los que vencen la colocación de lugares, primero, segundo y así sucesivamente, es una competencia para preparar hacia un futuro que representa lo mismo pero potencialmente mayúsculo. Existen juguetes que se vuelven los favoritos, se crea una identificación y un simbolismo quizá por el cariño con el que fue dado, o la significación de aquel cumpleaños o navidad, no se diga el día de reyes en el que recordar el olor de plástico al abrir el juguete nuevo se convertía en una experiencia mágica, en donde la mente comienza a generar paisajes, la voz del súper héroe o del enemigo de nuestro personaje, el capítulo en el que el robot se levanta sacando fuerzas de cero para derrotar a sus adversarios. También el ir corriendo con el hermano, vecino, amigo o pariente para contemplar y hasta envidiar aquel juguete que nunca tendríamos. Quizá se conserven reliquias por el valor que representan y se atesoran para que alguien continúe la historia inconclusa que aquel niño por cumplir con su tarea tuvo que dejar, algunas veces son los hijos los que le dan vida nuevamente, y así sucesivamente.

Es curioso que en tan solo tres párrafos se haya plasmado un ciclo de vida, en torno al juego cuyo artefacto, el juguete, está inmerso en el desarrollo constante, al principio como motivador a la imaginación, después como elemento didáctico dentro de una edad infantil. Fantasía que sustenta la creatividad,

anteriormente la representación que hacían los juguetes en su cualidad icónica era más hacia lo abstracto, formas burdas pero finalmente la intención de convertir un pedazo de madera con corcholatas daba vida a un camión, o un convoy de tren o hasta una carreta en la que se transportaban los demás personajes. Por ello los juguetes actuales inhiben el proceso imaginativo, le ahorran al niño definir lo que él quiere jugar debido a que por se el juguete refleja el fondo del juego, por antonomasia entre mayor es el acercamiento con lo real la imaginación se verá reducida, y más aún si los patrones de consumo de la mano con la mercadotecnia se vuelve un objeto del deseo por ser el de moda y el que se desea tener antes que el amiguito lo tenga.

De esta forma el papel del juguete entre otras funciones es la de ubicar en su propio universo al niño, descubriéndose a sí mismo y a su entorno. De acuerdo con el Dr. Jean Jaques Wunenburger, decano de la facultad de Filosofía de la Universidad Jean Moulin en Francia el cual menciona que El imaginario lúdico tiene un papel transicional, asegura una válvula de seguridad, de amortiguador entre el mundo interior y el exterior. De forma pedagógica desde pequeños se comienzan a reconocer formas, colores, texturas, materiales, y antropológica, social y psicológicamente se adoptan los usos y costumbres del grupo social al que pertenecen y que en edad adulta deberá integrarse. El juguete es el medio que ayuda a liberar la imaginación y los niños por su naturaleza juegan al tiempo que le atribuyen cualidades muy particulares de acuerdo a su entendimiento asignándole a un muñeco de trapo un rostro con todas las características que un juguete diseñado tendría, solo que con la diferencia que el juego se desarrolla en la mente del niño.

El origen del juguete es tan antiguo como el hombre mismo, se han descubierto indicios de juguetes en Egipto canicas de barro entre faraones y en Roma la existencia de muñecas. Ciertos juguetes se volvieron tan populares que cabe reconocerlos como piezas únicas, tal es el caso de las muñecas alemanas y hacia el siglo XV se volvió parte de la cultura que los niños jugaran con armas y soldaditos de madera. En América se han encontrado objetos que se supone formaron parte de la vida cotidiana, sin embargo se considera su función únicamente de carácter ceremonial. En algunas regiones de México como Guanajuato y Morelos pueden encontrar en la actualidad aún piezas realizadas con los materiales y la forma que se hacía desde épocas precolombinas que aún fungen como juguetes<sup>45</sup>.

<sup>45</sup> Carlos Espejel investigador del juguete en México afirma que no es posible la existencia de una sociedad que no produzca objetos para el entretenimiento de sus niños.

## 1.2 Situación actual de los juguetes tradicionales

«El juguete tiene casi siempre una aplicación, una significación práctica, una razón de ser”. (Hernández F. J., 1950)

Los juguetes han sido nuestro primer contacto social con el mundo, en ellos se recrean las pocas experiencias retenidas por el niño y las transmite por medio de la imaginación dentro de un mundo que rebasa la realidad, de ahí que una caja se transforme en una nave espacial, un palo se vuelva un corcel veloz que acompaña al valiente vaquero en su lucha contra los malos, o un puño de lodo se convierta en la repostería más fina y selecta de los comensales, quien no le traiga algún tipo de recuerdo estos relatos sin duda no tuvo infancia.

De esta forma se asimila el mundo en el que se vive, se siente, se percibe y se comparte, adquiriendo valores que el mismo juego nos lleva a conocer, el bueno, el malo, el policía o el ladrón, el equipo bueno y el equipo malo, todo esto nos permite interactuar, ser solidarios, leales, trabajar en conjunto y socializar para conocer a los demás, medir su resistencia, sus habilidades, su fuerza o sus debilidades. Ver como consecuencia de esta comparación y la aptitud de los que vencen la colocación de lugares, primero, segundo y así sucesivamente, es una competencia para preparar hacia un futuro que representa lo mismo pero potencialmente mayúsculo.

Existen juguetes que se vuelven los favoritos, se crea una identificación y un simbolismo quizá por el cariño con el que fue dado, el recuerdo de aquel cumpleaños o Navidad, además de la ilusión del Día de Reyes, en el que recordar el olor de plástico al abrir el juguete nuevo se convertía en una experiencia mágica, en donde la mente comienza a generar paisajes, la voz del súper héroe o del enemigo de nuestro personaje, el capítulo en el que el robot se levanta sacando fuerzas de cero para derrotar a sus adversarios. También el ir corriendo con el hermano, vecino, amigo o pariente para contemplar y hasta envidiar aquel juguete que nunca tendríamos. Quizá se conserven reliquias por el valor que representan y se atesoran para que alguien continúe la historia inconclusa que aquel niño por cumplir con su tarea tuvo que dejar, algunas veces son los hijos los que le dan vida nuevamente, y así sucesivamente.

Es curioso que en tan solo tres párrafos se haya plasmado un ciclo de vida, en torno al juego cuyo artefacto, el juguete, está inmerso en el desarrollo constante, al principio como motivador a la imaginación, después como elemento didáctico dentro de una edad infantil. Fantasía que sustenta la creatividad,

anteriormente la representación que hacían los juguetes en su cualidad icónica era más hacia lo abstracto, formas burdas pero finalmente la intención de convertir un pedazo de madera con corcholatas daba vida a un camión, o un convoy de tren o hasta una carreta en la que se transportaban los demás personajes.

Por ello los juguetes actuales inhiben el proceso imaginativo, le ahorran al niño definir lo que él quiere jugar debido a que per se el juguete refleja el fondo del juego, por antonomasia entre mayor es el acercamiento con lo real la imaginación se verá reducida, y más aún si los patrones de consumo de la mano con la mercadotecnia se vuelve un objeto del deseo por ser el de moda y el que se desea tener antes que el amiguito lo tenga.

En la actualidad los juguetes tradicionales han llegado a adquirir un valor simbólico, como una característica que remite al lugar donde fue adquirido, siendo considerado como un souvenir, un recuerdito o un objeto del arte popular, rebajándolo al denigrante término de mexican curious. Es subjetivo el valor de un objeto de esas características, en ciertos casos se regatea su precio considerándolo con menosprecio por una arrogante altanería disfrazada por un interés humano ante las evidentes carencias de los artesanos, quienes acceden por ser más fuerte la necesidad que el hecho de recibir una mayor ganancia por sus productos.

«Necio el que confunde valor y precio». Antonio Machado

La hechura de juguetes tradicionales mexicanos, vinculándolo con las artes etnográficas, están inspirados en rasgos socioeconómicos de las personas que los producen, permitiendo tener una perspectiva con mayor grado significativo y simbólico respecto a las culturas antiguas.

Sin olvidar que en un inicio este tipo de objetos resultaron ser útiles en rituales religiosos, espirituales y mágicos que se mezclaban con las cualidades estéticas al ser realizados combinando los recursos que tienen a la mano, imaginación y su habilidad manual, creando un vínculo entre el artesano, el objeto y el entorno en donde se origina, incluyendo la colectividad tradicional manteniendo rasgos y elementos que los identifican de otros juguetes hechos en diversos lugares, además de la estructura formal al ser proyectados para satisfacer alguna necesidad, en este caso lúdica. Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que sigue los principios de un objeto diseñado.

Durante el siglo XX se experimentó la transición mediante una preparación con matices bélicos, teniendo en cuenta que la mayoría de avances tecnológicos surgen de investigaciones relacionadas con la guerra, un ejemplo claro, Internet. Quedando

sólo como antecedente de las generaciones digitales aquellos juguetes que a la fecha continúan siendo ese objeto importante en la vida del ser humano. Es notable que en regiones urbanizadas el juguete tradicional mexicano ha cambiado la percepción respecto a su cualidad, quedando únicamente como un artículo decorativo. Aquellos quienes a la fecha continúan consumiendo los trompos, los yo-yos, y cualquier otro juguete son los padres que jugaron con ellos con la idea de que sus hijos acepten jugar con ellos o por otro lado colocarnos como objetos para decorar algún dentro de la casa o la oficina, perdiendo así su carácter de juguete y volviendo lo intocable. Aún existen vendedores en plazas, parques, centros recreativos, afuera de las escuelas y salones infantiles quienes acercan y vuelven accesibles éstos juguetes mediante los cuales se permite conocer aquellas manifestaciones de juego de generaciones anteriores, incluso conocer la región geográfica, y por supuesto una identidad social y cultural por parte de sus fabricantes y de los usuarios quienes son los que juegan con ellos.

En la actualidad los hechos que permean a la sociedad y sobre todo a la economía ha orillado a que muchos artesanos cuyo oficio redituaba hace unas décadas, hoy en día la necesidad de un nivel de vida diferente al vivido, hace que las nuevas generaciones pierdan el interés por aprender la fabricación de los juguetes populares, ahora emigran hacia las ciudades con la esperanza de lograr una superación, olvidando aquello de lo que formaba parte, las tradiciones van desapareciendo paulatinamente a causa de las nuevas necesidades.

Existe una gran cantidad de juguetes de plástico, nacionales y de importación, se puede encontrar en su mayoría en los mercados de la Ciudad de México como el de La Merced y el de Sonora, donde a granel y por mayoreo se ofrecen como negocios establecidos, a los que recurren los productores directos, donde la justicia toma poco partido por el valor de cada pieza, una cantidad que sea equivalente a la cantidad de tiempo invertido en cada una, por medio de la oferta y la demanda, además de los recursos económicos reduciendo los costos del material, para obtener ganancias y sobre todo para producir mucho más. Las características que los hacían parte de lo mexicano fueron en detrimento, copiando patrones de conducta que como lo comenta Samuel Ramos:

«Sostengo que algunas expresiones del carácter mexicano son maneras de compensar un sentimiento inconsciente de inferioridad». (Ramos, 1976)

Surge un nuevo sentimiento por el rescate cultural, una serie de cuestionamientos sobre la conformación de una sociedad posmoderna y revalorar lo que como mexicanos nos identifica, bajo nuevas teorías del mundo digital, se ha orientado el consumo y uso del juguete hacia lo desechable, perecedero y una vida corta.

Con el paso del tiempo se vuelve una necesidad integrar y realizar adaptaciones en los juguetes, por ejemplo, los carritos de madera y metal se comenzaron a realizar en plástico, los trompos de igual forma se comenzaron a hacer más ligeros y con una forma diferente de arrojarlo, añadiendo un aro para sujetarlo de la parte superior y una mariposa para sujetarlo con la mano. En cuanto a la construcción, también se fueron adaptando herramientas eléctricas, tal es el caso de los tornos que facilitaron la facturación de los juguetes en madera, las maquinas de inyección de plástico, las cuales revolucionaron la industria al poder realizar prácticamente cualquier juguete, además de lograr imitaciones, que a pesar de su pobre control de calidad sirven para el entretenimiento de los niños.

En la actualidad y desde hace ya varias décadas, existen juegos que inician al mundo científico, biológico y químico, como lo son la gama de juegos y juguetes Mi alegría, que al mismo tiempo son didácticos y seguros, con la premisa de aprender al mismo tiempo que se juega. Artículos como microscopios, juegos de química, biología, anatomía y botánica conforman esta clasificación de juguetes que son parte de la niñez de México.

Por otra parte los juguetes tradicionales de madera se han complementado con los decorados alusivos a los personajes de moda, durante la década de los ochenta se veían títeres con las cabezas de los personajes de la serie televisiva de Chespirito, el Chapulín Colorado, el Chavo del Ocho, los Martillos del Chipote Chillón, y en la década de los noventa llegan los superhéroes, el Hombre araña, Batman, Superman, las nuevas series animadas como los Simpsons, Dragon Ball, personajes clásicos como Barbie, los de Disney, Mickey Mouse, Pato Donald, otros como el Pájaro Loco, la Gata Kitty y una gran variedad que han generado cambios y adaptaciones en los juguetes, por ejemplo pintarlos, crear estos personajes en trapo, madera, cartón, papel, títeres, plástico, etiquetas, juegos de mesa, móviles, cartas, pelotas, y cualquier expresión de las clasificaciones antes mencionadas. Esto se ve reflejado en las miniaturas hechas con frijoles saltarines, por igual que las matracas de madera y en los juegos de mesa como la oca o las serpientes y escaleras con la temática adaptada, muñecos de trapo y tejidos, con algún rasgo ya sea el rostro, la vestimenta, el color o el cuerpo donde se pue-

den apreciar estos personajes. Ya a principios de nuevo siglo se produce una euforia por rescatar aquello que tenía significado para otras generaciones y surge una moda retro, en la que salen nuevamente juguetes olvidados, y esto permite que haya temáticas que vuelven a tener aceptación tanto en usuarios adultos, como jóvenes y sobre todo en niños.

Es un hecho que el mercado global ha afectado este tipo de juguetes, el artesano debe actualizar sus diseños, si procura continuar como fabricante, al tener que elevar la producción haciendo más piezas para obtener una mayor ganancia, además de que existen convenios y programas institucionales por parte de instancias del gobierno como FONART, CONACULTA, Gobierno Federal a través de Economía y Desarrollo Social, además de programas estatales y municipales que fomentan y promueven el trabajo artesanal. Sin embargo esto es un esfuerzo que se ve rebasado por la necesidad creciente orientada hacia los juguetes de la era digital y los avances tecnológicos, como consecuencia muchos talleres han tenido que cerrar por lo complicado que resulta poner a la venta sin tener que pagar impuestos, pagar derechos o malbaratar sus productos a costa de no regresar con ellos. Esto es una pena, los mismos comerciantes abusan de la necesidad de los artesanos, y éstos que viven al día acceden con el fin de permanecer con una venta constante. Por otro lado existen los productores que reciben grandes ganancias a costa del trabajo de los habitantes de pueblos, incluso en algunos casos empleando a menores de edad, para poder subsistir en sus comunidades.

### 1.2.1 Evolución de los juguetes tradicionales

Es evidente que los juguetes han sido adaptados al tiempo en el que se vive, sin perder su función lúdica, con el objetivo de volverlo atractivo al consumidor y por supuesto al usuario, el colorido permanece, las formas siguen siendo similares, los materiales son otros. Por ejemplo el trompo ha sido modificado para darle mayor atractivo y complejidad a los movimientos, de la madera pesada pasó a ser de plástico ligero, reduciendo la posibilidad de lastimar a los jugadores y sorteando acrobacias que antes se hacían con menor facilidad, ahora resulta más sencillo, lanzarlo por el aire, equilibrarlo sobre la misma cuerda, moverlo como si fuera un yo-yo convirtiéndolo en una muestra de malabarismo,

de igual forma el yo-yo se ha convertido en un pasatiempo que ha trascendido fronteras, marcas que se han encargado de volver aún más populares estos juguetes son, de México la más conocida hasta antes de su quiebra fue la marca PREMIER®, también TROMPOS COMETA®; de Estados Unidos las marcas SPINTASTICS® y DUNCAN®; TROMPOS SPACE® de España; además se realizan torneos de yo-yo y trompo acrobático alrededor del mundo, asociaciones en México como la Asociación Mexicana de Yo-Yo<sup>46</sup> que además ofrecen productos profesionales y de marcas importadas como PREMIER® y DUNCAN® nuevamente, YO-YO FACTORY® y YO-YO JAM®, con materiales que van desde plástico ligero hasta aluminio y otras aleaciones que permiten maniobrar el juguete con mayor facilidad, rapidez y coordinación extrema.

Estos son ejemplos de cómo han sufrido adaptaciones los juguetes tradicionales, que en un inicio se hacían de forma artesanal, en algunas regiones de México como Guanajuato y Morelos actualmente pueden encontrarse aún piezas realizadas con los materiales y la forma que se hacía desde épocas precolombinas que aún fungen como juguetes<sup>47</sup>.

El origen de muchos juguetes llega a ser un fenómeno, en otros casos un golpe de suerte, un plagio, un golpe creativo o una incógnita, de algunos no se tiene un antecedente y el éxito de ellos radica en su diseño básico, sencillo, con ciertas características que los distinguen de otros, con cualidades humanas mediante las cuales los niños se identifican y se proyectan alcanzando así un mayor rango de seguidores y consumidores, creando un nuevo mercado y un público cautivo que por generaciones tendrá la preferencia por ellos, generando una necesidad hasta llegar al grado de buscarlos en tiendas especializadas o con distribuidores exclusivos, donde coleccionistas atesoran incalculable cantidad de objetos que adquieren un alto valor significativo; alcanzando el grado de culto. Muchas veces esto no se planea el juguete por sí, va adquiriendo una posición dentro del mercado y compite con un sin fin de productos para el entretenimiento, el desarrollo y el aprendizaje, y con el paso del tiempo va siendo aceptado al grado de marcar generaciones como en el caso de la Guerra de las Galaxias y Hello Kitty, esta última tuvo su inicio como un elemento gráfico que decoraba un monedero, alcanzando en la actualidad una cantidad que rebasa los 50,000 productos distintos, todos con el rostro de la gatita superando los 5000

<sup>46</sup> Su sitio en internet: <http://www.yo-yo.com.mx/>

<sup>47</sup> Carlos Espejel investigador del juguete en México afirma que no es posible la existencia de una sociedad que no produzca objetos para el entretenimiento de sus niños.

millones de dólares en ganancias en el año 2009. En donde el secreto, según los directivos, radica en la sencillez adquiere de la filosofía oriental Zen, que adquiere un significado particular para cada persona, es decir, puede ser cualquier cosa. Un rasgo que caracteriza a este personaje es el hecho de carecer de una boca, esta incógnita se reveló al justificar que la gatita habla desde su corazón, siendo este el lenguaje universal.

Con el paso del tiempo, aunado a la llegada de nuevas generaciones, los juguetes han ido evolucionando tanto en materiales como en colores, en presentaciones, en precios, en forma de jugar llegando a formar parte de las conversaciones de la gente adulta al hacer referencia al juguete de su época, con una nostalgia que remite al concepto de que los juegos de antes siempre serán mejores a los actuales.

El tiempo los ha transformado en artefactos del deseo, se vuelven accesorios y forman parte del imaginario colectivo y contempla a toda la población, existen juguetes cuya función es únicamente decorativa, cuyos precios ostentan el origen y el diseño o el autor que en muchos casos está influenciado por un estilo oriental, específicamente japonés, con tirajes limitados, seriados cual si fuera la obra de un artista que de la misma forma se exhibe en galerías, aparadores, tiendas de diseño, tiendas exclusivas o por Internet únicamente, en donde el valor estético supera a la función lúdica o didáctica<sup>48</sup> convirtiéndolos según los coleccionistas en auténticos objetos de arte para decoración y contemplación. Esto podría ser el último escalón en la época moderna de la evolución del juguete en donde su función de emular una vida adulta se ha transformado incluso invertido como lo menciona Jean Baudrillard en su libro el sistema de los objetos.

En la infancia mexicana, al igual que en otros países, aparecen indicios por dominar el mundo exterior mediante acciones como la clasificación, colocación y manipulación creando una etapa activa por coleccionar (Baudrillard, 1999) situándose más específicamente entre los siete y los 12 años entre los períodos de latencia entre la pre-pubertad y la pubertad desapareciendo así la afición por coleccionar en esta etapa y a veces resurge inmediatamente después, atrapando en edad adulta, después de la cuarta década, una pasión relacionada con la circunstan-

cia sexual que de alguna forma compensa las fases críticas de la evolución sexual constituyendo una regresión hacia la etapa anal, traducándose en una conducta por acumular, ordenar o de retención regresiva. La pasión por coleccionar se mantiene en un ambiente de clandestinidad, de secuestro, de secreto y de mentira teniendo las características de la relación pecaminosa y esto es lo que hace sublime esta conducta regresiva y justifica la opinión según la cual todo individuo que no colecciona nada no es sino un cretino y un pobre despojo humano<sup>49</sup>.

Una gran cantidad de coleccionistas muchas veces estimulados por la nostalgia, el dinero, el ocio o ese espíritu de rescatar lo denominado retro, abordan espacios, inundan convenciones, acuden a tiendas de antigüedades, venta de garage, tianguis y comercios de chácharas, haciendo del objeto un artículo digno de localizarse en la vitrina de algún museo, donde el valor de la pieza además de su estado de conservación es el de la importancia histórica que reside en el ya sea por su rareza, alguna particularidad o por ser una producción limitada. Haciendo estos objetos un sinfín de características personalizadas capaz de ser contabilizadas al mismo tiempo mediante una obsesión infantil de poseer casi cualquier tipo de juguete desde balones, muñecos, estampas, fichas y una extensa variedad tan grande como la imaginación misma de los coleccionistas.

Una gran cantidad de coleccionistas muchas veces estimulados por la nostalgia, el dinero, el ocio o ese espíritu de rescatar lo denominado retro, abordan espacios, inundan convenciones, acuden a tiendas de antigüedades, venta de garage, tianguis y comercios de chácharas, haciendo del objeto un artículo digno de localizarse en la vitrina de algún museo, donde el valor de la pieza además de su estado de conservación es el de la importancia histórica que reside en el ya sea por su rareza, alguna particularidad o por ser una producción limitada. Haciendo estos objetos un sinfín de características personalizadas capaz de ser contabilizadas al mismo tiempo mediante una obsesión infantil de poseer casi cualquier tipo de juguete desde balones, muñecos, estampas, fichas y una extensa variedad tan grande como la imaginación misma de los coleccionistas.

<sup>48</sup> Jean Baudrillard expresa que todo objeto tiene dos funciones: una la de ser utilizado y la otra de ser poseído. Funciones que están en razón inversa una de la otra. Por un lado el objeto estrictamente práctico cobra un estatus social. Por el otro el objeto puro, desprovisto de su función y extraído de su uso, cobra un estatus estrictamente subjetivo. Se convierte en objeto de colección, en este caso deja de ser juguete y se convierte en un objeto. También lo dice Maurice Rehimis, la afición a colecciones es una suerte de juego pasional.

<sup>49</sup> Op Cit. De acuerdo a la nota al pie, declaró el señor Fauron, presidente de los coleccionistas de anillos de puros a la revista del club Francais du Livre.

«El objeto es lo que más se presta a ser personalizado y contabilizado a la vez. Y para esta contabilidad subjetiva, no hay nada exclusivo, todo puede ser poseído investido o, en el juego del coleccionista, colocado, clasificado, distribuido. El objeto, de este modo es en sentido estricto un espejo: las imágenes que nos remite no pueden menos que sucederse sin contradecirse y es un espejo perfecto puesto que no nos envía las imágenes reales sino las imágenes deseadas». (Baudrillard, 1999)

Como el ejemplo que propone Jean Baudrillard<sup>50</sup>, en el que la contemplación del objeto es de forma unidireccional, el autor dice que he ahí porque se indican los objetos de todo aquello que no pudo lograrse en la relación humana. Como una regresión, esta pasión es una fuga, los objetos desempeñan un papel regulador en nuestra vida, depositando en ellos muchas neurosis, se recogen muchas tensiones y energías en duelo, podría llamarse a esto un alma, que es lo que hace que sean nuestros, pero también lo que constituye la decoración de una mitología, o mejor dicho la decoración ideal de un equilibrio neurótico (Baudrillard, 1999).

En la actualidad se han incorporado en aplicaciones digitales, para el ipod touch y el iphone, existe un juego de balero, el cual pretende emular el juguete y mediante el balanceo hacerlo caer, incluso en modalidades de jugadores y con baleros editables.

Con el paso del tiempo se han formado gremios exclusivos como la afición a los comics y la ciencia-ficción constituyendo uno de los mercados más importantes y redituables dentro de la industria del juguete, que de forma curiosa en su mayoría son gente adulta que guardan con un gran recelo sus juguetes e incluso jamás llegan a ser abiertos, cuidando pulcramente los envases y las cajas de los objetos de colección. En algunos casos la oferta y la demanda de estos artículos radica en el éxito que tenga retomando el ejemplo citado, la saga de la Guerra de las galaxias, en su primer episodio no cubrió con las expectativas y la marca productora de los juguetes tuvo que absorber las pérdidas por las piezas remanentes.

Un término moderno que defina los juguetes de la edad adulta, a esos que se dirigen directamente a la parte infantil que todos

tenemos que de alguna forma fuimos o aspirábamos a ser, con ayuda de la tecnología y sus accesorios forman parte ya de la vida cotidiana de la gente que trabaja considerándolas como herramientas de trabajo del futuro haciendo la función de los de educar mientras recrea, mejor conocidos como gadgets, Baudrillard lo denomina como aberración funcional<sup>51</sup>.

Dentro de este contexto el equilibrio técnico del objeto queda roto, se desarrollan demasiadas funciones accesorias en las que el objeto no obedece más que a la necesidad de funcionar; posteriormente a la superstición funcional en la que para cualquier operación a ello hay y tiene que haber un objeto posible, en caso de no existir se debe inventar.

La falta de innovación aunada a la combinación técnica de estereotipos, se desarrollan productos cuya función es específica y absolutamente carente de utilidad. La propia función es el pretexto y al ser subjetivamente funcional se traduce en un objeto del deseo de manipulación y contemplación obsesiva, cubierto de retórica, para así olvidar la funcionalidad y conservar simplemente la fascinación por su operatividad con la excusa posteriormente le serpa asignada una función.

La transición del juguete durante el siglo XX, en un inicio locomotor mediante la interacción de las manos y el cuerpo, en la era moderna se transformó en la dinámica entre los dedos y el cerebro, evolucionando una serie de valores y prácticas del juego y la forma como jugarlo. Los adultos de esta era lo abandonan a sus juguetes del todo, muchas personas aún conservan los que representaron un alto grado de significación dentro de sus primeros años y posteriormente de su vida, decorando vitrinas, camas, dentro de baúles, en alguna bodega, almacén o rincón de la casa formando parte del patrimonio de la familia y a veces pasando de generación en generación como algo simbólico que de alguna forma se deduce que los juguetes adquieren valores diferentes constituyendo un fenómeno para la gente adulta.

En la época moderna, la era digital abrió una nueva brecha dentro de la diversión y el entretenimiento insertando en todos los hogares los juegos de video, logrando así integrar una, dos o hasta tres generaciones rompiendo esas barreras antes in-

<sup>50</sup> Op Cit. El autor propone el ejemplo de un perro, que, comparado con el objeto denominando, es el animal doméstico perfecto, en esta condición el perro llega a ser una extensión de la ambición humana en el que el valor preponderante es la fidelidad.

<sup>51</sup> Siendo parte del automatismo como desviación técnica, en donde la obsesión por el detalle, la complicación irracional, la etnicidad excéntrica y el formalismo gratuito, el objeto es capturado por lo imaginario, formando un mundo esquizofuncional en donde no se inscriben más que las obsesiones puras y simples.

quebrantables por la distinción de edad y los intereses que caracterizaban a cada generación. Resultado de esto, una nueva serie de valores se construyen en directrices opuestas, por una parte benéfico y por otro dañino, de acuerdo a la cantidad de tiempo dedicado en ellos o la función que socialmente se le ha asignado, dentro de los beneficios por citar algunos encuentran la coordinación y la agilidad mental así como el desarrollo de estrategias en tiempo real para triunfar dentro del juego, por otro lado se encuentra la enajenación, que por ser un producto de novedad puede volver ociosa gran parte de la vida de quienes permanecen viviendo dentro del mundo digital olvidándose de la forma convencional para socializar como lo hacían generaciones anteriores.

El juguete cambia de forma, color, tamaño, accesorios y un sinfín de características sin embargo siempre nos pertenecen y están inmersos en nuestra vida, nos acompañan, siendo éste el puente y el medio de transporte hacia la fantasía y la forma en cómo materializar los sueños que en algún momento se gestaron probablemente como un juego de niños.

Un campo sumamente atractivo que se insertó en el siglo XX fueron los juguetes para adultos, tanto en ámbito sexual como en cuestión lúdica y recreativa, el adulto también quiere divertirse y busca ahora un vínculo con aquello que de niño le hacía sentir, explorar y entretener.

Es aquí donde surgen además de los gadgets antes mencionados, una gran cantidad de artículos enfocados a un público adulto en donde se encuentran principalmente computadoras, teléfonos celulares, tabletas digitales, traductores, PDA<sup>52</sup>, GPS<sup>53</sup>, relojes, reproductores portátiles de música, ropa, accesorios, zapatos, suplementos, y un sinfín de objetos capaces de satisfacer cualquier necesidad creada con fines mercadológicos para su entretenimiento, teniendo como origen un fuerte gancho publicitario.

«La vanidad de la civilización prefiere soportar no importa que rebajamiento intelectual, a que se le recuerde que el instinto sexual continúa dominando y determinando al individuo a desempeñar un papel decisivo en las más elevadas creaciones de la civilización”. Stefan Zweig

Dentro de las necesidades básicas del ser humano adulto se encuentra una que a partir del siglo XX se ha vuelto un gran mercado para la sociedad activa en este rubro, los juguetes sexuales, mismos que significan una gran industria ligado a la cultura porno, aunque tiene su origen desde hace aproximadamente treinta mil años<sup>54</sup>, siendo encontrados una especie de dildos<sup>55</sup> tallados en piedra finamente pulidos para evitar un daño severo en el cuerpo de quienes los usaban, a través del tiempo las mujeres de diversas culturas inventaron diversas formas para aliviar esos momentos de soledad, con materiales como la madera, cuero, algún metal como el cobre o la plata, el hueso como el marfil o el cuerno de algún animal, los griegos y principalmente la cultura india a través de su legado del Kama Sutra<sup>56</sup>, un texto que trata sobre el comportamiento sexual y un compendio de ilustraciones que de forma explícita muestran las diversas posiciones para hacer el amor y disfrutar de una forma plena, satisfaciendo a ambas partes en el caso de una pareja heterosexual.

«Con ayuda de innumerables ejemplos, demuestra que la libidine<sup>57</sup>, por una misteriosa transición a través de años y décadas, estalla en manifestaciones psíquicas absolutamente inesperadas; como la naturaleza particular de la libidine no cesa de afirmarse en metamorfosis y disimulos sin fin, en las antiguas formas de deseo y en los substitutos de las realizaciones más singulares”.  
- Stefan Zweig

<sup>52</sup> Del inglés Personal Digital Assistant, traducido Asistente Digital Personal, es un ordenador personal con funciones de una agenda electrónica con aplicaciones similares a las de una computadora con la ventaja de ser portátil.

<sup>53</sup> Del inglés Global Positioning System que traducido significa Sistema de Posicionamiento Global, un sistema que permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión hasta de metros.

<sup>54</sup> <http://www.orgasmatrix.com/blog/noticias/historia-juguetes-sexuales/>

<sup>55</sup> Dildo, en su forma inglesa, se conoce en español como consolador, el cual es un complemento sexual utilizado desde tiempo inmemorial para la masturbación.

<sup>56</sup> kama: 'placer sexual' y '. sutra: 'hilo, frase corta', siendo aforismos sobre la sexualidad.

<sup>57</sup> La fuerza más impulsiva del hombre.

Por otro lado los japoneses crearon una forma particular de recrear, por medio de papel, a un animal e introducir el pene de forma de algún disfraz, llevando a un nivel de fantasía y con un tinte ritual de nombre kokigami. Los chinos por otro lado desarrollaron lo que posteriormente se conocería como anillo para prolongar la erección y mantener el miembro rígido por mayor tiempo, primero hechos de párpado de cordero y después en marfil y cerámica por el año 1200 d.C. Doscientos años después nace el dildo como se conoce actualmente en madera el cual se vendía en los mercados de Italia. Ya después de la revolución industrial fue cuando se comenzó a diseñar pequeños aparatos activados con vapor, y posteriormente mediante el descubrimiento de la vulcanización hacia el año 1839 por Charles Goodyear, se comenzaron a industrializar y a fabricar en goma. Actualmente existe una gran variedad de juguetes sexuales, ya sea para ser utilizados en pareja o de forma individual, algunos estimulan la cara, el cuello, zonas altamente sensibles o erógenas, en su mayoría para el placer femenino, además de objetos que pueden usarse por el varón como otros que son exclusivos para la mujer, disfraces, bolas chinas, bombas de vacío y fundas para el pene, vaginas artificiales, juguetes para sadomasoquismo, anillos vibradores, estimulantes, lubricantes y condones con formas, sabores, colores y texturas que hacen romper con la monotonía de la vida en pareja y ayudan a encontrar un nuevo panorama al descubrir cosas que a ambos les satisface por medio del juego.

«El grado y la naturaleza de la sexualidad de un hombre se manifiesta hasta en las cúspides más elevadas de su espíritu». Nietzsche



Las muñecas siguen siendo parte de la formación de las nuevas generaciones, manteniendo su colorido y aspecto agradable.

### 1.2.2 Aspectos sociales que influyen en las preferencias del juego: Yo-yo, Trompo, Balero, Tablitas.

La industrialización de los juguetes también juega un papel muy importante en la historia debido a que estos artefactos adicionalmente con una forma de producción y un proceso detrás denominado mercadotecnia se convirtió durante el siglo XX como un gran mercado de consumo, Walter Benjamín menciona que durante el siglo XIX la fabricación de juguetes se convirtió en una industria especializada. El estilo y la belleza de los tipos más antiguos eran un subproducto de numerosas industrias artesanales. Esto lleva a la reflexión de que el juguete pasó de ser una construcción artesanal a un producto de consumo masivo, compitiendo entre una gran variedad de juguetes y una distribución en todo el planeta a un lado con grandes campañas publicitarias para persuadir un consumo inmediato tomando como referencia para el juguete una historia, un dibujo animado, un superhéroe, una historieta cómica, un personaje, una parodia, un videojuego o todo el conjunto. Además de que a finales del siglo pasado llega la era digital y los juguetes se reducen a ser utilizado solamente con los dedos mediante un control o directamente sobre el aparato como en un teléfono celular, esto ha traído como consecuencia por una parte un desarrollo de habilidades antes desconocidas o poco practicadas anteriormente, sin embargo se han dejado de estimular y desarrollar habilidades creativas, ejercitar la imaginación o incluso la capacidad afectiva por el poco contacto visual y físico con otras personas cerrando así la posibilidad de desarrollarlos por este medio. Incluso el avance tecnológico vuelve aún más atractivo el consumo de estos artículos denominados también Gadgets<sup>58</sup>, acelerando el desarrollo de nuevos productos cuando apenas se conoce la forma de aprovechar cierto porcentaje de las funciones de estos artículos, un claro ejemplo, los teléfonos celulares.

La economía ha transformado los métodos de producción tanto así que en la época contemporánea donde la masificación y la optimización de recursos para desarrollar juguetes a gran escala y de una forma poco costosa, el principal productor a nivel mundial, Estados Unidos ha puesto el ejemplo en donde la industria del juguete también requiere reducir los gastos al manufacturar en países asiáticos como Corea, Taiwán, Singapur, Filipinas y

<sup>58</sup> Jean Baudrillard en su libro El sistema de los objetos hacen referencia al término Gadget como un objeto subjetivamente funcional que obsesiona y en la que la acción estética, que omite la función para exaltar la belleza del mecanismo puro viene a ser lo mismo, formando parte del automatismo y un pretexto para la manipulación y la contemplación perturbadora, como un objeto de lo que no recordamos para que puede servir y se conserva tan sólo la fascinación emocionante de su mecanismo.

China países en los que la mano de obra tienen un costo muy bajo de esta forma se puede gastar aún más en publicidad, en el desarrollo del juguete volviendo así más atractivo el concepto que el artículo. Esto ha favorecido a que grandes marcas estadounidenses, europeas y japonesas que han vuelto del mercado de la diversión un gran negocio reduciendo además del costo en la producción el tiempo en hacerlo, al construir moldes especiales para plásticos, producir y armar en serie, así como envasar, transportar y distribuir para llegar al punto de venta y bombardear de forma mediática al público cautivo que vuelve una necesidad el consumo de estos artículos. Pero se considera de forma dramática el poco interés que se demuestra por los juguetes tradicionales debido a que al necesitar mayor tiempo para su construcción resultan demasiado caros de producir, estos juguetes también llamados artesanales finalmente son más duraderos por el material y la forma en cómo son construidos, sin embargo comparado con los juguetes de duración efímera, el precio que se paga por un juguete de producción masiva puede elevarse hasta cinco veces o más el precio real del producto, esto quiere decir que lo que se paga por un juguete de novedad equivale a demostrar la capacidad de adquirir más que la función de entretener, divertir o socializar.

Todo producto se refuerza con algún concepto, volviendo intencionalmente un dibujo animado en un anuncio publicitario de 30 minutos, haciendo un espectáculo del mismo exponiendo no sólo un personaje sino toda una gama que a la postre generan en los niños de una generación una obsesión por obtener la colección para continuar con la historia fuera de la caricatura, dejando al niño en la tarea del director de nuevas historias y al mismo tiempo participar en la acción de ellas, y conforme avanzan los capítulos de la serie animada se integran más personajes en la historia que a su vez se divide en temporadas llegando a un conflicto en el público infantil porque no solamente es tener al héroe también tener a los villanos, a sus compañeros, accesorios, vehículos, escenarios, disfraces y todo lo que envuelve la atmósfera en torno a un juguete. Como ejemplo se encuentra He-Man y los Amos del Universo del cual hacia el año de 1983 se convirtió en el segundo juguete más vendido en la historia de Estados Unidos, fenómenos parecidos ocurrieron con una serie Transformers, las Tortugas Ninja, los Caballeros del Zodíaco, Hello Kitty, Pokémon, sin olvidar el gran fenómeno que volvió una especie de culto todo el entorno de juguetes que devenían de la saga de la historia conocida en español como la Guerra de las Galaxias.

Hoy en día los juguetes no solamente se ven, también se juegan, se tocan, se visten sino que también se comen. El concepto de

promover para incrementar las ganancias ha llevado a que marcas como McDonalds, KFC y otras cadenas de comida rápida integren dentro de su menú paquetes que incluyen un juguete de los personajes de novedad. Siendo muchas veces un recurso de una línea a seguir, partiendo del dibujo animado pasando por tarjetas y juegos de rol, juegos de mesa, ropa y accesorios hasta parques temáticos, largometrajes, material alternativo como muñecos, ediciones especiales, comics, carteles, muñecos de acción, videojuegos, sitios en Internet, interactivos, multimedia, exposiciones, convenciones, espectáculos en vivo, ferias y todo aquello que haga referencia al producto y de lo cual se vale para promover y vender un concepto en torno al juguete.

Sin embargo, está la contraparte debido a que quienes realmente consumen estos artículos son los padres de familia quienes llevan el gran peso para así invertir grandes cantidades de dinero en el entretenimiento para sus hijos, quienes también se ven afectados de forma directa pero a la vez sublime. El contexto de los juguetes modernos o bien de la era de plástico, es muy limitado y merma la capacidad inventiva e imaginativa de los niños al carecer de creatividad para desarrollar juegos con otro tipo de temáticas incluso añadiendo otros juguetes de otros temas para lograr escenarios, aventuras y entornos más allá de lo que él simple juguete propone un concepto del cual deviene. Aunado a otro tipo de problemáticas, se añaden los de tipo bélico debido a que en algún tiempo hubo un gran auge por consumir juguetes de guerra tales como pistolas, rifles, accesorios como espadas, cuchillos, puñales, sables, ballestas, arcos y flechas hasta llegar a los videojuegos con violencia explícita y derramamiento de sangre dentro de ellos formando así la personalidad de los varones de las nuevas generaciones, estos niños crecerán inmersos en estos ambientes futuristas, de fantasía, mitológicos, de la vida real en los que librar una batalla no radica en simplemente vencer al oponente sino que a su vez se asesina, humilla, mutila, degrada al contrincante que puede encontrarse a un lado del o bien del otro lado del mundo, dando también como resultado la pérdida de la capacidad de asombro en estos infantes, inmersos en mundos casi reales o describiendo entornos con un alto grado de realismo formando parte de la mente de la niñez contemporánea de esta forma también se definen los patrones de conducta a seguir propuestos socialmente, en el caso antes mencionado se hace referencia a un mundo masculino y su contraparte que contrasta por sus características estéticas y cromáticas considerados como lindos, pulcros, sensuales, amigables orientado hacia las características femeninas, mediante de animales simbólicos como el caballo decorado con tonalidades rosadas, pastel o matices muy suaves forman la identidad que en edad adulta serán las madres de una nueva generación.

Además de esto, los juguetes de la era digital van cargados con conceptos que han generado cierto tipo de trastornos en los niños, como ejemplo la fijación obsesiva en el aspecto estético en el físico de la mujer, infundido por juguetes como las muñecas, que físicamente representan a una mujer rubia, joven, exitosa, independiente, hermosa, con una vida cómoda y de acuerdo a las aspiraciones que la mayoría de las mujeres desearían, el ejemplo que representa esta situación es la muñeca Barbie, con temáticas que van desde la sensualidad hasta la formación de una familia. En el otro extremo lo que representa al género masculino es la tecnología, la fuerza, la violencia, la resistencia, la competencia y el heroísmo como parte del rol que acompañará al desarrollo de los pequeños varones. En la sociedad posmoderna cabe mencionar que comienza a haber un nuevo mercado bajo una nueva tendencia en cuanto al género se refiere, orientaciones que comienzan a manifestarse desde una temprana edad y fomentados también por un contexto cultural que da cabida a la amplitud de criterio en cuanto ese tipo de temas sexistas, en dibujos animados *Ranma 1/2*, por ejemplo.

De acuerdo con Bruno Munari (Munari, ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual, 1985), los juguetes forman parte de los sectores en los que el diseño interviene y según él vale la pena abordar como proyecto<sup>59</sup>.

#### Juegos y juguetes didácticos

- **Juegos al aire libre para las escuelas**
- **Juegos colectivos para las playas**
- **Juegos meteorológicos**
- **Juegos de agua, de aire, térmicos, ópticos, dinámicos**
- **Juegos desmontables y recomponibles para comunicar informaciones útiles**
- **Ídem para informaciones artísticas**

Cabe resaltar que los valores estéticos en los juguetes populares juegan un papel sobresaliente, ellos reflejan la necesidad de utilizar, combinar y jugar con el contraste cromático, además de los motivos gráficos conforman la ornamentación, que directa o indirectamente están condicionados por los aspectos culturales, además de las características emocionales del artesano, así como su modo de vida y la forma en cómo percibe la realidad, fabricando objetos únicos en cuanto a su finalidad.

Por esta razón existen juguetes que permanecen vigentes a pesar del tiempo y la llegada de nuevos artículos, unos más sofisticados por su vistosidad y tecnología, además de gozar de una gran aceptación y atractivo para todo el público.

En esta selección se coincide en primer lugar la vistosidad, por lo general se presentan con un gran colorido, contrastes vivos y uniformes, un mismo material, la madera, un material noble de origen natural, durable, no tóxico, ecológico y sustentable, con la cualidad de poderse jugar por una sola persona, motivando la perseverancia, la destreza y la coordinación, en unos casos terapéutico e hipnótico por la serie de repeticiones con las que se debe de utilizar, divertidos, individuales y con una carga emotiva por lo que son juguetes que han trascendido el tiempo y una potente economía global. Que si bien algunos tienen su origen fuera de México llegando mediante el comercio, otros por una transculturización a la que puede adjudicársele una cierta responsabilidad histórica del desarrollo de la infancia mexicana a través de varios siglos.

Se propone como muestra de la investigación: el trompo, el balero, el yo-yo y las tablitas. A continuación se describen aspectos relevantes cada uno de ellos.

El trompo es un juguete tradicional de gran popularidad, su mecanismo es hacerlo girar sobre su propio eje al ser arrojado al suelo, desenrollándolo desde una cuerda, manteniéndose parado y girando en el suelo. Se ha utilizado como para entretenimiento infantil hasta en prácticas de adivinación y chamanismo. Su nombre más popular en español es trompo, sin embargo su denominación varía de acuerdo al lugar y la época. Se admite y utiliza como sinónimo el término peonza y sus múltiples derivados. En ruso se le conoce como *Tpomno*. En portugués como *pião*, en japonés debido a la gran cantidad y variedad se identifican principalmente por un término genérico que en su traducción significa trompo de lanzamiento. En Alemania se conocen varios términos de acuerdo a sus características del juguete, denominando *kreisel* al trompo, *peitschenkreisel* al trompo tradicional alemán, y *dilledopp* al trompo clásico.

<sup>59</sup> Jean Baudrillard en su libro *El sistema de los objetos* hacen referencia al término *Gadget* como un objeto subjetivamente funcional que obsesiona y en la que la acción estética, que omite la función para exaltar la belleza del mecanismo puro viene a ser lo mismo, formando parte del automatismo y un pretexto para la manipulación y la contemplación perturbadora, como un objeto de lo que no recordamos para que puede servir y se conserva tan sólo la fascinación emocionante de su mecanismo.

Siendo uno de los juguetes tradicionales más populares y extendidos en Latinoamérica, Japón y Europa, evolucionando gracias a la aparición de otros tipos como la Beyblade o el Levitron, aún sigue siendo aceptado en el mercado, además de generarse toda una plataforma en torno a este juego en el que se desarrollan desde los trucos clásicos hasta los más elaborados estilos profesionales.

Su origen real se desconoce, sin embargo se tiene noción de que existen desde hace más de 6000 años, se han encontrado algunas piezas hechas en arcilla que datan del año 4000 a.C. a la orilla del río Éufrates, también se menciona en escritos de Marco Porcio Catón el mayor, político e historiador romano ubicado entre los años 234 - 147 a. C. También aparece en los escritos de Virgilio, en su obra Eneida hacia el siglo I a. C. Se han hallado trompos pertenecientes a la civilización romana. En la actualidad se conserva en el Museo Británico el testimonio en el que un niño ha dedicado al dios Zagreo gran número de juguetes, entre ellos un trompo con su látigo, esto en una inscripción exhumada en Beocia, cerca de Tebas, fechado en el 1250 a. C.

Platón hacía referencia al movimiento por medio de la metáfora del juguete, mientras que Aristófanes se declaraba inclinado en gran medida al trompo. El poeta romano Ovidio (43 - 17 a. C.) también hace mención del trompo en sus poemas. Por su parte, Aulus Persius Flaccus (34 - 62), otro poeta romano, decía que “en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios”. Esto mediante unas excavaciones realizadas en Troya y Pompeya en las que fueron encontrados unos trompos hechos de barro. Los romanos y los griegos así como las culturas de Oriente, China y Japón, quienes fueron los artífices de su introducción en Occidente lo consideraron como un juguete, de igual manera. Alrededor del mundo tanto niños como adultos juegan al trompo quienes lo han convertido en un espectáculo de malabares tornándolo un verdadero arte.

En América, este juego estaba también muy extendido entre los nativos del Norte y del Sur, mucho antes de la llegada de las colonias europeas. En Perú se han descubierto restos que permiten deducir que se conocía desde tiempos prehistóricos, en tanto que los indios Hopi, después de echarlos a rodar, mantenían la rotación azotando la punta inferior del trompo con un látigo, en México y Argentina también se da testimonio de su permanencia histórica. Los trompos actuales han sido transformados y se presentan con diseños y materiales innovadores, con protectores de neopreno, hasta novedosos métodos que evitan el encordado, como el caso del trompo PowerStart, Beyblade y el Levitron.

En el arte también se ha representado este juego, algunos pintores como el español González Ruiz (1640 - 1706) lo utilizó en su obra Catedral de Toledo en el que escenifica una partida de trompo. Por otra parte el pintor y grabador chileno, Pedro Lobos (1919-1968) en sus temas lo incorporó como parte de su creación artística. También se inspiraron en este juguete poetas chilenos, como Homero Arce (1901 - 1977), Alejandro Galaz (1905 - 1938), en su poema Romance de la infancia o Trompo de 7 Colores, Victoria Contreras Falcón (1908 - 1944) que escribió Trompo Dormido, o María Cristina Menares en su Danza del Trompo Multicolor, incluido en su libro de poemas para niños Lunita Nueva.

Del mismo modo se ha representado en sellos postales en países como Brasil, Argentina, Suiza, España y Portugal.

El balero, también llamado en otras regiones como boliche, ticayo, emboque, capirucho o coca. Es un juguete que se compone por un tallo o base unida mediante una cuerda a un mazo perforado por uno o varios agujeros ajustados al diámetro de la punta del tallo, el objetivo es hacer coincidir esta punta a la perforación del mazo realizando malabares. Se le encuentra en diversas culturas y épocas con diferentes nombres.

Algunas fuentes dicen que aparece por primera vez en Francia al final del siglo XVI, hay también indicios en los grabados del siglo XVII que muestran jugadores de balero. La palabra que lo designó fue bille bouquet, que proviene de las palabras bille, pequeña bola o palito; y bouquet diminutivo de boca o de bola, también se le conoció como bilbo, una especie de tallo que servía para inmovilizar los pies de los prisioneros y los bilbos se fabricaban en Bilbao, en el país vasco, y existían ya desde el siglo XI. Durante su reinado el rey de Francia Enrique III lanzó la moda del balero al jugarlo mientras paseaba. Hay autores que remontan su invención en Europa desde épocas cartaginenses, romanas e incluso cretenses.

También existe el testimonio de haberse jugado en Latinoamérica por evidencias encontradas en las excavaciones efectuadas cerca de Yucatán, mismas en las que se ha encontrado un tratado maya que data del período clásico, sobre un juego autóctono con una temática similar, sin embargo en lugar del mazo eran utilizados cráneos humanos. En las culturas precolombinas americanas, aparece este juguete como parte de la naturaleza infantil y la artesanía local, que además de México, se encuentran países como El Salvador, Perú, Colombia, Chile, Argentina y Venezuela.

Un balero en miniatura. El balero consta de tres elementos:

1.- Un impulsador, es un palo redondo alargado de madera que consta de tres partes: el mango en la parte inferior de mayor longitud, en el que se coloca la mano del jugador; el centro de seguridad, que es más grueso que el impulsador y el eje, ubicado aproximadamente a las tres cuartas partes, cuya función es detener la caída del mazo y por último la punta, vara o eje en la parte superior de menor longitud, en la que debe caer el hueco del mazo. En ocasiones se colocan estoperoles metálicos o una tachuela en la parte superior más delgada de la vara. El impulsador es mucho más ligero en relación al peso del mazo.

2.- Un mazo comúnmente con forma de barril, con un orificio central en su parte inferior relativamente grueso, en el cual debe encajar el eje del impulsador en el desarrollo del juego, y un orificio delgado en la parte superior, en donde va a encajada la piola o cuerda con un doble nudo a fin de ser sujeta correctamente.

3.- La cuerda o piola que enlaza a los dos anteriores y permite bolear el mazo mediante el impulsador. Debe ser de un material relativamente resistente, normalmente de jareta, proporcional para soportar el peso del mazo.

Existen baleros de diversos tamaños. Los de mayor dificultad son los más pequeños, debido a que resulta más difícil controlar su caída por la fuerza de gravedad. Es un juguete que ayuda a desarrollar la psicomotricidad del brazo del jugador.

El balero se maneja manualmente, intentando una y otra vez hasta incrustar con éxito la vara del impulsador en el orificio del mazo, esperando su caída por efecto de la fuerza de gravedad, pudiendo hacer luego de ello otras maniobras, como impulsarlo nuevamente desde el mazo para incrustar otra y otra vez tantas veces como sea posible, lo que se conoce como hacer capiruchos, aumentando su dificultad mediante la velocidad de lanzamiento haciéndolo girar más rápidamente en el aire y sujetando la cuerda acortando la distancia de la misma.

El proceso es el siguiente, con la mano diestra, tomando en cuenta que una está más desarrollada para tener mejor habilidad que la otra, se sostiene el impulsador de forma vertical del que cuelga por un cordón el mazo boca abajo. La tirada inicial, de aprendizaje, consistirá siempre en elevar el mazo de manera vertical y mover el impulsador de forma adecuada hasta hacer que se incruste el eje en el hueco del mazo. Luego mediante la práctica, con el movimiento del brazo el emboque comenzará a

adquirir un movimiento oscilante, con lo que el mazo debe ser lanzado al aire y en un momento específico se le da un tirón, con la idea de que el mazo sea el que incruste en el palito o vara del impulsador. Esto se conoce como el emboque. Se conocen diferentes tipos de embocada que se denominan como simple, doble, vertical, mariquita, puñalada o dominio de revés.

Si se juega con otros participantes gana aquel que haga más emboques acertados sin errar o bien quien logre más puntos en un tiempo establecido equitativamente. Existen consideraciones que se deben tomar para prevenir que el jugador se lesione, en especial si se trata de un niño o niña, para ello se recomienda que:

a) El tamaño del juguete debe ser adecuado al tamaño y la fuerza del niño.

b) La cuerda debe ser de una medida proporcional a las dimensiones del juguete. Así como considerar que la cuerda sea lo suficientemente resistente y esté bien anudada en sus dos extremos, para evitar que se desprenda.

c) Asegurarse que la mano esté por debajo del centro de seguridad del impulsador.

d) Al bolear el juguete, es necesario supervisar que el área de juego se encuentre libre, lejos de personas y objetos frágiles que pudiesen ser golpeados por el mazo.

El emboque, así conocido en Chile se juega de manera muy similar. Se trata de una maza de madera ahuecada en el centro y unida a un eje espigado, también de madera, que se sostiene en la mano contraria. La idea es embocar, es decir tratar de insertar el eje en el hueco de la maza con movimientos oscilatorios de la maza, sin llegar a tocarla. Es un juego muy popular y depende de la forma y peso de los emboques. También se pueden hacer trucos con la maza, como hacerla brincar, girándola sobre su eje. En Venezuela se le llama emboque, boliche o perinola, y es un juguete tradicional como el trompo, las metras, entre otros. Actualmente han aparecido de nuevo en algunos estados como el Zulia. Este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico. En Colombia es un juguete muy popular en todo el país, especialmente en Boyacá, Santanderes, Antioquia, Valle y Nariño. Se le dan varios nombres; uno de ellos es coca al Norte de Santander.

En El Salvador y Guatemala le llaman capirucho, ha sido popular juguete en la mayor parte del siglo XX, existen versiones de distintos tamaños tanto de madera, de morro, como de plástico. En Argentina al igual que en México recibe el nombre de Balero. En España se le llama Boliche. Y en Japón le llaman kendama. Consistente en una esfera atada a un impulsador con dos copas en el centro de seguridad, y una más del otro lado de la vara donde entra la esfera, de manera que se pueda jugar de cuatro formas distintas. Su nombre proviene de ken, espada en japonés, por la forma del impulsor, semejante al mango de una espada y tama que significa esfera.

El yo-yo es un juguete que está constituido por un par de disco de madera, de plástico o de otros materiales unidos por el centro por un poste, alrededor del cual se enrolla un cordón que se ata a un dedo, mismo que hace subir y bajar alternativamente mediante impulsos que se dan hacia arriba y hacia abajo.

El yo-yo tuvo su origen como un aparato de caza, formado por muelles que se usaban en los comienzos de la Edad Moderna, requería de cierta habilidad para operarlo y así obtener sus presas para alimentarse. Una ilustración de 1791 muestra a una mujer jugando con una versión primaria del yo-yo entonces conocida como bandalore.

Al cabo del siglo XVI, en México, los cazadores idearon un arma constituida por dos grandes discos de madera y una cuerda de liana que los unía, una especie de yo-yo, mismo que se lanzaba con habilidad, y la cuerda atrapaba al animal por las patas y lo derribaba, lo que permitía atraparlo fácilmente. En su origen el yo-yo no era un juguete, proporcionaba a los cazadores, como en el caso del bumerán australiano, la oportunidad de alcanzar a la presa desde lejos.

El nombre proviene del tagalo, la lengua más antigua y más hablada entre los filipinos en Indonesia. En la década de los años veinte, un americano emprendedor llamado Donald Duncan pudo examinar el yo-yo filipino en acción. Al reducirlo en tamaño y forma, el arma se transformó en un juguete infantil, conservando el nombre tagalo, sin embargo el yo-yo de Duncan no se considera el auténtico inicio del juguete. Existen indicios de que el yo-yo se produjo en la antigua China hacia el año 1000 a.C. En su versión oriental eran dos ruedas o discos de marfil, enrollado alrededor de su eje central un cordón de seda. A través del tiempo, se fue difundiendo en Europa, donde fue decorado ostentosamente con joyas y pintado con diseños geométricos, con el fin de al hacerlo girar se apreciaran hipnóticos efectos visuales.

Este juguete pronto se convirtió en un elemento de entretenimiento en los niños del mundo, adquiriendo gran popularidad en América Latina, por ejemplo hacia 1980 en Argentina hubo una gran euforia en torno a lo que llamaban el yo-yo bronco.

La patente del yo-yo se realizó hacia el año 1866. En México, se reconoce como una actividad deportiva, fundándose lo que se conoce como la Asociación Mexicana del Yo-Yo. Sin duda, la característica de ser altamente accesible, tanto por su económico precio y por su sencillez en su elaboración, materiales baratos y fáciles de conseguir, ha ayudado a que muchos niños en el mundo puedan jugar con él. Este juguete ha cautivado a niños como a adultos, personas de gran importancia e influencia, científicos y políticos. Entre los más famosos resaltan los presidentes John F. Kennedy, Lyndon Johnson y Richard Nixon, quienes se consideraban aficionados del juguete, se les llegó a ver jugar con el yo-yo en la oficina presidencial de la Casa Blanca. En 1985, el 12 de abril, la tripulación del transbordador Discovery llevó el yo-yo al espacio, y años más tarde, en la nave espacial Atlantis.

Actualmente, se llevan a cabo torneos a nivel mundial en los que participan verdaderos aficionados de este curioso juguete. Países como Japón y Estados Unidos son anfitriones de estas contiendas, en donde se exhiben una gran cantidad de trucos tanto básicos como complejos y sus combinaciones, algunos nombrados como la vuelta al mundo, el fuego atómico, la bala de plata, el kamikaze entre otros. Existen récords registrados como Eddy McDonald Fast, quien tras haber realizado 8437 lazadas con su yoyó se le denominó como la persona que ha podido realizar más lazadas en una hora.

Mucho antes de la existencia de pasatiempos como la televisión, existía una gran afición por el yo-yo en México. Niños y jóvenes jugaban con yo-yos de madera marca Sheiro, la primer marca conocida en nuestro mundo moderno. Previamente, se jugaba con yo-yos de madera de fabricación artesanal y después con ayuda de torno copiadador; actualmente se siguen encontrando en los mercados populares. Finalmente toma su forma comercial y promocional como se conoce actualmente hacia la década de los años sesenta con la aparición de las empresas Plastimax e Impala y las empresas internacionales Flambeau Produits Corporation, originalmente dueña de la marca Duncan, así como Jack Russell, empresa que promovió a Coca Cola en todo el mundo con sus campañas publicitarias y México no fue la excepción. Siendo originalmente considerado un juguete exclusivo de niños varones, Plastimax en el año de 1962 lanzó una campaña en la que una pequeña llamada Elvira Leño sirvió de promotora para que también las niñas fueran atraídas hacia este divertido y didáctico juguete.

Las tablitas mágicas son un juego de exploración el cual desarrolla la creatividad y el interés por la física, resulta hipnótico y muy divertido tanto para chicos como para adultos. Normalmente son de madera, en donde cada placa se sujeta mediante un listón entrecruzado, que mediante movimientos mecánicos y al dejarlas caer con la ayuda de la fuerza de gravedad cambian de posición, representando un efecto de cascada.

Para su construcción se emplean distintos colores para las tablas y los listones, dándole un contraste muy vistoso y armónico. El largo de los listones depende del largo de cada madera más un sobrante de aproximadamente 1,5 cm. Las medidas de las tablitas varían en tamaño, sin embargo se encuentran comúnmente de 7 x 5 cm, variando algunos centímetros solamente y manteniendo una proporción rectangular.

Primero, sobre una tabla se pasan dos tiras laterales y se pega el sobrante de 1,5 cm pasando las puntas por debajo de la siguiente tabla. En la siguiente tabla, en el mismo sentido hacia lo largo se pasan las tiras por la mitad, una por cada lado y se pega el sobrante de 1,5 cm del listón en la anterior tabla, y en la siguiente se pega el de la otra pero por el frente opuesto. Alternándolas sucesivamente, hay desde tres hasta seis, sin embargo pueden hacerse más grandes.

Además pueden hacerse figuras cuyos nombres remiten a la forma parecida con el objeto real, tal es el caso de la silla, la serpiente, el rectángulo, el pez, el perro que ladra, el perro, el pájaro, el hombrecito, las orejas, nadador, mariposa, jirafa, estrella, espada, moño, cocodrilo, casa, campana, camello, caballo y lentes entre otras.



Las tablitas son un juego de exploración que desarrolla la creatividad y el interés por la física.



Los juegos retoman estructuras que están en el mundo, colores y composiciones que derivan de la relación con la realidad.

### 1.2.3 Juguetes actuales y las generaciones de la era digital

Existen rasgos que identifican a una generación, la marcan, hecho que trascienden en la historia, sucesos de la vida cotidiana que transforman de una forma constante los patrones de vida y la forma de interactuar entre los individuos, la comida, la música, lo que se escucha en las pláticas respecto al tema de moda, aspiraciones personales y principalmente los medios caracterizan y definen un tiempo, a gente que comparte un tiempo y un espacio.

«Generación es un conjunto de personas que viven en una misma época porque han nacido durante un período máximo de veinte años, y que experimentan de manera similar los grandes sucesos ocurridos durante su periodo vital: acontecimientos históricos, estructura política y económica, cosmovisión, normas y valores, personajes importantes, cultura, música, programas de televisión, moda, etc”. (Boschma, 2008)

Los juguetes también forman parte de las generaciones, como lo fue en algún tiempo el View Master o la pista de carreras Scalextric, los Playmobil, la muñeca Barbie, la plastilina Play-Doh, los autos a escala Hot Wheels, los bloques amables Lego, el osito Teddy por citar algunos. Actualmente se habla en términos de informática, a partir de consolas de videojuegos, dispositivos electrónicos y accesorios multifuncionales, en algunos casos se habla de algún juego que marcó una tendencia, o innovó algo en cierto aspecto que volvió obsoleto todo lo anterior.

Las nuevas generaciones o la Generación Einstein como la define Jeroen Boschma, está conformada por los que nacieron en el último de decenio del siglo pasado, están conscientes de la gran cantidad de información y que a pesar de ello nada puede carecer de manipulación, desde las transformaciones físicas como implantes estéticos, hasta fotomontajes o fakes<sup>60</sup> que a pesar del gran realismo aparente, existe la reserva sobre su credibilidad. Boschma los define de la siguiente manera:

«Un trabajo de clase, por ejemplo. En vez de sentarse con calma y sumergirse en el tema, abren el navegador, y crear algunas palabras clave, navegan arriba y abajo por Internet y cuando

encuentran lo que buscan, copian, pegan y ¡listo!, la impresora escupe el trabajo de clase a color. ¿Pero sabes que es lo mejor?, que simultáneamente tienen al menos diez ventanas abiertas con sitios web, sitios de juegos, vete a saber cuántas conversaciones en el messenger y además suena el móvil con un nuevo mensaje, está puesta la televisión y al otro lado de la mesa está sentado un amigo.” (Boschma, 2008).

Existen puntos de vista respecto a esta nueva generación, unos negativos en los que se les considera una generación frívola, generación del cospaste, materialistas, mimados, egoístas y egocéntricos, como si sólo pudieran pensar a corto plazo. Por otro lado existe la apología de estos jóvenes, a los que se les considera como genios, más capaces, más listos, más rápidos y más sociables, Boschma les atribuye una similitud con Albert Einstein, por ese algo de rebeldía y creatividad.

Es evidente que la problemática social influye directamente en los jóvenes y las dificultades que tienen que afrontar las nuevas generaciones resultan cada vez más complejas, situaciones que rebasan a la ciencia-ficción de décadas anteriores. La capacidad de asombro se reduce ante temas como la violencia, las drogas, la sexualidad, la escuela, la familia, el dinero, el narcotráfico, la fama Express entre otros. Resulta inquietante que sus problemas son, como antes se decía, de gente grande, jóvenes que prueban el alcohol a menor edad, niños sicarios, jovencitas con bulimia, la anorexia, la vigorexia, el bullying, la sociedad del consumo, el estrés, la ignorancia, la ilusión mediática y la obsesión por las marcas. Esta juventud lo tiene todo, estudios de consumo previos se encargaron de resolverles la vida antes de nacer, son descendientes de la imagen, en vista de que la palabra ha sido desplazada por esta como la vía del conocimiento. Lo que McLuhan define como espacio visual en donde la imagen juega el papel principal en la comunicación, la información, la educación y el entretenimiento.

«Hasta no ver no creer”. Santo Tomás de Aquino

En este sentido, el nacimiento de la sociedad de la información digital reforzó la idea antropocéntrica, una visión panóptica y poderosa de tener el mundo en la palma de la mano. Ahora el conocimiento es digital, se puede conversar con gente de otro país al otro lado del planeta, pueden verse a través del video en

<sup>60</sup> Anglicismo que refiere a una falsificación. Se utiliza para referirse generalmente a un archivo o documento falso, que no es lo que aparenta, como un anuncio o un montaje fotográfico.

tiempo real, se puede tener la sensación de tenerlos físicamente como en una charla de persona a persona, se puede entrar en la vida personal y descubrir intimidades de los demás, a través de los blogs, la página personal dentro de las redes sociales, las videograbaciones y las fotografías captadas y subidas digitalmente a la red mundial, misma que les ha brindado a los jóvenes la posibilidad de estar al tanto del acontecer mundial a partir de sus propios intereses y preferencias.

De la misma forma los juegos de la era digital comenzaron una revolución en el gusto de las nuevas generaciones, videojuegos, juegos electrónicos y automatizados con colores brillantes, títulos atractivos y temas controversiales. Se puede hablar de algunos que marcaron la ruta del entretenimiento y la diversión, como el lanzamiento de la consola Nintendo, un referente que denomina de forma genérica a la mayoría de videojuegos por parte de quienes tienen desconocimiento de la variedad tanto de marcas como de características. La aparición de Mario Bros<sup>61</sup> y sus secuelas en las consolas posteriores fueron el punto de partida de la vida dentro de casa cuando los parques infantiles se volvían inseguros. Además era más fácil tener a la vista a los jóvenes sin exponerlos en la calle, daba inicio a la vida sedentaria y el sobrepeso, las familias modernas cambiaban sus dinámicas debido a la necesidad de obtener recursos, por otra parte comenzaron a darse formas diferentes a la familia convencional, antes denominadas familias disfuncionales, ahora son monoparentales, homosexuales, padres separados y familias extendidas.

Esto comenzó a provocar en los jóvenes una necesidad de interactuar a través del juego con otras personas de la misma edad, con la llegada de la computadora se integra una forma de competencia con otros usuarios a través de la misma interfaz dentro de un mismo tablero, algo similar a un ajedrez, en donde los personajes desempeñan una acción específica, unos construyen, otros atacan y otros reparan. Llega el origen de los juegos denominados de estrategia en tiempo real, unos con temática histórica como Age of Empires, otros de ciencia-ficción como Warcraft y de esta forma comenzó a darse un fenómeno de mejores puntuaciones registradas por los jugadores, siendo el mayor desafío el de superar al número uno, resultó más fácil encontrar un campeón en estos juegos que en trompo o yo-yo.

La galaxia visual entró en el espacio-tiempo libre a través del entretenimiento digital, los juegos se articularon, se les agregaron luces y movimiento, un orden estructurado a través de instrucciones programadas, después los laberintos se convirtieron en aventuras a través de una pantalla, caminos previamente diseñados con un guión a seguir.

Se pueden encontrar modalidades de juegos anteriores, como las cartas o los juegos de mesa con temáticas innovadoras, ahora llamados juegos de rol<sup>62</sup>. En el caso de las cartas, algunos con mayor dificultad de encontrar, debido a que se obtienen al adquirir un sobre cerrado, sin poder ver el contenido, y al abrirlo corresponden cartas dispuestas al azar.

Posteriormente se crearon consolas portátiles y con la capacidad de almacenar los avances del juego, aumentaron de velocidad los procesadores de la imagen, desde la primera generación del Magnavox Odyssey y el Atari el inicio de la octava generación anunciada a partir del 2012.

Se ha evolucionado la forma de jugar, se convierte en una costumbre casi realista, los gráficos apoyados por la tecnología, pantallas con colores más brillantes, interfaces que se han innovado hasta convertirse en interacción dentro de la vida cotidiana entre el robot y el ser humano, existe un desarrollo intelectual como consecuencia, experiencias extraordinarias que se unen en la hipertextualidad, el cine, la televisión, el internet y el videojuego están más conectados por analogías. Steve Jobs y Bill Gates diseñaron el mundo una década antes, los hábitos de mundo posmoderno, transformaron la tecnología en un fiel acompañante del ser humano, productos y servicios que se concentran en los dispositivos móviles, se puede dar seguimiento a una serie televisiva, teléfonos que integran reproductores MP3, generar una búsqueda de empleo, hasta trazar una ruta para llegar a un lugar, estos son los juegos de la nueva era, juguetes que se han vuelto útiles en la vida diaria, un auto con GPS, experiencias lúdicas que antes se vivían solamente en la ciencia ficción. Desde el zapatófono del Superagente 86 hasta los accesorios del inspector Gadget, resultan ser nuevos canales para la publicidad, la mensajería y el comercio aprovechando las tecnologías emergentes como los códigos QR<sup>63</sup> y las pantallas táctiles.

<sup>61</sup> Personaje diseñado por Shigeru Miyamoto para Nintendo en 1983.

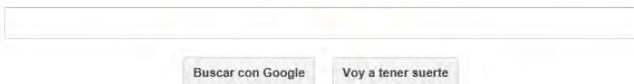
<sup>62</sup> Un juego de rol viene de la traducción del inglés role-playing game, o "juego de interpretación de papeles".

<sup>63</sup> Quick response barcode, Código de barras de respuesta rápida.

Adaptaciones de los juegos clásicos como el turista, serpientes y escaleras, hasta un balero para iPod touch se pueden descargar, instalar y ejecutar para el entretenimiento, hacia el año 2011 se vive un fenómeno con el juego Angry Birds, un juego lanzado para el iPhone y el iPod Touch del cual se derivaron en torneos y partidas abiertas para los usuarios de teléfonos celulares, aunado a una gran campaña publicitaria y una gran variedad de artículos que despegan hacia la creación de un parque infantil y una película para la pantalla grande<sup>64</sup>. Hacia 2011 se ha descargado su aplicación alrededor de unas cuatrocientas millones de veces, y con miras de llevarse a consolas más potentes como el XBOX y el Wii<sup>65</sup>, las consolas más potentes de la era digital. Además de esto se pueden encontrar propuestas que emulan al mundo como mascotas virtuales, segundas vidas, avatares, comunidades virtuales, optimización de recursos y espacio, las imágenes convertidas en pixelart, nuevos antihéroes, una correlación entre ocio y tecnologías móviles. Nuevas dinámicas del juego que solicitan la articulación del cuerpo, el reconocimiento de movimiento, estado de ánimo e índice de estrés como parámetros para avanzar dentro de la historia, en algunos casos el usuario aprende a controlar los niveles de tensión emocional y física como parte del juego.

Dentro de las temáticas de mayor impacto, más solicitados y controversiales están la violencia y el entorno bélico, se lucha y destruye por simple placer, se disfruta del derramamiento de sangre y esto forma parte de una función vital del hombre, por cierto una conducta bastante primitiva.

«Si no esta en Google, ¡No existe!» Frase de los jóvenes del siglo XXI



Google proviene de la palabra "googol" un término matemático para indicar 10 elevado a 100.

#### 1.2.4 Generaciones del siglo XXI en México

A través de los cambios en las últimas décadas del Siglo XX, más evidentes en los ámbitos sociales, culturales y tecnológicos que han transformado la vida de los y se deslizan de un modelo nuevo para poder interpretar las estructuras y representaciones respecto a una nueva realidad. Una juventud inevitablemente encaminada a la educación y la automatización.

“La envidiable posición del artesano constructor como apóstol del progreso material de un pueblo, como representante de la gloria artística, y por cuyos títulos adquiere la respetable posición del ciudadano libre, se cambia diariamente entre nosotros por un miserable rincón de la nómina de una oficina o por la mezquina confesión del dependiente”. José T. de Cuellar

Las formas en cómo se aborda y se difunde la información, una generación marcada por la relación tecnológica-subjetiva-sexual, puesta en relieve en las manipulaciones genéticas, físicas, ahora los hombres se pueden transformar en mujeres, las mujeres en hombres que se embarazan, matrimonios homosexuales, la velocidad en los mensajes, el tiempo real, la realidad virtual, el comercio inmediato, la expansión de dispositivos electrónicos, una desnaturalización social a través de la tecnología dirigida al mundo joven, independientemente de la región, la forma intuitiva de los productos que están diseñados de acuerdo a la experiencia. Plantean una nueva forma de razonamiento.

En la sociedad mexicana del Siglo XXI entre los jóvenes es notorio el comercio de los gadgets, la pretensión como punta de lanza en la que México se apunta a la cabeza regional del consumo, ellos dominan el lenguaje con gran destreza a partir de los años ochenta, comienza con los videojuegos y la telefonía celular, el control remoto y la televisión por cable, se sustituyeron las palancas y perillas por botones de circuitos integrados, aparatos que se comenzaron a denominar digitales. La generación de la era de la información vivió la transición de lo colectivo a lo individual, de aquello que al personalizarse se fue tornando único, la mirada se volvió hacia abajo, hacia las pantallas, hacia el piso pero pasando el umbral hacia el mundo, un aislamiento íntimo hacia la ventana más grande del mundo. La socialidad (Reguillo,

<sup>64</sup> Fuente: <http://www.ngpuebla.com/tecnolog%C3%ADa/5476angry-birds-es-un-parque-de-diversiones>

<sup>65</sup> Fuente: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/60900.html>

2010)<sup>66</sup> que divaga o navega en la trascendencia del tiempo y espacio, una conexión hipertextualizada y acrónica que modifica las normas básicas transmitidas por los núcleos familiares.

Los jóvenes redefinen sus objetos, un teléfono de su utilidad para comunicarse en cualquier momento pasa a ser una prótesis indispensable para relacionarse con su medio, la función verbal queda relegada por la de los mensajes de texto. Nuevamente la palabra se transforma en imagen, artificios integrados en un artículo reducido al tamaño de la palma de la mano, por fin el humano tiene el control. Los jóvenes pueden escuchar música, tomar fotos, capturar video, grabar audio, procesar textos y mantenerse al tanto de su vida social, una doble vida en alta definición, conectada inalámbicamente a través de artilugios de última generación. Se pueden ubicar geográficamente en cualquier lugar del planeta, se llaman a una cuadra de distancia cuando la señal viaja kilómetros hacia el espacio y regresa para ser captada la señal por el aparato receptor, que además está integrado por una touchscreen o multitáctil. Virtudes de los aparatos para los cada vez más exigentes y selectivos usuarios de la tecnología.

Las comunidades virtuales que brindan un sentido a la experiencia que permite establecer nuevas condiciones metacomunicacionales, organizando la forma de relacionarse unos con otros, sin importar la condición social, cultural, económica o académica. Se montan los personajes en el escenario digital, se caracterizan por avatares, ángulos, gestos y poses. No existe un compromiso con alguien, sin embargo se acepta la condición de permanecer al tanto de las experiencias personales y compartirlas. Comunicarse nunca había sido tan complejo y a la vez tan fácil, el tiempo dejó de ser relativo, en el ciberespacio simplemente no existe una cronicidad lineal, se puede brincar de una conversación en tiempo real a través de un chat o Messenger, hasta revisar el álbum fotográfico de un amigo de hace 15 años. En un promedio que oscila los ochenta contactos en promedio a través de sus diversas formas de comunicación, vía chat, teléfono y red social. EL trato ahora es impersonal, cada vez las distancias se acortan más pero los aísla socialmente.

En una era donde la sociedad automatizada se vuelve eficiente, interactuando con entes desconocidos, con la finalidad de volverla eficiente y productiva, desarrollando habilidades y dominios para comunicarse de un nueva manera, impersonal, indirecto y vacío (Reguillo, 2010) a través de dispositivos que han creado el entorno de una nueva realidad.

Las operaciones se volvieron digitales, los negocios bajo una nueva forma de control, un nuevo mundo que se emancipó de los adultos que se activa en cuanto inicia la relación con el dispositivo, conformando a gran escala una cultura híbrida, la identidad se encuentra en un continuo hacer, desarrollando capacidades y conformando la nueva identidad a partir de los imaginarios sociales y las nuevas formas de percepción, significación y sentido de la realidad que genera la tecnología. En la construcción de un sentido tanto a nivel individual y posteriormente de toda una generación con base en la significación de la realidad vivida a través de códigos de cultura simultáneos.

Por una parte las tecnologías reestructuraron los niveles de relación entre los individuos, tanto en la información como en la comunicación, siendo fundamentales para la integración social de las generaciones, por otra les dio un nuevo significado a temas cotidianos que antes eran prohibidos por atentar contra la moral y el orden público, como la sexualidad, así como la pluralidad de géneros y preferencias sexuales.

El libre acceso a la información pareciera que cambiaría las cosas en el desarrollo de la sociedad juvenil, considerando la idea de McLuhan respecto a los medios como extensiones del ser humano existe una idea respecto a la libertad de elección de los mismos, como lo expresa Boschma:

“La diferencia radica en que nosotros vemos los medios desde un punto de vista técnico, mientras que la Generación Einstein los ve desde el punto de vista emocional.” (Boschma, 2008)

Debe tenerse en cuenta que ellos eligen sus medios, ya estaban ahí y van adquiriendo una personalidad propia, con funciones únicas y exclusivas, cuando inicia siendo un sustituto de algo anterior, paulatinamente ofrece posibilidades como un medio diferente.

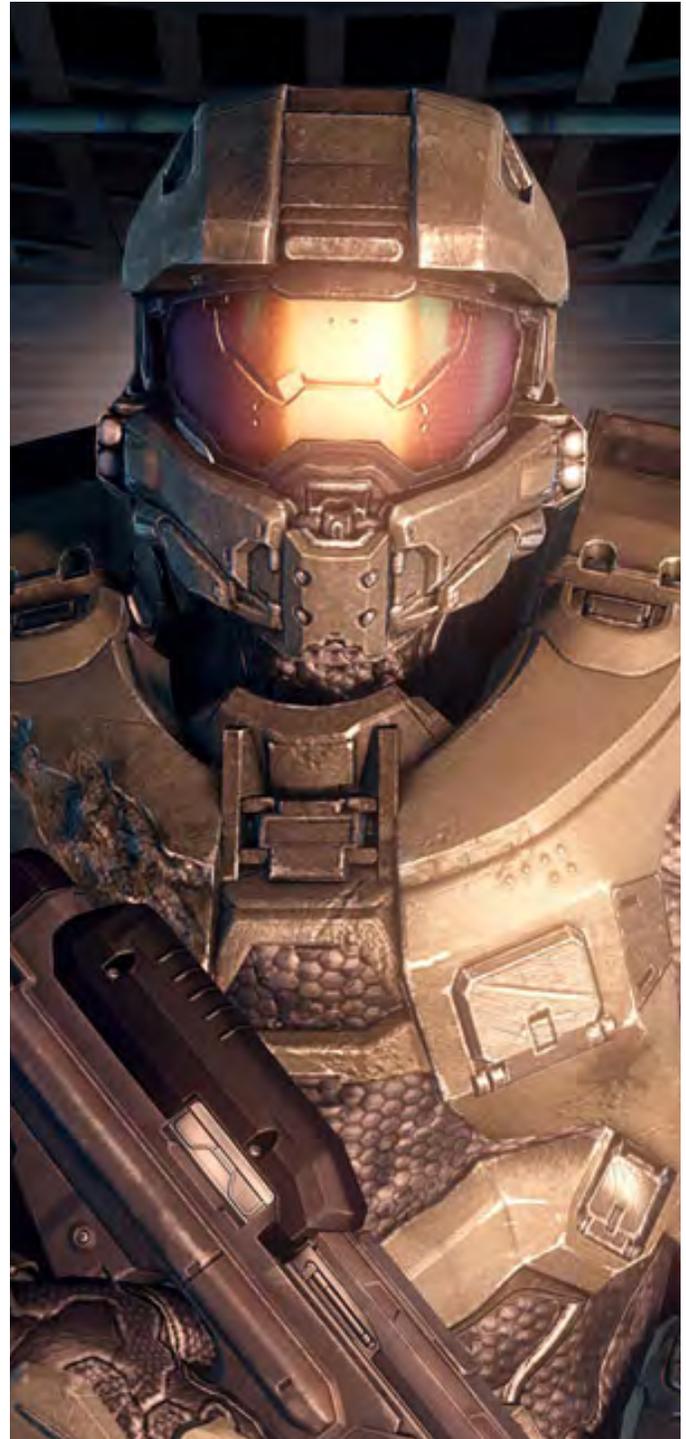
<sup>66</sup> Término que define a las interacciones sociales que practican los jóvenes, son regidas por códigos emergentes, coyunturales y evanescentes.

Las nuevas generaciones por el contrario los medios ya están a su disposición, conforman parte de su realidad cotidiana, personalizados y personalizables, con la característica de que el motor surge de la necesidad de mantener un contacto constante. El factor emocional es inminente, sin embargo la falta de reconocimiento de los aspectos que lo identifican y le dan raíces a su origen es cada vez más distante, todo está dado por los imaginarios establecidos, ellos solamente los consideran como parte de una historia en la que ellos no tienen que ver, porque están construyendo su propia identidad, pero no una identidad grupal o nacional, sino generacional dentro de la diversidad. La necesidad de autorrealización ha sido rebasada por la unicidad dentro de la diversidad.

Los videojuegos han influido el mundo de los jóvenes y ocupan una parte importante en su vida, les dedican cerca de dos horas diarias (Boschma, 2008), herencia de generaciones anteriores, se volvieron populares por responder a las expectativas de los jugadores, pueden elegir el juego que va de acuerdo a su gusto y poderlo jugar cuando le plazca. El juego como una nueva experiencia, tanto de socialización como del proceso de enseñanza aprendizaje, en un inicio sinónimo de ocio ahora es bien visto y con una alta demanda, también útiles para simulacros, sensibilización con fines de estudios de mercado. Es visto como otra forma de entretenimiento, teniendo mayor preferencia los dispositivos portátiles, pc, ipod, teléfonos inteligentes y posteriormente las consolas que se conectan a una pantalla, apareciendo en periodos de cuatro años aproximadamente una versión mejorada, a través de los diferentes géneros: acción, aventura, simulador y de mesa o puzzles.

Independientemente de lo controversial de los efectos negativos de los videojuegos, principalmente los de temática violenta estableciendo una relación hacia las conductas agresivas, sin embargo se pueden rescatar los efectos positivos como la concentración, la coordinación entre la mano y el ojo y un sentido de la estrategia.

De acuerdo a cada ciclo generacional, cada cada busca sus propios simbolismos, aspectos que los definen y conforman su identidad, en la actualidad no son hechos aislados, todo influye para su futuro, en el cual buscan su plenitud, aprovechando los recursos con lo que cuentan, y lo logran a su forma, se adaptan y saben usar lo que existe, ahora buscando la autenticidad del individuo dentro de un mar de identidades, los jóvenes vienen programados para su propio futuro.



La violencia es uno de los principales temas del famoso entretenimiento de los videojuegos, representada con multifacéticos rostros, con forma de monstruos, batallas, guerras y combates.

### 1.3 Taxonomía de los juguetes tradicionales

#### mexicanos

La historia del juguete tradicional en México tiene su inicio a partir de las costumbres familiares, indispensables en la formación de sus hijos<sup>67</sup>, de acuerdo a las tradiciones de familias en algunos estados se han vuelto famosas por la producción y los materiales que utilizan. Los principales centros artesanales del país se encuentran en la Ciudad de México, Colima, Chiapas, Chihuahua, Estado de México, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Michoacán, Oaxaca, Puebla, Querétaro, San Luis Potosí, Veracruz y Yucatán. Las influencias en el juguete tradicional mexicano de su historia, por una parte la prehispánica, y por la otra la hispánica. Dentro de los descubrimientos en las tumbas mexicas, se han hallado figurillas de barro y otros materiales, que como antes se ha descrito tenían fines rituales, religiosos y en ceremonias festivas y luctuosas. Objetos extraídos de la realidad ya bajo la influencia española, durante la colonia se comienzan a ver los caballitos de madera, antes de llegar los españoles en América no había caballos, también los soldaditos y otros juguetes con una mezcla de rasgos pluriculturales, principalmente europeos. Los juguetes tradicionales responden a ciertas necesidades o momentos relevantes dentro de la cultura, expuesto que algunos pueden ser encontrados en cualquier época del año y otro solamente cuando se conmemoran las festividades de antes descritas como en el suelto y que la cultura se reconoce también por sus propios juguetes, característicos de cada región<sup>68</sup>. Gretel y Eduardo en su libro *Juguetes tradicionales mexicanos*, hacen una clasificación del juguete tradicional (Ocádiz, 2007) de la siguiente manera:

- Juguetes prehispánicos
- Juguetes clásicos
- Juguetes con movimiento
- Juguetes deportivos y de destreza
- Juguetes de fiesta
- Juguetes musicales

#### - Juguetes miniatura

Esta clasificación servirá para reconocer de una forma cronológica desde el registro que se tiene desde su aparición en la época precolombina con los perritos con ruedas hasta su evolución tanto en formas y materiales. Francisco Javier González en su investigación<sup>69</sup> plantea aspectos relevantes sobre el uso de ciertos objetos lúdicos, y una teoría sobre el uso ritual del juguete y su relación con el uso de la rueda.

#### 1.3.1 Juguetes prehispánicos

Juguetes bélicos como el arco con flechas los cuales serían para realizar competencias donde podría considerarse un deporte por la concentración, destreza y fuerza que requieren. El juego más común que hasta la fecha continúa el sentido blanco, antes había un ritual que servía para entrenar a los cazadores, actividad que requería una gran disciplina.

La pelota, juguete noble y compañero inseparable de juego de los niños, en la época prehispánica eran tan grandes como un balón de basquetbol, de un material compacto y macizo de nombre ulli, otras se hacían con mezclas de raíces, algunas hierbas apelmazados con alguna infusión hasta formar una pasta que la cubría y le daba la forma redonda, comúnmente de color negro de consistencia similar al de una esponja pero con mayor peso, también llegaban a hacer con piedra algunas hendiduras para sujetarlas y derrumbar objetos, muy similar al juego de boliche de la actualidad. Se han descubierto en casi todas las culturas prehispánicas algún vestigio que refiere a algún tipo de juego de pelota, uno de ellos jugado por los aztecas le llamaban tlachtli, y solamente podía golpearse haciendo uso del codo, la cadera o la rodilla del jugador, una pelota muy dura hecha de hule macizo que tenían que golpear al jugar celebrando alguna festividad religiosa, era un juego con un alto valor simbólico, en el que la pelota significaba el sol, una estrella, la luna o el movimiento universal<sup>70</sup>.

<sup>67</sup> En el libro *Juguetes tradicionales mexicanos*, publicado por la editorial Selector, los autores hacen referencia a tres épocas: la primera, cuando los padres construyen sus propios juguetes con el fin de entretener a sus hijos, la segunda cuando se vuelve un oficio y familias adquieren una forma de vida mediante la comercialización productos, de algún material que su entorno le proporciona, puede ser, madera el más común, metal, papel entre otros; y la última etapa comprende la producción industrializada, en serie mediante los cuales se transportan ideologías y cultura a través de éstos.

<sup>68</sup> Geográficamente cada región provee los materiales y los artesanos utilizan aquellos que el mismo entorno y en ciertas temporadas le proporcionan, dentro de los más comunes se encuentran la madera, el cartón, el papel, metales como latón y fibras naturales como la palma y la hoja de maíz.

<sup>69</sup> Se considera de los primeros estudios del juguete mexicano, publicado en la década de 1930.

<sup>70</sup> De acuerdo a un video realizado por el Instituto Nacional de Antropología e Historia sobre el juego de pelota, menciona que el probable origen éste proviene de la región olmeca al sureste del país, en una de las principales zonas productoras de hule o caucho, material con el que se realizaba la pelota, considerado como una sustancia vital y sagrada lo llamaban el olli, ulli o hule, adquiriendo connotaciones mágicas.

Es posible distinguir dos variantes de este juego, una que se realizaba dentro de una cancha o patio, cerrada por muros dentro de una construcción arquitectónica, y otra que se jugaba en espacios delimitados, sin estructuras circundantes, donde lo que predominaba eran los marcadores verticales. Las reglas para iniciar el juego eran diversas se escogió la forma para votarla con la cadera, el antebrazo, las rodillas, con el puño cerrado o por medio de bastones. Mediante el juego los hombres representaban a los dioses y el juego que sostenían en la tierra era el mismo que jugaban las deidades en el cielo. Este juego se relacionaba a las ceremonias de decapitación y a los ritos de fertilidad. Por lo general aquellos a los que decapitaba eran prisioneros de guerra y la relación con la fertilidad era por medio de la sangre la cual se asociaba como líquido vital con la fertilización de la tierra. El escenario más conocido es el que se encuentra en Chichén Itzá, sus estructuras son testimonios arquitectónicos que simbolizan la lucha de contrarios cósmicos, la confrontación entre las fuerzas diurnas y nocturnas, entre el sol y la luna, el combate celeste entre los dioses de la vida y la muerte. (Historia, 2010).

El barro, materia prima para muchos utensilios, uno de ellos eran los trastecitos hechos de barro que se les entregaban a las niñas para en un futuro fueran una buena madre y compañera, por otro lado también servía para ser instrumentos de viento como la flauta que también se hacían de carrizos o cañas, siendo también precursor de los instrumentos musicales en México en algunos casos decoradas con un gran colorido como aquellas que se pueden encontrar en la región de Ixmiquilpan, hechas por los artesanos otomíes. Figuras que representan a animales, halladas en Veracruz, en gran parte aves silbadoras, comúnmente cubiertos de asfalto<sup>71</sup>. Similares a los silbatos hechos para los niños por artesanos alfareros de Michoacán y Jalisco. Por otra parte restos de animales con piedras y bolitas de arcilla en su interior, concha de tortuga pintadas que se utilizaban como instrumentos.

Otro juguete tradicional mexicano es aquel en forma de pera y con una punta de metal de nombre pico o púa y en la parte opuesta con otra punta en forma de cilindro de la misma made-

ra o metálica, esta parte llevar en nombre espiga. Este juguete en México se le ha conocido como trompo, en otros países se le conoce como peón, peonza y perinola. Desde el pico se enrolla una cuerda alrededor del trompo y en un movimiento al ser arrojado y tirado con fuerza la cuerda, el trompo cae al suelo y gira sosteniéndose por la punta. Entre mayor fuerza se arroje, mayor será el tiempo en el que gire además de la destreza que desarrolla el jugador puede incluso realizar suertes, trucos o movimientos más complejos como el de hacerlo regresar sin caer al suelo y que caiga sobre la mano o en la misma cuerda. Existe la leyenda, alguna interpretación de un códice náhuatl, donde al cumplir seis años de edad, Cuauhtémoc recibe de parte de su madre como obsequio un trompo. (Ocádiz, 2007) En náhuatl recibe el nombre de pepetotl.

En aquella época los niños se divertían con máscaras que representaban animales, las utilizaban en obras de teatro con materiales que iban desde piedras y minerales hasta huesos, colcha, algunos metales y por supuesto barro. Las máscaras tienen un vínculo entre la magia, creencias religiosas y por supuesto los rituales, en la actualidad se puede apreciar en algunos lugares solamente en obras que representan a moros y cristianos, tradición que permanece desde épocas coloniales hasta nuestros días.

Otros artículo recreativos de la época prehispánica, son aquellos que en español llevan el nombre de matatena, y que en su origen náhuatl significa llenar las manos con piedras<sup>72</sup>, de alta complejidad y destreza ya que consistía en recoger con el dorso de la mano las piedras que se arrojaban al aire, en la actualidad existen variantes que en lugar de piedras ahora son fichas de nombre jacks hechos de plástico o metal además de una pelota de esponja. También era común jugando con semillas de chabacano y frijoles.

Muñecas de barro<sup>73</sup>, mismos que fueron utilizados con fines religiosos, en México cada región posee una forma característica para hacerlas. Considerado como uno de los juguetes más antiguos y un símbolo universal femenino en todas las culturas en la historia de la humanidad.

<sup>71</sup> Chililitli, instrumento que tomaba su nombre de la torre del templo Chililico, el cual se tocaba cuatro veces cada día natural (Hernández F. J., 1950)

<sup>72</sup> Del náhuatl maitl, mano; tetl, piedra y tena, llenar. (Ocádiz, 2007)

<sup>73</sup> En algunas regiones de México los niños se fabricaban sus propios de muñecos con material de desecho como tallos, o lotes y flores, y de forma industrializada también se producen con cartón, yute, tela, yeso, cera, madera, resinas, cerámica y porcelana.

En los juguetes prehispánicos se encuentran aquellos inspirados en animales como perros, con movimiento al ser tirados por un cordón y avanzaban por la facilidad de tener ruedas en las patas.

Es un hecho que el juguete en manos de los indígenas mexicanos cobró una significación como elemento de diversión un nivel extraordinario. Un explorador de origen francés, Désiré Charnay, a finales del siglo XIX cerca del Popocatepetl encontró objetos cuya descripción remiten a una carroza, descubrimiento que replanteo la idea del desconocimiento de la rueda dentro de la mecánica en el transporte y de la industria<sup>74</sup>, se desconoce el destino de estos objetos quedando como testimonios solamente las ilustraciones de su libro, además del importante descubrimiento sobre la utilidad de la rueda a partir de sus juguetes. Por otro lado existe también la teoría de que haya sido una imitación de los carros españoles, copiando los detalles en su imaginación a partir de las ruedas de los cañones. El juguete prehispánico encierra el alma indígena y el espíritu de nuestra propia raza<sup>75</sup> profundizando dentro del proceso espiritual que lo ha inspirado para proyectarse en un juguete.

Cabe la reflexión acerca del por qué la sociedad mexicana, y como lo expresa Francisco Javier González a manera de exclamación, a pesar de la capacidad creativa y la gran técnica por imitar y expresar en sus juegos estas capacidades artísticas en la fabricación de los juguetes, dice: ¡con los juguetes del indio no juegan los niños indios!, siendo un paradójico ejemplo el de la sonaja de palma, misma que entretiene y divierte a niños que no son indígenas y que son estos quienes también por necesidad deben ayudar a fabricar el juguete.

A diferencia de otras representaciones indígenas carentes de optimismo, Hernández menciona el fresco de Tepantitla y lo describe como una alegoría de la expresión pictórica del arte prehispánico mediante el cual se refleja una alegría ausente,

<sup>74</sup> Charnay expresa mediante dibujos aquellos hallazgos realizados en México en su libro cuya traducción del francés *Las viejas ciudades del nuevo mundo. Viajes de exploración en México y Centroamérica* escrito en 1857. *Los dioses y el más racional hombre* (Hernández J., 1950)

<sup>75</sup> Francisco Javier Hernández refiere a un estudio inédito realizado por el mismo de nombre contribución intelectual del indio a través de la cultura en México.

<sup>76</sup> La sonaja se considera el primer juguete del ser humano, por supuesto, no podía faltar entre los juguetes de la niñez prehispánica, utilizados como instrumentos musicales en sus danzas, rituales y objetos religiosos en manos de hechiceros y danzantes. Un juego que formaba parte de la celebración de la cultura mexicana cuyo nombre era la fiesta de los niños, se colocaban sonajas en lo alto de un madero, así los niños debían tomarlas al subir con dificultad (Ocadiz, 2007), quizá el antecedente del juego llamado palo encebado.

Hernández plantea algunas teorías en cuanto a lo que es el descubrimiento de la rueda y la aplicación tuvo en algunos vehículos de juguete, hallados por especialistas, afirmando que desde antes de la llegada de los españoles se tenía ya el conocimiento y la aplicación del principio de la rueda, considerando discos hallados como un mecanismo de desplazamiento en los vehículos de juguete clasificados como malacates, descubrimientos hechos alrededor del valle de México. Llegando a la idea de que estos objetos de tipo zoomórfico era más común de lo que se ha pensado abarcando incluso áreas y épocas considerables, siendo hallados juguetes de ese tipo desde el valle de México hasta el norte de Veracruz y al sur en Oaxaca.

representaciones de agua, campos de cultivo, peces, tortugas, libélula, mariposas en un entorno de ramas y personajes interactuando entre sí, algunos lanzando, otros atrapando mariposas, otros en el juego de pelota y lo define como una amalgama de colorido la cual expresa una viva alegría, dando fe de la gran abundancia y delicia de lo que era Teotihuacán, un lugar lleno de entretenimiento y goce. Alfonso Caso lo bautizó como Tlalocan, como uno de los lugares a donde van los muertos en la concepción indígena de ultratumba, un espejismo del más allá, enigmático y misterioso.

La incógnita acerca de cómo las miniaturas halladas puedan ser considerados como juguetes, Hernández pone como primer punto la confusión que se tiene desde el punto de interpretar con base a los objetos occidentales desvía la interpretación hacia una mentalidad indígena, tomando como referencia la razón y la expresión de un momento histórico determinado, es decir, se entiende el juguete prehispánico bajo un concepto del juguete occidental. En este caso son los arqueólogos quienes en contacto directo con las piezas supone clasificar de acuerdo al contexto en el cual se han encontrado, detallando y describiendo los hechos de los hallazgos y las técnicas del proceso de descubrimiento, estos profesionales llegan a carecer del conocimiento de otras disciplinas como la sociología, el arte y la historia, y la relación que se haga sea de acuerdo a una interpretación psicológica de la sociedad moderna y a un sentido racional de esta.

Los juguetes ya mencionados como los perros con ruedas y las muñecas de barro con movilidad en brazos y piernas, considerados de la zona de Teotihuacán, además de piezas como sonajas con semillas y piedras en su interior<sup>76</sup>, unos con forma de silbato, representaciones en miniatura de los instrumentos musicales de aquel tiempo. A través de la historia ciertos referentes se han dado por hecho a partir de un pensamiento occidental, reducidos por ejemplo, el uso de la rueda como una significación aplicado únicamente con fines de esparcimiento, quedando así en el imaginario de la cultura americana, y de ser cierto el primer antecedente ha sido este, el uso de la rueda como un mecanismo

de utilidad práctica en un juguete implica esto, un pensamiento lógico y más racional (Hernández J., 1950)

Cabe la suposición de que de alguna forma existía el conocimiento del principio de la rueda seguido de un grupo a otro y de generación en generación por un tiempo considerable, se deduce entonces, que las ruedas de los vehículos en miniatura son el testimonio de que si se usó la rueda, aplicando esta idea en juguetes<sup>78</sup>.

«El juguete casi siempre es una réplica de modelos a mayor proporción, de esos que cotidianamente presta una utilidad vital puente, es decir, primero ha sido el modelo, y después la imitación». (Hernández F. J., 1950)

Sin embargo la duda acerca de la aplicación de la rueda, se infiere también por el hecho de que en el valle de Anáhuac no se tenía animales de tiro, simplemente no los conocían, no lo sabía, porque no supone entonces, que eran él de una carreta fuera impulsada o jalada por hombres<sup>79</sup>.

El concepto de la rueda, siendo un círculo o un disco estuvo presente en la mente del indígena bajo un sentido mágico, simbolismos religiosos, objetos de veneración, en construcciones, observatorios y hasta en el mismo calendario azteca otorgándole un significado divino incapaz de ser violado al emplearse en aspectos considerados degradantes.

Es algo tan simple como la pregunta que hace Hernández respecto a la concepción del uso de la rueda:

«¿Podríamos explicar para qué le sirve a estos seres humanos del siglo XX el conocimiento práctico y el concepto utilitario de la rueda?» (Hernández F. J., 1950)

Resulta inquietante cómo el simple hecho de concebir la idea de facilitar el traslado, fue rechazado por una barrera ideológica y dogmática, una de las claves que ha llevado al fanatismo y a la falta de conciencia de la actualidad.

Sin un testimonio claro, o menciones relativas a las representaciones de juguetes en códices, o algún cronista reconocido, se le atribuyen características de esparcimiento a los restos encon-

trados por arqueólogos y especialistas, quedando ambigua su interpretación.

### 1.3.2 Juguetes clásicos

Dentro de los juguetes clásicos se encuentran el balero, el cual consiste en un palo que ha sido adelgazado en un extremo unida mediante un cordón a una bola con un agujero al centro, el juego consiste en insertar dicha bola en el palo, con el paso del tiempo los artesanos encargados de volverlos vistosos y con una gran cantidad de colores, torneando la madera y realizando incrustaciones de hueso, como los que se realizan en Michoacán en el pueblo de Paracho y en Colima donde son tallados y acabados resultando ser piezas artesanales muy llamativas y auténticas. En España se le conoce como boliche. Hacia mediados del siglo XVIII era el juguete de moda entre la infancia de los nobles en la corte de Carlos VI. (Ocadiz, 2007)

La capacidad imaginativa de un niño hace que desperdicios de madera, se vuelvan bloques para formar figuras geométricas, pintados con colores muy vivos que le permiten desarrollar habilidades y coordinación en sus manos y en su vista. Después de la llegada de los españoles a América, los niños comenzaron a jugar con nuevos juguetes, uno de ellos fue el caballo de madera, siendo un medio de transporte en diversas regiones, en algunas es el único.

Existen varias formas de hacer representaciones del animal, unas en cartón, con orejas de cuero, estribos y puntas rígidas de madera sobre una tabla con ruedas. Otra variante es la más simple, que consiste en una cabeza de trapo del caballo fijada al extremo de un palo, y en algunos casos cuenta con un par de ruedas al otro extremo, esto para facilitarle al niño la cabalgata, arrastrando la base del juguete. Existen diversos tipos para crear la cabeza del caballo, en algunos casos de madera, en otros de trapo y en otros de plástico, los más recurridos en toda la República son los de madera, dentro de los más destacados son los que realizan los artesanos en Irapuato hechos de madera blanca.

Es curioso que existan juguetes para niños hechos de vidrio, los cuales lejos de ser frágiles al jugar con ellos deben golpearse,

<sup>78</sup> Hernández refiere a Hekholm: "...teniendo vehículos de juguete, los habitantes de México fueron, de seguro, más allá de contar con un verdadero vehículo de ruedas..., ... los juguetes de ruedas atestiguan el conocimiento del principio básico dentro del cual el desarrollo de la idea pudo haber tenido ejecución".

<sup>79</sup> Se le atribuye también la falta de aplicación en el transporte el uso de la rueda, a creencias religiosas, ya que el sacrificio de largas y duras caminatas, además de llevar a cuevas grandes cargas, procurando ser gratos a sus divinidades y ofreciéndoles sus esfuerzos, hecho que hasta la actualidad continúa en las peregrinaciones realizadas año con año hasta el Tepeyac en honor a la virgen de Guadalupe, o al señor de Chalma. La mortificación física considerada penitencia, se ha visto que los indios se flagelan, llegando casi a la mutilación y la agonía.

tal es el caso de las canicas, en la antigüedad se jugaba con semillas, bolitas de barro, conchas y con piedritas que se recolectaban de los ríos y el mar, considerado uno de los más antiguos existe en diversas teorías sobre su origen, siendo uno de los preferidos de los niños hasta el día de hoy. Conocidas bajo los nombres de tréboles, ponches, mates, ágatas, bombochas, agüitas, vidriadas, tiritos, cacarizas y balines, con una gran variedad de formas para jugar con ellas.

Igualmente existen juguetes con una función o alguna utilidad tal es el caso de las alcancías, siendo este el juguete tradicional para ahorrar, en forma de cerditos, también llamados cochinitos, marranitos y puerquitos, hechos de cerámica, barro o arcilla, se encuentran en toda la República Mexicana especialmente en los estados de Jalisco y Estado de México, siendo muy vistosos en sus decorados, siendo parte de la tradición que al mismo tiempo educa al niño a economizar, mediante el dinero proporciona un adulto, por lo general los papás, de nombre mesada o domingo, esas monedas se depositara su interior hasta llenarlo y en este momento se rompe, recolectando lo almacenado para comprar algo del gusto del niño.

Existe otro juguete característico de las tradiciones mexicanas, es el caso del que en su significado en náhuatl significa mariposa por la similitud que le hallaron los antiguos mexicanos al volar por el aire, este es el Papalote, también llamado cometa el cual consta de un armazón ligero mediante varas delgadas de madera o bambú que forman una estructura plana, en la que se extiende papel, plástico o tela muy ligera atado a un carrete de cuerda o hilo, lanzando lo en dirección hacia dónde va el viento para hacerlo elevarse y volar alto en resistencia al viento, se le agregan elementos vistosos como una cola decorada con moños, tiras de papel o plástico, que como en su significado del griego kometes en donde kome significa cabellera, luce una cauda llena de colorido al tiempo que debe hacerse permanecer en la altura, tensando el hilo y evitando que calla. En la antigüedad se usaban con fines científicos y militares. Otro juguete inspirado en la mariposa, existe uno hecho a base de hojalata, el cual puede desplazarse mediante un mango, un palo que permite arrastrar y hacer rodar al activar un mecanismo que permite agitar las alas dando la apariencia de volar, de igual forma se compone de colores muy vivos, inspirados en los colores naturales y las combinaciones que lo vuelven muy atractivo.

Un juguete clásico son también los llamados rompecabezas, unos mediante ejercicios matemáticos como unos cuadrados de plástico que contienen fichas deslizables en su interior, divididos en cada lado por cuatro fichas, es decir, 15 fichas (numeradas

del 1 al 15) y un espacio vacío que permite que las fichas se desplacen y se hagan combinaciones numéricas ya sea en secuencia, acomodar en pares, nones, combinaciones verticales, horizontales, en espiral, diagonal entre otras muchas formas de jugar estos mosaicos de números. Ejercitan la mente y permiten desarrollar habilidades para agilizar la mente.

El proceso de transformación de los objetos permite desarrollar elementos que en un principio tenían una función de satisfacer necesidades primarias, una de ellas para obtener la comida era la cacería, mediante la cual se utilizaban artículos para arrojar objetos comunes la resorterías, charpe o tirachinas, un juguete en forma de Y, antes hecha en madera o hueso, actualmente también las hay en su mayoría de plástico, en los postes superiores se fijan los extremos de un resorte o liga gruesa, y exactamente a la mitad se coloca un rectángulo de cuero o plástico grueso en donde se coloca el objeto a arrojar, siendo un juguete bélico además de ser peligroso, permite el desarrollo de la fuerza, la destreza y la puntería.

Existen miniaturas que fueron importadas de Europa, en los que se representan personajes militares como soldados, generales, cadetes que antes se fabricaban con plomo, teniendo un origen preciso durante el siglo XVIII en Alemania, volviéndose popular en México al poco tiempo de haber llegado por la relación que tienen históricamente las batallas y las revoluciones. Se les conoce como soldados de plomo, aquellos que decoran las vitrinas en la actualidad y solamente pueden contemplarse así desde que se descubrió que el plomo es dañino para la salud, y por ser juguetes se manipulan con las manos y se impregnan de este material, además de la pintura que los decora es delicada y algunas veces vale la pena mantenerlos bien conservados.

La diversión para la gente ha sido una forma de integrar también juguetes que a falta de espacio, presupuesto, personajes y material humano, se desarrollaron obras teatrales interpretadas por títeres, en funciones públicas donde se reflejaban las demandas del pueblo, su forma de vida, ciertas problemáticas de su tiempo, considerado un espectáculo subversivo por hacer promoción en contra del gobierno, mediante parodias e historias con personajes como don Juan Tenorio, la Catrina, entre otros. Su hechura se componía en sus extremidades manos pies y cabeza modelados a mano en barro cocido, decorados y vestidos con colores, cada miembro pende de un hilo que mueve y da vida al personaje, llamado titiritero.

Juguete tradicional inconfundible, que desafía la ley de la gravedad, el yo-yo, anteriormente hecho en madera pintada con colores vivos y combinaciones muy llamativas, ahora se hacen

en plástico, con diferentes formas para realizar un mayor número de suertes, este juguete se compone por dos piezas convexas unidas por el centro mediante un eje reducido, donde apenas cabe el cordón que entrelaza el eje al desenrollar un poco del hilo, finalmente se enrolla el resto del cordel, mientras el otro extremo se ata al dedo medio o anular, se deja caer con cierta fuerza el yo-yo al mismo tiempo que el cordón se va desenrollando por acción de la inercia, en el momento de desenrollarse sube de nuevo girando hasta llegar a la mano del jugador.

### 1.3.3 Juguetes con movimiento

El muñeco acróbata aparece desde hace de más de 100 años, cuelga de una estructura en forma de H, sus manos cuelgan de dos cordones que se sujetan de la parte superior, al momento de presionar la parte inferior con cierta presión, el acróbata gira sobre su eje y si la destreza de quien lo activa es buena, podrá hacer que se equilibre al apoyarse sobre sus manos, en algunas regiones de México se les llama chinchetes.

El ingenio popular permite nombrar de acuerdo a alguna festividad o bien por lo que generan al momento de jugarse, tal es el caso del atrapanovios, fabricado de palma trenzada, constituye un pequeño cilindro en el que se introduce el dedo, formando una trampa que se acciona al querer sacar el dedo de ahí, para permitir la liberación del “novio” es necesario comprimir el tubito hacia la mano, y el dedo saldrá sin mayor dificultad.

La creatividad en los juguetes permite crear mecanismos básicos como es el caso de un clásico, los boxeadores de madera, siendo muñecos pintados sobre tablas que cuentan con brazos móviles, al accionar un botón al centro del juguete se balancean a modo de simular que están boxeando, otro mecanismo se encuentra en cajitas sorpresa, del mismo material, al interior de la caja se esconde una víbora hecha con alambre y cabeza de barro pintados como la piel del reptil, la intención es que al abrir la caja, deslizando la tapa superior, la persona curiosa reciba un piquete en la mano, mediante el mecanismo de palanca, considerados también parte de los juguetes tradicionales mexicanos, por lo general a los costados de la caja se encuentra la palabra México impresa sobre la madera pintada.

El caleidoscopio, parte también de principios de física creando ilusiones ópticas infinitas para quien lo observa, las versiones artesanales guardan una belleza singular incomparable con los que actualmente se consiguen, ya industrializados. Este juguete se compone por un prisma triangular conformado por tres espejos acoplados, siendo el interior la parte que refleja, formando una cámara oscura, en un extremo se perfora dejando un orificio que funge como mirilla, al interior se colocan papeles de

colores, metálicos, cuentas y otros materiales que reflejan la luz que al ser observados a través del orificio se pueden apreciar figuras y al mismo tiempo generar nuevas formas al ir moviendo el tubo, formando infinitas combinaciones que jamás se repiten unas con otras.

La sustentabilidad de los juguetes tradicionales radica en que algunos se hacen a partir del desperdicio de ciertos materiales, además de la madera también se rescata la hojalata, y se crean juguetes propios de la infancia como son los carritos y camiones que llegan incluso a ser de gran tamaño, siendo habilitados por ruedas que facilitan el arrastre mediante una cuerda llevando en su interior una gran cantidad tanto de juguetes como de tierra, piedras, maderas y un sinfín de objetos para trasladarlos de un lugar a otro, siendo más conocidos los de colores básicos como el rojo, amarillo y azul, con el paso del tiempo se fue industrializando hasta encontrarlos en la actualidad de plástico y algunos todavía en madera, mismos que se caracterizan por el olor del material además de ser ecológicos y durables.

Existe también un juguete en forma de escalera, en el que desciende por efecto de la gravedad una pieza también de madera con forma de muñeco con unas ranuras con las que sostiene al bajar por los escalones. El pájaro péndulo realiza un movimiento que simula que se alimenta moviéndose gracias al balanceo de un péndulo por debajo del juguete, un ligero contacto basta para activar el mecanismo que hace que la cabeza del ave se incline hacia un depósito con agua en el que bebe y regresa a su forma original, originarios del Estado de México y el Distrito Federal, habiendo similitud incluso en otros países como en Costa de Marfil en el que se representa un pájaro carpintero.

El azar es un factor que vuelve interesante el juego, en el caso de la perinola no es la excepción, pieza en forma de un prisma hexagonal con posibilidades en cada cara, bajo el principio del trompo, consta de una punta y una cabeza desde la cual se hace girar con los dedos, antes hecho en madera ahora más común en plástico, cada posibilidad debía realizarse hasta que los jugadores reconocieran a un ganador mediante la cantidad colectada, comúnmente indica tomar o poner una o dos piezas para quien la hace girar, en caso de tener más suerte recolecta todo quedándose así con aquello que ya habían colocado antes los demás jugadores.

Dentro de las fiestas populares, parques y decoraciones en las ferias se encuentran los rehiletes, actualmente existen en su mayoría de plástico, papeles metalizados y llamativos, al centro donde se unen las puntas dobladas, se dispone una estrella por lo general, girando sobre su propio eje impulsado por el viento

girando de forma constante.

Un enigma para muchos es del mecanismo mediante el cual funcionan las tablitas de madera, juguete de gran ingenio y simplicidad visual, las tablitas se unen mediante cintas o listones a modo que al tomar una tablita desciende al invertir y volver a colocar en su posición original, dando la apariencia de caer en un movimiento constante e infinito, consta de una ilusión óptica y transmitiendo su movimiento de una tabla a otra hasta alcanzar la que se encuentra hasta abajo, se tiene la suposición de haber sido inventado por los japoneses y en países como España se le conoce como Escala de Jacob.

Por último en la clasificación de juguetes con movimiento se encuentran las víboras de madera que se unen con alambre o algún hilo natural que llegan a parecer reales por su movimiento ondulatorio, en la actualidad se pueden encontrar más detalladas y de plástico.

### 1.3.4 Juguetes deportivos y de destreza

El aro o argolla metálica que proveniente de alguna rueda de desperdicio como llantas, existe también un círculo de madera que se hace girar con la ayuda de un palo, o bien dejándolo rodar desde alguna pendiente, de muchas formas hasta en la actualidad, también llamado hula-hula, que ahora se hacen de plástico y de colores muy vistosos.

Existen muchas formas jugar con un aro, uno de ellos es hacerlo girar con el propio cuerpo desde el cuello bajando hasta la cintura y hasta las rodillas, o hacerlo girar con las manos alternando de una a otra sin perder la coordinación y el movimiento continuo del aro, otro juego es lanzarlo y que rueda en medio de los postes, o hacerlo girar sobre una línea trazada en el suelo, lanzarlo alto y atraparlo antes de caer y un sinfín de formas que la imaginación del niño le permita.

Instrumentos que antes tenían un uso distinto como la caza ahora son juguetes divertidos, claro está, sin la intención de lastimar a alguien y bajo la supervisión de un adulto, la cerbatana es un juguete que parte de este principio, antes con carrizos, bejucos y pajillas que actualmente son de plástico, popotes además de otros improvisados como tubos vacíos de bolígrafos, utilizando como proyectiles bolitas de papel y semillas como frijoles o arroz para practicar la puntería apuntando hacia algún blanco.

La cuerda para brincar, también llamada reata, se considera un juguete para practicar deporte al mismo tiempo que se juega, colectiva o individualmente. Se hace girar con fuerza la cuerda

tomada de cada extremo por cada mano, puede ser el movimiento hacia adelante o hacia atrás, con la intención de saltar evitando que la cuerda choque con las piernas, es necesario considerar el largo de la cuerda de acuerdo a la altura de quien juega con ella, existen ciertas modalidades que consisten en atravesar la cuerda mientras está girando evitando ser tocado por ella, este juego se le conoce como más allá de la luna. Otro es el llamado reloj entrando a la cuerda y saltando de acuerdo al número en que ha entrado, por ejemplo el primero que entra da un brinco, el segundo da dos, el tercero tres y así sucesivamente hasta que alguien pierda la cuenta. Otros juegos varían tanto la velocidad como el número de participantes entran a la cuerda mientras gira, con el nombre de tres en tres, mole y por encima de las olas.

Existen juguetes de movimiento que son un referente de la infancia, uno de los primeros retos a superar de los niños, ellos son la bicicleta y los patines, en algunos casos nuevos y en otros heredados, ya sea por los propios padres o bien por algún hermano mayor o algún familiar que los conserva en buen estado, es común observarlos en parques y deportivos.

Los patines anteriormente eran de metal, pesados y estorbosos, los cuales se ajustaban anclados a los zapatos o tenis de los niños, improvisando juegos como carreras y variantes del hockey sobre piso. Recientemente se fabrican en plástico, se les integró un freno y además sufrieron modificaciones reproduciendo la forma de los patines de hielo mediante una fila de ruedas que brindan mayor estabilidad. La bicicleta se considera el juguete más popular desde que se concibió la rueda en los medios de transporte, han evolucionado drásticamente tanto en forma como en mecanismos y materiales, ahora se considera un medio ecológico y que al mismo tiempo sirve para hacer ejercicio y acondicionamiento físico.

Existen también rompecabezas hechos con alambre, laberintos en los que se tiene que liberar una pieza recorriendo todo el juego hasta conseguir el objetivo, otros hechos en madera como el tangram, de origen oriental, con diversos grados de dificultad y recientemente el jenga, juguetes que ponen a prueba la observación, la paciencia y la destreza de los participantes.

Rebotar una pelota atada a una raqueta es un pasatiempo que requiere concentración y que entretiene lo mismo a chicos y grandes, se siguen haciendo las raquetas de madera aunque al igual que otros juguetes se han fabricado de plástico.

La puntería es también una habilidad que se desarrolla con ju-

guetes antes mencionados, la cerbatana, las flechas, los dardos o bien arrojando algo con las manos, el tiro al blanco pone a prueba a los jugadores, por lo general gana más puntos o la partida quien logra darle al centro, se trazan círculos concéntricos que se diferencian con colores contrastantes, comúnmente blanco y rojo, cada uno con un valor menor en los extremos y mayor en el centro.

Otra habilidad que se desarrolla con la ayuda de los juguetes es el equilibrio, como parte de los juegos y los espectáculos circenses, por ejemplo, pueden improvisarse zancos apilando latas y atarlas a los zapatos mediante cuerdas proporcionando una mayor altura y zancada al caminar, una variante moderna son los pogos para brincar.

### 1.3.5 Juguetes de fiesta

En las fiestas mexicanas se puede encontrar una relación directa con lo tradicional, con lo que se conoce como parte de la identidad del mexicano que surge principalmente en septiembre, es ahí donde aparecen las cometas y espantasuegras. Las primeras van desde pequeñas y chillantes hasta grandes con sonidos graves.

Otra conmemoración realizada en Semana Santa, específicamente el sábado de gloria se hace la quema de Judas, juguetes con representaciones de calaveras, diablos, charros o alguna persona ligada a la política, un juguete de riesgo al que se le insertan cuetes y trapos que lo vuelven llamativo.

Por otra parte, las representaciones en figuras comestibles hechas de amaranto o chocolate que vienen desde tiempos precolumbinos, que a la llegada de los españoles se quiso eliminar, sin embargo en la actualidad se manifiestan en que calaveritas de dulce, amaranto y chocolate, en su frente llevan el nombre de alguna persona y esto forma parte del folklore popular mexicano al representar una forma agradable la muerte, asimismo existen ángeles, animalitos, figuritas de frutas hechos de pasta de nuez o pepita, ofrendas y panes de muerto en miniatura, el propósito de estos juguetes es que los niños conserven la tradición, jueguen y al final se los coman.

Las matracas de madera no pueden faltar en las festividades mexicanas, datan desde la época colonial y de origen europeo,

se realizan en hojalata, hueso y marfil, su principal razón de ser era el sustituir el sonido de los campanarios<sup>80</sup> especialmente durante la Semana Santa, se usan para hacer ruido, principalmente se hacen en el Estado de México, pintadas de colores muy vivos y de varios tamaños. También se encuentran las antes mencionadas mulitas durante la fiesta de Corpus Christi, hechas de fibras naturales como hojas de maíz, otras en barro y cartón, provistos a sus dos costados la representación de pequeños huacales con flores y frutas.

La alegría y el colorido de las piñatas forman parte también de las fiestas decembrinas, populares y cumpleaños, normalmente en forma de estrella con siete picos, que representan los siete pecados capitales, en la actualidad se encuentran en forma de frutas, flores, personajes de historietas, superhéroes, caricaturas y películas. Antes se hacían con una olla de barro forrada de papel decorado, hoy en día además se hacen con cartón y papel. En su interior llevan frutas y dulces, pequeños juguetes hasta confeti y otras de broma con harina y agua, es un ritual que forma parte de las tradiciones y las festividades mexicanas, llegando incluso algunas a considerarse obras del arte popular, lamentablemente todas están hechas para romperse sin embargo, generan un entorno alegre donde los cantos de las personas que rodean la piñata inspiran a que la persona que sostiene el palo, además de tener los ojos vendados, lance golpes al aire con tal de atinarle y finalmente romperla, durante el tiempo en el que duran los cantos, así es cómo se vive la tradición de romper la piñata.

### 1.3.6 Juguetes musicales

Los juguetes musicales son una representación a escala de los instrumentos de los que se basan los artesanos para realizarlos, instrumentos de cuerda que simulan guitarras, guitarrones, violines, maracas, marimbas y xilófonos, sin iniciadores de la música en la vida de los niños, hechos de madera flexible como el tejamanil pintadas con anilina, al igual que la mayoría de los juguetes de madera, representativos del estado de Michoacán, de la zona de Paracho que es donde principalmente se encuentran y son originarios estos juguetes. Asimismo existen juguetes que devienen de la propia cultura mexicana, sonajas y maracas que utilizaban las culturas precolombinas hechos con guajes, cortezas secas y semillas, pintadas con mucho colorido y decorados con flores, aunque actualmente existen muchas plástico

<sup>80</sup> En regiones españolas como Zaragoza y Alicante, se puede encontrar en buenas condiciones un ejemplo de matraca de campanario, que en la actualidad se hace sonar exclusivamente en Semana Santa.

aún se encuentran de materiales naturales. Silbatos, flautas y flautines de madera, carrizos o de hojalata es más fácil encontrarlos en época de festividades patrias, algunos hechos en forma de animales por ejemplo aquellos que a su interior en un pequeño depósito se le agrega agua y simulan el canto de algún ave. Pueden encontrarse también pequeñas zampoñas, que aunque son de origen sudamericano, los niños mexicanos también los usan para divertirse, los silbatos de afilador o aquellos a los que se infla un globo y con el aire que sale de éste, le ayuda a emitir el sonido.

### 1.3.7 Juguetes miniatura

Los juguetes en miniatura en su mayoría son todos los antes mencionados, son aquellos que representan objetos cotidianos a una escala menor al tamaño en que puedan ser juzgados por los niños, comúnmente hechos en madera y se basan en muebles, mesas, sillas, otros hechos en metal como maquinitas para hacer tortillas, exprimidores, rejitas, pequeñas estufas, alacenas, sartenes que normalmente son hechas para que las niñas jueguen con sus muñecas, vistosas y de gran belleza atraen la atención tanto de los niños como adultos, otros hechos en vidrio y plástico, algunas personas se han fascinado y han hecho grandes colecciones de estos juguetes.



Los juguetes contribuyen al desarrollo integral de la personalidad de forma autónoma y creativa, definiendo sus gustos y estableciendo lazos afectivos.

## 1.4 Propuesta taxonómica de los juguetes tradicionales mexicanos por materiales

«Múltiple de aspecto, variada en aplicación de materiales y enorme numéricamente, es la producción de juguetes mexicanos”. (Ledezma, 2006)

Los juguetes representan una gran cantidad de juegos y es complejo abarcarlos en su totalidad, sin embargo con base en los que se han mencionado, se retomarán los más representativos, en cada clasificación de acuerdo al material con el que ha sido manufacturado.

Los artesanos prácticamente regalan la mano de obra de sus productos y cobran lo mínimo por el material empleado, cualquiera que este sea, brindando un doble obsequio, al provenir de las manos y el proceso imaginativo y creativo, aunado con una habilidad adquirida mediante la experiencia, lo cual se considera, según Francisco Javier Hernández, una obra de arte al ser una manifestación de la expresión plástica, incluyendo propiedades como el ritmo, el color, las formas, el contraste y como una totalidad del espíritu que la interpreta.

Siguiendo con Javier Hernández, los rasgos humanizados, burdos, irónicos, dramáticos, grotescos, pueriles y cómicos son los signos mediante los cuales, se pueda comprender el estado anímico y emocional del artesano, en algunas ocasiones personaje olvidado, obrero humilde que realiza su trabajo bajo los estímulos emocionales de fuerzas que devienen desde los niveles más hondos de la conciencia.

### 1.4.1 Juguetes de barro

La cerámica ha contribuido en gran medida a la producción de juguetes y que es en ellos en donde se encuentran los de mayor valor (Ledezma, 2006), convirtiéndose en una industria llamada alfarería, determinada por la región y características propias tanto de materiales como en técnica, tradiciones y materias primas. Simplemente conocidos y con gran decoración conservan la personalidad que los distingue de su lugar de origen. Siendo los más sobresalientes productores Oaxaca, Jalisco, Michoacán, Tlaxcala, Guerrero y Puebla. Los artículos de barro oaxaqueños, resultan ser los más importantes según Fernández, por la expresividad de la forma desnuda, y la elocuencia que guarda en la obra que representa. Actualmente se encuentran las alcan-

cías en forma de cerdos, llamados cochinitos, además de otras formas como animales, niños, silbatos, flautas, el nacimiento los peregrinos y accesorios que decora los árboles durante las fiestas navideñas, trastecitos, platitos, comalitos, cantaritos, los populares juguetes zapotecos tangu yu de la zona del Istmo de Tehuantepec que se obsequian dentro de un ritual que corresponde a la supervivencia del Año Nuevo; y finalmente las coloridas piñatas que contienen una olla de barro, esperando alguna fecha especial para ser el invitado de honor y disfrutar de una bella tradición familiar.

### 1.4.2 Juguetes de madera

«Productos manuales en los que, ya perfeccionada la elaboración técnica y llenada por lo tanto la necesidad social, apareció inmediato el sentido de belleza amalgamado al cuerpo mismo del producto, dejando satisfecha casi una nueva necesidad común”. (Ledezma, 2006).

Orgánicos y versátiles, la madera representa un material noble y el más conocido en la producción de juguetes de fácil manejo y adquisición desde épocas precolombinas, se aprovechan del árbol casi todas sus partes, desde el tronco, raíces, ramas, fibras, semillas y frutos requiere de instrumentos básicos y en algunos casos rudimentarios pero funcionales creados por los mismos artesanos, usando navajas, cepillos, machetes, gubias, hasta tornos improvisados impulsados con los pies y manos, hasta los que funcionan con un motor y energía eléctrica.

En su origen fueron realizados por los padres de familia utilizando el material que el entorno le proveía, con el fin de entretener a sus hijos, principalmente realizados en pequeños talleres en el Estado de México y Michoacán, en pueblos como Toluca, San Antonio la Isla, Paracho y Quiroga que son populares por los trabajos que realizan en este material. Sin embargo el uso de la madera ha sido regulado por los gobiernos, para evitar la tala inmoderada de los bosques, quedando sólo madera de baja calidad y poca maleabilidad, dura y muy porosa, esto provoca que con el paso del tiempo las piezas se dañen y pierdan la belleza con que han sido creadas, por otra parte los artesanos se ven en la necesidad de conseguir ilegalmente madera de mejor calidad. El pino es el más común que se utiliza para el juguete tradicional, es de buena calidad y en algunos casos se deja lucir la veta de la madera, en otros se decoran con pintura, otra madera utilizada es la del madroño, la cual requiere un proceso prolongado de desfleado y secado.

Antes de trabajar con la madera, existe un proceso de tratado, hasta recortar la al tamaño aproximado de juguete terminado,

se reduce ya sea con machete una baja para introducirla en el tono, dándole forma a las piezas en la misma tira de madera, resalta la experiencia y habilidad para manipular estas herramientas que resultan ser peligrosas incluso mortales si no se tienen las medidas adecuadas de seguridad, es así como salen las formas típicas de yo-yos, trompos y baleros y posteriormente se pasa al sellado, lijado y acabado que suele ser con pintura, barniz y grabados de acuerdo al gusto y creatividad del artesano. La técnica de trabajar la madera se hereda de forma generacional, muchas veces improvisando flores, grecas, líneas y detalles gráficos para decorar, aplicando una base blanca que ayuda a resaltar el color y se aplica con pinceles de trapo, siendo de mayor funcionalidad que los convencionales debido a que dejan pelos en las piezas restándoles calidad. Las combinaciones cromáticas reflejan el estilo del artesano o del taller de procedencia, en algunos casos ellos mismos preparan la pintura siendo las principales tonalidades en rojo, amarillo, verde, azul, naranja, morado, rosa, blanco y negro. Un ejemplo de estas combinaciones se encuentra en el juguete conocido como gallero, proveniente del estado de Oaxaca en el que sobresale el negro, el morado, el verde y por supuesto el rojo.

De acuerdo con Fernández Ledesma se producen artículos que corresponden a diferentes zonas del país, por ejemplo de Guanajuato los “nidos”, pájaros rudimentarios de tableta que se balancean para tomar agua mediante un mecanismo de péndulo, baules decorados, mesas, sillas, arpas y guitarras. De la Ciudad de México los carritos, caballitos de bulto o con ruedas, matracas, petaquillas, mesitas, ajuares, sonajas y vasijas. En Jalisco vasos, barrilitos, macetas, ollas y ánforas finamente trabajadas y decoradas con anillos calados en el torno, además de depósitos en donde se reposa el agua durante la noche para después beberla suponiendo cualidades que estimulan la digestión. En Paracho Michoacán, los instrumentos como guitarras y violines hechos con madera de tejamanil. En Colima son tradicionales los baules y cajas meticulosamente decoradas y que contienen alfajores de coco.

### 1.4.3 Juguetes de plástico

«La producción en masa reemplazó a la originalidad manual”. (Garratt, 1999)

En su mayoría, por aspectos prácticos de producción y reducción en costos, así como la durabilidad de algunos, se han hecho la mayoría de los antes mencionados adaptándolos en tamaño y con colores más llamativos. Juguetes tradicionales como el trompo y el yo-yo se transformaron para mejorarse, logrando suertes que antes eran muy difíciles de realizar, facilitando ahora la manejabilidad, incluso la seguridad de quien lo juega.

Pelotas, cochecitos, aros, pistolas, matatena, fichas, palillos chinos, papalotes, muñecos de acción articulados y fijos, soldaditos, piezas para armar, tableros de mosaicos de números, trompos y yo-yos ahora también adicionados con luz, alcancías, máscaras, trastecitos, juegos de té, triciclos, coches para que el niño los conduzca mediante pedales o baterías, resorteras, títeres, cuerdas, silbatos, unos en forma de ave que se le agrega agua en su interior y simulan el trino de aves reales, juegos de mesa, motos, tráileres, aviones y autos para armar, muñecas tipo Barbie, inflables, peras, material didáctico como memoramas, criaturas que salen de un huevo hecho de cierto polímero que al sumergirse en agua aumentan su tamaño, sombreros, antifaces, rehiletes que son lanzados a través de una base que tiene la textura acordonada, esta al ser elevada gira rápidamente hasta salir liberada por el aire, otra variante de éste es el rehilete que se impulsa mediante la fricción de las dos palmas de ambas manos.

El plástico ha permitido la industrialización de los juguetes, ha acercado los costosos personajes de moda a personas que no tienen la posibilidad de obtenerlos, niños de clases bajas, se realizan copias que de baja calidad, incluso con los mismos nombres y colores.

El espirógrafo y el pantógrafo, también de plástico, se utilizan para crear dibujos, el primero a base de formas circulares intercalando plumas, bolígrafos o lápices de varios colores, el segundo permite escalar en proporción alguna imagen y reproducirla en otra técnica.



Los juguetes tradicionales ayudan a desarrollar mecanismos de control de la estabilidad emocional: aprender a jugar solo o en compañía, asimilar cuándo jugar y cuándo no, además de compartir los juguetes.

Tradiciones de espectáculos populares como la lucha libre que se han ido generando durante el siglo XX hasta volverse parte de los juguetes populares, muñecos sin articulación en posición de combate con una capa de plástico se volvieron la sensación por personajes como el Santo, que además de su carisma como luchador tenía una gran difusión por medio de sus películas, con poco cuidado en su decoración, son juguetes económicos que para utilizarse sobre un ring<sup>81</sup>. Juguetes que se impulsan con el viento como lanchas y veleros, así como pequeños autos que son proyectados gracias a la fuerza que expele un globo colocado en la parte superior. Otros pícaros como los llamados muñecos meones y los memines cagones, las *teiboleras*<sup>82</sup>, así como excrementos decorados con semillas, entre otros que forman parte de la picardía mexicana o también llamados juguetes de broma<sup>83</sup>.

Desafortunadamente existe un aspecto negativo, y es que se han importado una gran cantidad de juguetes imitando los nacionales, principalmente chinos, coreanos y taiwaneses a un precio mucho menor pero también de muy baja calidad, frágiles, con detalles descuidados en acabados, es evidente el sobrante de material conocido como rebaba, envases con poca resistencia, materiales que se deterioran rápidamente. Esta situación ha puesto en riesgo la producción de juguetes mexicanos de plástico, y como consecuencia que existan más importadores que productores, mismos que adquieren a muy bajo precio una gran cantidad de artículos y colocan con mayor facilidad en mercados y tianguis. Juguetes desechables, pero que duele menos en el bolsillo de la familia que un juguete de un precio mucho más elevado.

Este material aportó muchas ventajas respecto al tiempo y atractivo en que se fabrican los juguetes tradicionales como los de madera, trapo, cartón, hojalata y metal, mas no contienen el alma del artículo hecho por las manos de artesanos, lo cual representa el tiempo y la creatividad que se requirió para diseñarlo, construirlo, acabarlo y finalmente venderlo.

<sup>81</sup> Cuadrilátero elevado que está dividido por tres cuerdas horizontales en su contorno.

<sup>82</sup> En la década de los 80 se les conocía como Juana la Cubana.

<sup>83</sup> Francisco Javier Hernández los clasifica como juguetes obscenos, dedicados a satisfacer la demanda de una mentalidad morbosa y depravada, donde además se incluyen juguetes fálicos que devienen desde épocas precolombinas según hallazgos arqueológicos, en la actualidad se pueden encontrar dentro de los juguetes para adultos una gran variedad de muñecos en poses sexuales, penes de broma, algunos silbatos o pitos, palabra náhuatl que refiere al pene incircunciso de los niños.

#### 1.4.4 Juguetes de metal

La hojalata es un material que puede obtenerse del desperdicio de las láminas de metal, otras de la merma de la que se utiliza para las latas de abarrotados, siendo de gran maleabilidad y muy económico, por esta razón han formado parte de la materia prima de juguetes tradicionales como botes, cocinas, estufas, lamparitas, mariposas y cohetes que se mueven por el mecanismo al ser desplazados sobre ruedas, accesorios domésticos así como soldaditos de plomo, carritos, camionetas, lanchitas, rehiletes, cohetes atados a una cuerda y en la base llevan un rehilete que se mueve al ser girado en el aire, silbatos, pitillos maulladores, cornetas, juegos de té, ruedas de la fortuna, maquinitas de coser, burritos con su plancha, maquinitas de escribir, teléfonos, figuras de alambre torcido como bicicletas o insectos, aros giratorios de metal que giran al subir y bajar un alambre con una cuerda, que a mayor velocidad, se forma la ilusión óptica de una esfera. También existen los llamados balines que se usan en el juego de canicas.

En esta clasificación se incluyen aquellos que se hacen con alambre, se pueden encontrar curiosidades hechas con embobinados que dan forma a animales e insectos como escorpiones, toros, gallos, leones entre otros. Algunos que son laberintos en los que se debe sacar una pieza realizando movimientos a través del juguete, ejercitan la destreza, la paciencia y la perseverancia.

#### 1.4.5 Juguetes de papel y cartón

El principal productor de juguetes de pasta de cartón en México es la ciudad de Celaya en Guanajuato, subsecuentemente se encuentran la Ciudad de México, Michoacán, Jalisco, el Estado de México, San Luis Potosí, Zacatecas y Aguascalientes. Éstos se conforman por una serie de capas de papel o pasta de celulosa moldeada en modelos de barro que parten de un original, mediante lo cual el artesano elabora animales, máscaras, muñecos y sonajas, a pesar de ser realizados en serie, éstos no pierden su carácter original, al ser decorados con una personalidad propia y distinta. Por lo general es la misma persona quien lo pinta, afinando detalles del rostro como los ojos, la nariz o las manos y los dedos que no fueron registrados con fidelidad del molde, de esta forma el artesano dota de características específicas tanto raciales como sociales y culturales, por un lado se puede hacer un charro, lo mismo que alguna persona de la costa; animales como caballos que se diferencian con el color, ya sea alazán, prieto o tordillo.

Dentro de los juguetes más conocidos se encuentran las máscaras, sombreros, las muñecas conocidas como Lupitas, muñecos con extremidades móviles, las piñatas, los judas, y actualmente se volvieron muy populares los alebrijes, figuras fantásticas que entremezclan formas zoomórficas y oníricas. Éstos se volvieron famosos por el artesano Pedro Linares por la década de los años 30 en el Distrito Federal, esta tradición ha permanecido y se ha adoptado por otros artesanos en casi toda la República Mexicana.

Un juguete que entra en este rubro son los billetes, copias en miniatura de los que se encuentran en circulación, en escala mínima por legislación deben llevar una leyenda que exprese que no tienen valor y su uso es exclusivamente didáctico y lúdico, de la misma forma que las muñecas recortables con y las casitas para armar.

#### 1.4.6 Juguetes de cera

Llamado arte ceriescultórico, principalmente utilizado con fines religiosos, en donde en algún tiempo existieron artistas que manejan con una destreza técnica la cera coloreada. Objetos poco perdurables, en su mayoría trabajados con moldes, en algunos casos se trabaja directamente esculpiendo la cera, reforzados con madera o esqueleto de alambre, además de utilizarse también materiales como el yeso y el trapo. Una cualidad de la cera es que permite lograr un gran realismo en detalles como rostros y texturas orgánicas.

Trabajada por artesanos de las clases más bajas, siendo su creador un auténtico representante del pueblo, la cera es poco común encontrarla en la actualidad y los juguetes ceriescultóricos son objetos en extinción, sin embargo aun se pueden encontrar muñecas con cabeza y extremidades de cera, provenientes del estado de Puebla. Figuritas para los nacimientos, Niños Dios, frutas de apariencia casi real para decorar la cocina, además de unos cuadritos que al frotarse contra una hoja impresa de algún periódico, cómic o historieta el cual dicho dibujo podía calcarse en una hoja en blanco. Se agregan además las representaciones modestas de frutas, las canoas y trajineras de las festividades de Santa Anita en la Ciudad de México.

Un material que también es común a los niños es la plastilina, usada para maquetas, modelar figuras, personajes de fantasía y reales, para crear moldes, funciona para eliminar el estrés, incluso para realizar películas<sup>84</sup> y cortometrajes.

En el estado de Michoacán en la ciudad de Zamora, existe un Museo llamado “Tu Mundo en plastilina” donde se muestra la historia por medio de figuras de este material.

«Al realizarse el mestizaje de la idea y de la técnica, lo nuestro, hecho por nosotros y para nosotros, no puede ser más que nuestro”. Francisco Javier Hernández

#### 1.4.7 Juguetes de trapo

Muñecos de trapo, hechos de retazos y pedacera muy económicos, además de un gran colorido, dan la identidad del tipo popular de la muñeca mexicana. (Ledesma, 2006). Piezas realizadas en toda la República Mexicana y con características muy especiales de cada región, aunque como un elemento en común son las telas con motivos estampados y los criterios estéticos para construirlos. Títeres, personajes articulados que penden de un hilo que han servido para personificar obras teatrales y entretener tanto a chicos como a grandes.

Personajes miniatura que se colocan en el dedo, provenientes del sureste de México, algunos como los comandantes zapatistas con sus pasamontañas de San Juan Chamula, Chiapas, otros que funcionan como llaveros con vestimentas típicas, muñecas hechas de tela, títeres<sup>85</sup> o marionetas, los trapos, muñecos seri, hechos con alga marina y tiras de tela.

«Los títeres..., considerados como juguete popular, como objeto de interpretación plástica netamente vernácula”. Francisco Javier Hernández.

#### 1.4.8 Juguetes de fibras naturales

Estos materiales son perecederos y se obtienen directamente de las plantas, arbustos y árboles que sin ser madera en sí, se utilizan como accesorios para el entretenimiento infantil. Entre los más utilizados se encuentran la paja, el coco, el ixtle, el popotillo, la palma, la hoja de maíz, la lechuguilla otras fibras que se utilizan para fabricar con ellos lazos y mecates, los cuales se pueden encontrar desde muñecos, imágenes religiosas como los mencionados, las palmas del Domingo de Ramos, atrapanovios, canastas, cestos, tapetes, jinetes, caballitos, mulitas, sonajas, caballitos, cabezas decoradas hechas con coco, lazos, cuerdas, pinceles hasta máscaras y abanicos.

Características de estos juguetes entre otras, son que se realizan con materiales orgánicos, son sustentables al reutilizar materiales y no desperdiciarlos, son naturales y lo más importante es que no son tóxicos.

#### 1.4.9 Juguetes de hueso

Se pueden encontrar algunos de los antes mencionados, unos de hueso de ganado, otros más lujosos de marfil, entre los que se encuentran el ajedrez, fichas de dominó y otros juegos de mesa, también existen baleros y matracas, muñecos y dados. Anteriormente se jugaba con las semillas de frutas y vegetales, como las de chabacano con las que se juega la matatena, huesos que se introducen en recipientes para convertirlas en sonajas, algunos que tienen forma de animalitos como puercoespines y tortugas, o cabezas los cuales son contenedores de semillas como lo chía o pasto, comúnmente hechos de aserrín envuelto en una media, de esta forma al regarlos con agua las semillas germinan y dan la apariencia de pelo o espinas, según sea el caso. El hueso de aceitunas, avellanas o castañas que antiguamente se usaban como canicas antes de ser de vidrio.

Cascabeles y sonajas hechos con botes vacíos y los huesos pequeños de alguna fruta, algunos otros instrumentos de percusión que suenan al ser golpeados varios huesos simulando una marimba.

<sup>84</sup> El término anglosajón es Claymation, consiste en capturar fotogramas mediante una cámara conectada a la computadora, a medida que se va cambiando ligeramente la forma de los objetos maleables, es una subcategoría del Stop Motion. Se han desarrollado filmes con personajes como Wallace y Gromit, en México está el cortometraje Hasta los Huesos, dirigido por René Castillo. Además están las series como la parodia Celebrity Deathmatch de animación de MTV realizada en Estados Unidos creada por Eric Fogel en 2003 y se emplea para videoclips y spots comerciales.

<sup>85</sup> Compañías como la de Rosete Aranda hacia 1860 en Huamantla, Tlaxcala, creaban la alegría entre la barriada popular con la confección de los títeres hechos por los mismos propietarios y los espectáculos que generaron una devoción del pueblo mexicano hacia estos juguetes.

#### 1.4.10 Juguetes de vidrio

El juguete más común son las canicas, antiguamente de barro o piedra, que incluyen un código lingüístico muy peculiar, “chiras pelas”, “safín safado” como las más comunes, además de existir muchas variantes para jugarse, la particularidad del juego es tirar una canica hasta tocar la del contrario, y luego acercarse a un lugar determinado o brincar alguna dificultad. Cuando se gana una partida se toman las canicas de los jugadores contrarios. El más común es el que partía de una línea de inicio, al pasarla se podía volver a tirar para acomodarse y chocar la canica contraria, otro era atinarle a un orificio o bien a un círculo trazado, en este momento la canica adquiría el poder de golpear a otras, sacándolas del juego inmediatamente. Agüitas, americanas, tréboles, bombochas, tiritos, ojos de gato y las que han sufrido daños que se les conoce como cascadas. Se pueden apreciar también vitrinas con miniaturas como trastecitos de vidrio, botellas, animalitos de vidrio modelado, otros floreritos con agua y una flor en su interior.

«Animales en miniatura como perros, venados, caballitos, hasta aves como las garzas, botellones, candiles, floreros canastilla y las jaulas que contienen un pájaro azul”. (Ledesma, 2006)

#### 1.4.11 Juguetes comestibles

«En noviembre en la conmemoración del día de muertos, el amaranto, el chocolate y el azúcar en las calaveritas de dulce, con el nombre de alguna persona en la frente, escrita con pasta hecha con azúcar pintada con anilina. Para el día de los santos difuntos se hacen “angelitos” acostados sobre un papel de estraza de colores o de papel de china finamente picado, que representan a los niños que fallecen, hechos de pasta de almendra o de azúcar”. (Ledesma, 2006)

Azucarados con miel delgada en su interior que representan hombres, mujeres y animales decorados con líneas de color en su contorno; los chilitos y bailarinas del norte, así como las charamuscas de Guanajuato, gomitas en forma de ángeles, animalitos de azúcar cristalizada como borregos, conejos, leones, perros y changos, figuritas de frutas de pasta de almendra, nuez, cacahuete o pepita, ofrendas y panes de muerto en miniatura, palomitas de alfeñique, figuras del estado de Michoacán de a 10 a 15 cm de altura, alfajores de pinole poblanos, el propósito de estos juguetes es que los niños conserven la tradición, jueguen y al final se los coman.

#### 1.5 Juegos tradicionales mexicanos

«La educación de un niño comienza cien años antes de su nacimiento”. Napoleón Bonaparte

Rescatar la identidad nacional por medio de la sabiduría de un pueblo, despersonalizado y con una vasta cultura que se manifiesta en expresiones espirituales y artísticas, mismas que se van perdiendo en el devenir de un mundo plagado de nuevas necesidades enfocadas hacia el consumismo. El folclore, cuyo significado del inglés folklóre, folk, pueblo y lore, acervo, saber o conocimiento se interpreta como el saber del pueblo, resulta importante en la preservación de las tradiciones, así como reactivadoras de un sentimiento nacional, que más de un arraigo inconsciente resulta en una comunidad que coexiste en armonía, con el afán de continuar en las futuras generaciones, las raíces espirituales más que dogmáticas, pragmáticas y políticas.

Es menester de la parte intelectual revivir y transmitir la cultura con una visión hacia los próximos 50 años, enriqueciendo con esto una historia con un panorama positivo, con nuevos valores y una consciencia respecto al amor por la tierra, la libertad, la unidad y el bienestar común de las futuras familias mediante la educación, no propiamente académica, sino vivencial y la que la familia transmite. Formar un desarrollo integral a nivel, intelectual, afectivo, social y motriz.

El juego participa en estos rubros, a nivel intelectual estimula y permite desarrollar la inteligencia, el lenguaje verbal y no verbal, despierta un interés por el descubrimiento de un mundo que lo rodea, de alguna forma intrínseco desde antes de nacer se ha condicionado el pensamiento del nuevo ser mediante la cultura popular y sus tradiciones. Esto se refleja a través de las adivinanzas, los trabalenguas y los chistes.

En relación a los aspectos sociales y afectivos, los juegos son una forma de socializar, convivir y coexistir con otros seres humanos, se respeta, se da y se recibe afecto, se conocen los derechos y la forma de tratar a los demás, los sentimientos propios y ajenos, se conocen valores y se reconoce la importancia de integrarse en grupos para beneficiar a su desarrollo. Por ejemplo los juegos en donde se integran equipos y juegos tradicionales como la piñata. En cuanto al desarrollo motriz, se va adquiriendo un control sobre su cuerpo, adquiere habilidades, fuerza, coordina sus movimientos y un dominio del espacio. Se vive en las rondas, juegos de rol, canciones y todos los que interviene una canción y movilidad simultánea.

También se desarrollan hábitos, disciplina, valores como el respeto, conceder la participación de todos los participantes, la paciencia y el compartir la alegría al jugar y divertirse en conjunto. Los juegos en México además de los que se realizan con algún juguete, existen también otros que se complementan con un canto o un juego de palabras, a continuación se enlista algunos de los más comunes de dominio popular.

Dentro de los juegos infantiles se encuentran:

Anillo, aro o hula-hula, ya antes mencionado, cuya finalidad es hacer girar con el cuerpo o con las extremidades, en algunos casos si la coordinación y la práctica es superior, se puede recorrer todo el cuerpo con un aro, o coordinar varios al mismo tiempo incluso con las manos y las piernas.

Avión, en este juego un jugador lanza su piedra, papel remojado o “teja” al primer cuadro. Salta en un pie ese cuadro, después pasa al tercero y continúa así hasta el final. En las casillas que corresponden a los números cuatro – cinco, siete – ocho y la de la cabina con el número diez se apoyan ambos pies. Se regresa dando media vuelta y se avanza recogiendo la “teja” al llegar al lugar donde fue lanzada. Después se vuelve a lanzar la piedra a la segunda casilla y se inicia nuevamente el proceso. Si se equivoca el jugador por no lanzar la piedra al lugar al que debe, por caerse o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la solamente él podrá pisar pero los demás jugadores no.

El Bote Pateado, un juego de escondite, en el cual se necesita un bote de lata o plástico, generalmente pequeño. El niño sorteado para patearlo golpea el bote lo más lejos posible y se encargará de buscar a los otros, debe correr por el bote mientras los demás se ocultan. Cuando descubre a algún niño escondido corre hasta donde está el bote, lo golpea en el piso y grita: “uno, dos, tres, por..., que está escondido en...” y sigue buscando a los demás; en el caso de equivocarse al mencionar el nombre de alguien que no estaba en el lugar donde mencionó, salen todos diciendo: “equivocación, equivocación”, y vuelve a empezar el juego.

Alguno de los jugadores escondidos puede correr hacia el bote aprovechando la distancia de quien los busca, en ese momento puede patearlo y gritar: “salvación por mi y por todos mis amigos” con esto el que busca debe correr tras el bote, ponerlo en su lugar nuevamente y empezar a buscar a todos otra vez. El juego termina cuando todos quedan descubiertos y en el siguiente el que busca es el primero que se encontró en el juego anterior.

El juego de la botella, en el que participan varios jugadores, se sugiere más de 4, se hace un círculo y se sortea quien inicia a girar la botella, se hace girar y al detenerse el pico o cuello apunta a algún participante, eligiendo un castigo hacia esa persona, o bien dará la indicación de atreverse a hacer alguna actividad, en algunos casos humillante y en otros más pícaros se reta a besar a algún otro participante.

Brincar la reata, riata o cuerda, es otro juego infantil que incluso se le ha adoptado en el deporte como parte del acondicionamiento físico de boxeadores, gimnastas y atletas. Consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de manera que pase debajo de sus pies y por encima de su cabeza. Puede ser jugado de forma individual en grupo por al menos tres personas, dos que hacen girar la cuerda mientras que la tercera brinca. Además se complementa la dinámica saltando al ritmo de sencillas canciones populares. También se puede jugar con dos cuerdas, lo cual agrega dificultad en cuanto a la coordinación. Se salta hasta el cansancio o en el momento en que un jugador se equivoca, se pueden improvisar habilidades sobre la cuerda, o realizar variaciones como saltar sobre un pie o girando en su propio eje. Otra manera de jugar con la cuerda es la que se conoce como comba. No existe límite de participantes, simplemente dos de ellos sostienen una cuerda y los demás pasan por debajo de ella. Una vez que todos los jugadores han pasado, se va bajando de nivel la cuerda, vuelven a pasar por debajo de ella el resto de jugadores, hasta llegar el momento en el que será imposible pasar por debajo sin un alto esfuerzo.

«Ser uno mismo es, siempre, llegar a ser ese otro que somos y que llevamos escondido en nuestro interior, más que nada como promesa o posibilidad de ser.» Octavio Paz

El Burro dieciséis o burro castigado, es un juego que participan niños, debido a su temática un tanto agresiva y sexual, matizada por una serie de reglas y pasos consecutivos, ejecutando un castigo al que por sorteo le ha tocado ser el burro. Las instrucciones a seguir son las que el primero en brincar dice en voz alta, los siguientes participantes deben repetirlo sin equivocarse, ya que el castigo es colocarse en lugar del burro. Estas indicaciones forman una especie de estribillos que riman de acuerdo al número del turno en el que se va participando.

Las coleadas, también conforman un juego muy dinámico y divertido, debe jugarse en espacios abiertos por la gran cantidad de participantes que pueden jugar. Se forma una fila unida por las manos entre un jugador y otro, el primero va determinar la

dirección y la velocidad, como si fuera la locomotora de un tren, mientras más se acelera y los de adelante tienen fuerte, los de atrás tendrán que ir más rápido, y al cambiar de dirección el tironeo tan fuerte que comienzan a soltarse los jugadores saliendo proyectados mientras los demás continúan. Es necesario tener precaución y jugarlo de preferencia sobre pasto o tierra, para evitar fuertes raspones y heridas profundas.

En el juego de las cebollitas, se hacen dos equipos, en uno los que van a cosechar y en otro se colocan varios participantes en fila, haciendo una cadena tomados de la cintura, el primero debe sujetarse fuertemente a un poste, un muro o a algo fijo, que lo mantengan bien sostenido, el último que llega va a querer arrancar a “las cebollitas” de esta forma el primero es la raíz y dependiendo de lo bien que estén agarrados serán los jugadores que se desprendan, incluso puedan caer cuando el último este tirando del penúltimo, al tirarlo de la cintura.

En el juego del chicote los participantes forman un círculo abriendo las piernas a modo de dejar pasar un jugador por debajo de ellas. Uno de los jugadores, con un trapo en la mano, que lo identificara como el cazador quien persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, siendo la presa. El cazador golpea con el trapo a la presa, propinándole “chicotazos”. La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el trapo en el suelo y arranca a la que ahora es la presa, el jugador que formaba parte del círculo y que pasaron bajo sus piernas toma ahora el trapo del suelo, ahora éste es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

Chinche al agua o burro entamalizado es un juego de fuerza y resistencia, un tanto rudo, similar a la del burro castigado, en el que dos equipos de varios participantes se dividen, uno se forma en una fila, estando agachados se abrazan quedando la cabeza debajo de las piernas del que está enfrente, y el que está adelante se apoya de un jugador que está encontrado a él de pie. Al estar esta fila formada los del equipo opuesto brincan desde el primer jugador flexionado tratando de llegar lo más lejos posible para permitir que los siguientes jugadores puedan montarse sobre la fila. Ya estando arriba los jugadores de abajo se mueven para desequilibrar a los del equipo contrario, el propósito será que al derrumbarse después de cierto tiempo cambian el rol y los que brincaron ahora les tocará formar la fila, soportando la agresión de los jugadores que buscan venganza del abuso cuando les tocó estar encima.

El cuadrado o timbiriche, es un juego de lápiz y papel, por lo general sobre un tablero improvisado donde una hoja cuadriculada de libreta funciona a la perfección, donde más que de azar es de estrategia y percepción del espacio. Se juega por dos o hasta cuatro como máximo, se dibuja un punto por cada esquina de la cuadrícula, comúnmente de 5 x 5 puntos como mínimo, y deben ser proporcionales a la cantidad de participantes, que permita a todos jugar, pues el objetivo es el de completar cuadrillos, y así reclamar la mayor cantidad de éstos posibles sobre el papel. En cada jugada, de forma alternada, un jugador unirá dos puntos consecutivos con un trazo horizontal o vertical; los cuadrillos se van formando lado por lado, línea por línea, quedando excluidas del juego las diagonales. Al formar con estas líneas un cuadrado, el jugador que lo completa escribe dentro del una marca o inicial que lo va a distinguir de los demás jugadores, dándole un turno adicional hasta dejar de formar cuadros, el jugador que al final al llenarse el tablero tenga más cuadrados marcados por él, gana la partida.

Los encantados y la roña o tú las traes, o las traís, son juegos de persecución y contacto físico en el que intervienen más de dos participantes, se sortea el encantador en el caso de los encantados, este va a perseguir a los otros jugadores y en cuanto a tocaba a uno de ellos, este debía quedarse inmóvil o “encantado” hasta que otro jugador vuelva a tocar y lo desencantase. El resto del día cuidarse desencantado y desencantar a los que han sido inmovilizados, una labor difícil pero muy divertida. El objetivo es intentar encantar a todos los jugadores, una misión casi imposible.

La roña o tú las traes, o las traís goza de gran popularidad entre los niños de todo el mundo, especialmente durante el momento del recreo en las escuelas. De la misma forma que los encantados, existe un jugador que va a perseguir a los demás y puntos de seguridad conocidas como base donde los jugadores perseguidos son inmunes al contacto del que los persigue. Al ser alcanzado este jugador existen variantes, una es que sale del juego hasta que comience otro, otra es que cambia el rol del roñoso y ahora el que perseguía es perseguido, y otra variante es que también se vuelve portador y persigue junto al primer jugador al resto que aún no han sido alcanzados, al tocar a un jugador se grita la traís.

Escondidas, escondidillas, escondite son los nombres para asignar este juego, los jugadores se esconden mientras un jugador cuenta, comúnmente hasta cien, escondidos pueden ser delatados al ser vistos y exclamarlo en voz alta, también pueden ser capturados cuando son tocados o agarrados, en algunas va-

riantes, si el jugador escondido alcanza la base, simplemente tocando el lugar convenido para ello, comúnmente es un árbol o un poste, éste ya no podrá ser atrapado. En este caso, el último jugador que llega a ese punto es el siguiente que la buscará en el próximo turno.

Otra variación es similar a la del bote pateado, en la que al ser descubierto el jugador debe correr rápidamente hacia la base antes de ser tocado, ya que si esto sucede, cambiará el rol y ahora tendrá que buscar en el siguiente juego.

En el juego ollitas o jarritos los participantes se reparten roles, dos hacen uno de comprador y otro de vendedor, el resto son las ollitas que pueden ser de frijoles, arroz, lentejas, o cualquier otra semilla o vegetal. Tanto el comprador como el vendedor deben elegirse de entre los niños más grandes o fuertes esto para poder sostener a un tercero. El comprador lo toma de un brazo y el vendedor del otro, el jugador ollita pone los brazos como las orejas de una taza. El comprador y el vendedor lo mecen tres veces seguidas mientras lo cargan en el aire. Si se suelta, la ollita está defectuosa y no se la lleva. El comprador pide otra en su reemplazo. Si no se suelta, está buena y esta sí se la lleva.

Basta es un juego que generalmente se lleva a cabo en la primaria, requiere una hoja y un bolígrafo o lápiz, primero se divide en columnas con los siguientes campos, comúnmente son: nombre, apellido, ciudad o país, flor o fruto, animal, cosa. Al comenzar el juego una persona dice la letra A en voz alta, continuando en silencio el resto del alfabeto y otro jugador le dice: ¡BASTA! Y menciona la letra en donde se ha quedado, en seguida se deben contestar los campos usando una palabra que inicie con la letra mencionada. Por ejemplo: Un jugador dice: ¡Jota!, los demás jugadores anotan en su tablero en este caso un jugador, nombre: Juan, apellido: Jiménez, ciudad o país: Jamaica, flor o fruto: jícama, animal: jirafa, cosa: jabón. El primero en terminar de llenar su tablero comienza a contar hasta 20, diciendo basta uno, basta dos..., hasta basta veinte, si otro jugador termina en el tiempo antes de terminar la cuenta se une al primero, si no terminó de llenar debe parar en ese momento, al final se comparan las respuestas, considerando la veracidad de las palabras y la ortografía. En algunos casos se usa el diccionario y en caso de haber errores gana aquel que haya tenido menos, se asigna un puntaje a cada respuesta, en caso de repetirse por dos jugadores o más se reparte la puntuación o se descuenta un porcentaje, se suma el total de las respuestas y gana el que al final de varias rondas tenga más puntos. Este juego ayuda a enriquecer el vocabulario y la rapidez en responder ejercita la agilidad mental.

Los juegos en los que intervienen las palmas de las manos representan un ejercicio muy divertido de coordinación motriz y memoria al ritmo de una canción. Se colocan por parejas, frente a frente, ya sea de pie o sentadas. Dialogan sus manos mientras sus voces repiten al mismo tiempo la tonadilla del juego. En los movimientos hay cosquillas, brincos y luego la alegría compartida que da cuando alguno pierde la coordinación, olvida el siguiente movimiento o comienza a aprender el juego, mientras se memoriza alguna de las siguientes coplas.

Asímismo, la proyección de sombras en la pared y contar alguna historia o cuento mientras se animan las sombras.

Existen una gran variedad de juegos, sin embargo me permito hacer mención de otros tantos han sido parte de la infancia mexicana en diversas regiones y con adaptaciones tanto en nombre como en la forma de jugar, por ejemplo están la papa caliente, la vaca lechera, los cochinitos dormilones, al pasar la barca los deditos, Juan Pirulero, los gatitos, arroz con leche, los pollitos, el barquito chiquitito, mamá si me dejas ir, el burro enfermo, los caminitos, mi cuerpo, canción de la vacuna, miau-miau, canción de los caminitos, canción del correo, para mis patitos, canción del estornudo, el patio de mi casa, cinco lobitos, pin-pon, el cocherito plim-plam-plom, cu-cu, que llueva, que llueva, donde están las llaves, el señor don gato, soy capitán, era un gato grande, soy un chino capuchino, el gallito, vamos a contar mentiras, la hija del alcalde, tengo, tengo, tengo, la paloma blanca, tengo una muñeca, el resorte, la rueda de San Miguel, stop o la guerra de las naciones, el teléfono descompuesto, un elefante y muchos otros que aunados a los cantos con los que se acompañan, algunos más que requieren de agilidad física y fuerza como en el caso del palo encebado y el tochito forman un ambiente noble, de convivencia sana y recreativa durante los recreos.

### 1.5 1 Juegos de mesa

En los juegos de azar donde la suerte interviene en el éxito de un jugador, donde el objeto condicionante por lo general es uno o dos dados, las reglas se marcan dependiendo el tipo de juego, por ejemplo Serpientes y Escaleras, el Turista o el Maratón, de acuerdo el número resultante de los dados será el número de casillas por avanzar y éstas indican los movimientos a seguir, en unos será el de avanzar la misma cantidad de casillas que indica el dado, en otros será retroceder, que en el más desafortunado es regresar a la casilla de inicio. En el caso del Maratón el número que aparece en el dado indica el número de la pregunta, se avanza de acuerdo a la dificultad de la pregunta, en algunos casos una, dos o hasta tres casillas, de lo contrario avanza un participante llamado la ignorancia.

Un juego tradicional de las ferias populares es el cubilete, mediante incentivos como atractivos premios se engancha la ambición del jugador, este juego consiste en que cada jugador tira un dado. El que saque el mayor valor abre el juego o “pone tiro”. En caso de empatar se vuelve a sortear tirando el dado. El jugador que “pone tiro” puede tirar los dados hasta tres veces y seleccionar el grupo de caras (Ases, Reyes, Reinas, Jacks, Gallgos o Negros) que en su opinión sea más difícil de “matar” o vencer. El turno siguiente es siempre a mano derecha. Los Ases sirven como comodines y pueden tomar el lugar de cualquier cara en un grupo. Cada cara del dado representa un valor: as, K, Q, J, 8, 7. Se juega a 10 puntos y se pueden formar combinaciones como la Carabina que se conforma de 5 Ases o Reyes, ésta equivale a 10 puntos y termina el juego. Una Carabina de Reyes Natural, esto quiere decir sin Ases, vale 5 puntos y termina la ronda. Una Carabina de Reyes “sucía” con Ases vale 2 puntos y termina la ronda. En caso de no lograrse una Carabina gana un punto el jugador con la tirada de más valor. Cada jugador puede tirar tantas veces como el que originalmente abrió la partida. El jugador que gana abre la siguiente partida. También en las ferias existe un juego clásico dentro de los juegos de azar, la lotería. Actualmente es un juego público en el que para participar se debe adquirir una serie de billetes, o el cachito, que es un fragmento de una serie, cuando solamente queda un billete se le llama huerfanito; y boletos de participación instantánea, los pronósticos, las quinielas y el melate, así como los populares sorteos mediante un juego de mesa que consiste en cartones y barajas, en el que los participantes seleccionan de entre una cantidad de tableros un cartón o varios, dependiendo con cuantos desee ingresar, a más cantidad supone mayor posibilidad de ganar. Una persona ajena al resto pasa una serie de cartas previamente barajeadas que mencionando en voz alta y en algunos casos

con ingenio las canta adaptando rimas para exclamar el nombre de la tarjeta que aparece, por ejemplo: “Cúidate bien cuatito, sino viene por ti el coloradito; el diablito”. Estas vuelven más divertida la partida y obliga a mantener la concentración entre la voz del que echa las cartas, observar la carta que muestra y buscarla en el tablero, en caso de coincidir la carta mencionada, se coloca una marca sobre el tablero, comúnmente de nueve espacios de tres casillas de alto por tres de ancho. Estas marcas se colocan encima de la imagen y se pueden utilizar frijoles, fichas o cualquier objeto que indique que esa figura ya salió previamente. Gana el que llene primero su tablero, sin embargo también hay variaciones en este juego, puede jugarse a llenar únicamente las 4 esquinas, o hacer una línea ya sea horizontal o vertical, dependiendo del acuerdo previo y la forma en cómo se jugará. Lo que vuelve más interesante este juego es al igual que en el cubilete o los naipes, es cuando se establece una cantidad por jugador para participar, misma que será el premio para el ganador. Una variante anglosajona es el bingo, bajo la misma dinámica pero en lugar de imágenes son números. El ajedrez, las damas chinas y las damas inglesas son juegos de mesa que desarrollan la destreza y la habilidad para anticipar movimientos y crear estrategias para vencer al o a los oponentes, que en el caso de las damas inglesas pueden ser hasta seis participantes. Estos juegos han permanecido por varias generaciones, incluso existen torneos internacionales para los más experimentados y resulta muy compleja la serie de movimientos y jugadas que proyecta la mente de cada jugador, solo aquel que aprovecha la distracción del oponente vence.

El juego de la oca, un clásico de los juegos tradicionales además de la historia que contiene dentro de México. Hacia el año de 1890 cinco millones de copias de “El juego de la oca” además del juego de la lotería, diseñados e ilustrados por José Guadalupe Posada, editadas por Antonio Vanegas Arroyo. Sirvieron como entretenimiento de varias generaciones que pasaron horas jugando con ella. Las reglas vienen impresas en el mismo juego y se han hecho adaptaciones, estilizando las formas y el decorado de las casillas, esto sin alterar la dinámica principal del juego que es la de llegar a la última casilla sorteando las mismas con castigos. Uno de los más populares es el juego del gato, también conocido en algunas regiones como tres en línea, tatetí, entre otros, se juega con la ayuda de un lápiz y un papel entre dos jugadores, comúnmente O y X, pero también puede usarse otra marca como la inicial del nombre o cualquier símbolo que identifique al jugador, la partida se desarrolla en un tablero de 3 en vertical y 3 en horizontal. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

### 1.5 .2 Juegos de suerte o para el desempate

Juegos para el desempate como piedra, papel o tijeras, o chin-cham-pú. También, una forma para elegir o seleccionar algo o a alguien o en el caso de los juegos, el turno para participar en algo o descartarlo es poner cada quien la punta de su pie en un centro común, y alguien con su dedo selecciona un zapato, juego llamado zapatito blanco, zapatito azul. El que cuenta va moviendo su dedo sobre todos los zapatos, y al quedar su dedo al final de la canción sobre el zapato de un jugador debe decir su edad, lo cual era muchas veces cuestionable, y es el número de quien debe ser el primero en algún juego.

Los volados, es un juego que consiste en adivinar la cara de la moneda después de lanzarla al aire y caer al piso, la mesa o en la palma de la mano. Se utiliza el dedo pulgar de la mano, se lanza hacia arriba a modo que al viaje por el aire y gire rápidamente se considere imparcial, en ocasiones de lo rápido que gira en el aire se aprecia un zumbido. Las caras de la moneda se conocen hasta la actualidad como águila o sol, aunque el sol en la cara opuesta del águila haya cambiado por otros motivos gráficos, en otros países respectivamente equivalen a la cara y la cruz. Una variante del juego son los tapaditos, en la que se debe adivinar el resultado de la cara de la moneda apostando estampitas, billetitos o monedas. Se lanza la moneda al aire y se captura cerrando la palma rápidamente antes de caer, se cubre con la palma de la otra mano. Aún se puede ver que se jueguen volados con aquel que deambula por las calles vendiendo merengues, en ocasiones el merengüero perdía toda su venta, en otras ganaba además de conservar su mercancía, parte del folclore popular.

### 1.5.3 Rondas infantiles

Somos resultado del cosmos, de la naturaleza, la de la vida, pero debido a nuestra humanidad misma, a nuestra cultura, a nuestra mente, a nuestra conciencia, nos hemos vuelto extraños a este cosmos que nos es secretamente íntimo. Nuestro pensamiento y nuestra conciencia, los cuales nos hacen conocer este mundo físico, nos alejan otro tanto. El hecho mismo de considerar nacional y científicamente el universo nos separa también de él. Nos hemos desarrollado más allá del mundo físico y viviente. Es en este más allá que opera el pleno desplegamiento de la humanidad". (Morin, 2001)

Las rondas son trayectorias que se recorren de forma circular formadas con los participantes, al mismo tiempo que se cantan tonadas de dominio popular, se unen e integran con niños de

la misma edad uniendo sus manos y así conformar la ronda. Fomentan el espíritu de grupo, se obedecen indicaciones, se establece un orden para participar y se aprende mientras se imitan los movimientos y las estrofas del juego. Su origen se remonta a rasgos rituales, danzas que se acompañaban de percusiones que en la cultura mesoamericana se ofrecían a los dioses bajo alguna petición o agradecimiento, invocando o implorando que se concediera algún favor. Existen muchas canciones que conforman el inventario, incluso se han adaptado a otras lenguas de comunidades indígenas o bien ellos han conservado algunas que son testimonio de sus tradiciones. Un personaje que también forma parte de la cultura y tradiciones mexicanas a través de varias generaciones por su creatividad en torno a las canciones infantiles y su aportación artística es Cri-Crí. Nacido el 6 de octubre de 1907 cuyo nombre real en vida fue el de Francisco Gabilondo Soler, alto y muy inquieto, aficionado a aprender, especialmente geografía, matemáticas, astronomía, cuentos y música. Con el tiempo integró sus conocimientos y se dedicó a componer canciones. Fue a partir del 15 de octubre de 1934 que adquirió el sobrenombre de Cri-Crí, también aprendió idiomas y astronomía. Finalmente deja un legado de 216 canciones, varios cuentos y 27 años de carrera dedicada al mundo infantil, su alma musical fue el Grillito Cantor.

«¿Quién es el que anda aquí?  
¡Es Cri-Crí! ¡Es Cri-Crí!  
¿Y quién es ese señor?  
¡EL Grillo Cantor! »

Francisco Gabilondo Soler

La gallina ciega es un juego infantil en el que se tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, a un jugador seleccionado. Entonces el resto de jugadores empiezan a darle vueltas hasta marear al que debe perseguir a los demás. Mientras todos ríen y la gallina gira, se entona la canción correspondiente de la ronda. La víbora de la mar, dos participantes hacen una casita o puente elevando sus brazos y tomados de las manos, otros hacen una fila y pasan por debajo de la casita, dando vueltas alrededor de esta y aumentando la velocidad del recorrido y en el momento en que termina la ronda bajan los brazos y al jugador al que atrapan le preguntan con quién se va; ¿con melón o con sandía? o cualquier otro nombre que hayan tomado los que forman el puente. El niño atrapado se formará detrás del que haya elegido. Cuando termina el juego, cada una de las filas compite con la otra a jalar y la que tiene más fuerza gana.

También forma parte del festejo nupcial, en esta variante, se dividen hombres y las mujeres, el puente se crea cuando el novio sujeta el velo o la cola del vestido de la novia, colocados ambos en una silla cada uno. En este caso se sigue el ritmo de la música, acelerándose cada vez más rápido, los participantes deben mantener completa la vólera mientras corren unidos entre el lugar, transitando bruscamente entre las mesas, las sillas y los novios, empujándolos maliciosamente en ocasiones para derribarlos. Al final del juego, la novia arroja desde su silla el ramo hacia las mujeres y el novio lanza la liga de la novia hacia los varones.

Matarilerilerón, un juego en el que se hace una fila con los participantes, la persona que va a pedir los pajes se coloca frente a la fila. La persona que queda sola comienza a cantar: "Amo ato Matarilerilerón".

La rueda de San Miguel es un juego que data desde la época del siglo XVI en el que se conocía como "Ollas de Churumbel". Durante el siglo XVII cambia a Ollas de San Miguel<sup>86</sup>. En este juego, los niños cantan en rueda y según les va nombrando el niño que está en el centro, se vuelven de espaldas, hasta que todos quedan igual.

Mambrú es una ronda de origen francés, originalmente de nombre Marlborough s'en va-t-en guerre, se ha adaptado a varios idiomas en el mundo, al inglés, alemán y al español, en México se dio a conocer por medio de la canción.

Algunos juegos son los castigos para los vencidos, en ocasiones se sortean prendas, en otras el golpear alguna parte del cuerpo, comúnmente la cara o la cabeza, siendo esto un gesto humillante, por ejemplo en la Semana Inglesa en el caso del hombre cuando gira hacia el lado opuesto de la mujer, en el caso de ser más rudo el castigo se le da una serie de golpes con la mano abierta en la cabeza, mazapanes o zapas. Otros juegos similares son el de la cadenita o el de las siete cruces.



<sup>86</sup> Universidad Veracruzana: <http://www.uv.mx/popularte/>

## 2 Cromática iconolingüística de los juguetes tradicionales mexicanos: Trompo, Balero, Yo-yo y Tablitas.

### 2.1 Aspectos iconolingüísticos del color

“El color debe ser pensado, soñado, imaginado.”

Henri Matisse

El color en el juguete tradicional mexicano deviene culturalmente de varios aspectos que van desde una constante de tradiciones hasta la utilidad funcional que tiene el artista popular, dependiendo de su gusto estético y las posibles combinaciones que éste puede realizar al construir cada pieza, orientado por una costumbre y unos recursos limitados tanto por el aspecto económico como por el de materia prima.

Cabe mencionar que para desglosar el color como una cualidad intrínseca del juguete y como un ingrediente culturalmente imprescindible es necesario considerar al juguete como un objeto de diseño, que según Bruno Munari (Munari, ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual, 1985), los juguetes forman parte de los sectores en los que el diseño interviene y según él vale la pena abordar como proyecto.<sup>1</sup>

Dentro de las clasificaciones de juegos y juguetes presenta las siguientes:

- Juegos al aire libre para las escuelas
- Juegos colectivos para las playas
- Juegos meteorológicos
- Juegos de agua, de aire, térmicos, ópticos, dinámicos
- Juegos desmontables y recomponibles para comunicar informaciones útiles
- Ídem para informaciones artísticas

De acuerdo a lo anterior los juguetes tradicionales que se abordan en este trabajo, se incluyen dentro de los juegos ópticos y dinámicos. En este sentido se abordará más adelante el análisis formal de los códigos que existen dentro del juguete, en el capítulo actual se hará referencia al aspecto cromático de acuerdo a varios enfoques que van desde el fisiológico hasta el perceptual, ubicado en el contexto de la cultura mexicana y su sociedad.

Además resulta necesario reflexionar respecto a un aspecto cromático muy particular de los juguetes populares, como es la concentración de valores estéticos que surgen de la capacidad de manejar, combinar y componer con el contraste cromático, motivos gráficos que conforman la

<sup>1</sup> Con base en la estructura metodológica de Munari, es posible analizar un objeto de producción industrial, con la finalidad de conocer sus ventajas y sus inconvenientes bajo todos los aspectos, descartando criterios subjetivos examinando los bajo todos los aspectos posibles, valores objetivos como la funcionalidad, la manejabilidad, el color, la forma y el o los materiales con que se construyen.

decoración, también condicionados por los aspectos culturales y emotivos por parte del artesano, así como por el modo de vida y la forma en cómo perciben la misma, realizando objetos únicos en cuanto a su finalidad, considerando los detalles como el color, la forma y la textura, mismos que hacen que se pueda considerar una obra de arte.

En primera instancia se definirá al color de acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española (Real Academia Española, 2010):

COLOR. (Del lat. color, -oris).

1. m. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.
2. m. color natural de la tez humana.
3. m. Sustancia preparada para pintar o teñir.
4. m. colorido (de una pintura).
5. m. Carácter peculiar de algunas cosas.
6. m. Cualidad especial que distingue el estilo. Pintó con colores trágicos o sombríos Tal actor dio a su papel un nuevo color
7. m. Matiz de opinión o fracción política. Fulano pertenece a este o al otro color Gobierno de un solo color
8. m. Fís. Propiedad de la luz transmitida, reflejada o emitida por un objeto, que depende de su longitud de onda.
9. m. Heráld. Cada uno de los cinco colores heráldicos.
10. m. p. us. Pretexto, motivo, razón aparente para hacer algo.
11. m. pl. colores que una entidad, equipo o club de carácter deportivo adopta como símbolos propios en su bandera y en los uniformes de sus atletas o jugadores.
12. m. pl. Entidad, equipo o club que ha adoptado dichos colores.

El Color según el diccionario de mexicanismos. (Company, 2010)

Color. M. supran. Lápiz de color: "se me perdió un color".| - de hormiga. LOC. ADJ. Supran. Coloq. Referido a una situación, difícil, poco halagüeña: "las cosas en casa están color de hormiga".



El color representa una parte fundamental de la identidad de una nación y en la integración colectiva de valores y tradiciones.

### 2.1.1 Fisiología del color

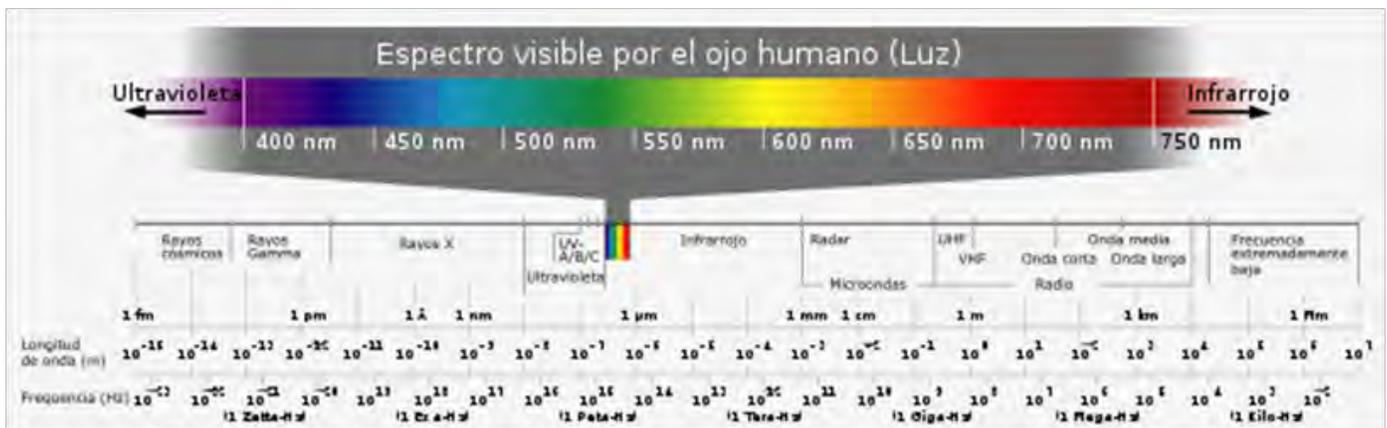
Como un fenómeno físico ha sido un factor que ha inquietado la mente del ser humano, dándole diversos significados a través de las culturas que han poblado la tierra. Nutriendo los sentidos, a cada momento se hace presente a través de los sentidos, que si bien es un fenómeno de carácter visual, influye directamente en los demás sentidos primarios. Se dice también que además influyen en la mente, el cuerpo y el espíritu, siendo múltiple el impacto en el humano.

El espectro que percibe la raza humana se encuentra en un 40% de la totalidad cromática, (Chiazzari, 1999) mismos que son los que se encuentran en la luz solar, y son los que reflejan los objetos.<sup>2</sup> Según Chiazzari el color lo define como ondas electromagnéticas que vibran de forma constante, mismas que provienen de las cargas positivas y negativas dentro de un campo magnético que se denomina universo, y cada onda produce tanto una longitud como una velocidad de vibración distinta; juntas forman el espectro electromagnético.

Existen longitudes de onda que el ojo humano no percibe, como las ondas largas donde se encuentran las ondas de radio y las infrarrojas, por otro lado están las ondas cortas como las ultravioleta que se encuentran después de las violeta, los rayos x y los rayos gamma.

Las propiedades del color en la luz resultan estimulantes, hacia el rojo su energía magnética es cálida y estimulante, por otro lado el violeta es refrescante y purificador. La luz blanca se descompone en tres colores básicos, el naranja-rojo, el verde y el azul-violeta, y en una mezcla aditiva de colores resulta la luz blanca. Este efecto se da en artefactos que emiten luz, ya sean desde lámparas hasta las televisiones, los monitores y las pantallas, y es común vivir este fenómeno como algo cotidiano. Esto se puede considerar como color digital, donde la fuente emite la luz por medio de un aparato.

Por otra parte al realizarse una mezcla sustractiva, no en colores luz sino en colores pigmento, al combinarse los colores básicos resulta un color oscuro que se orienta más hacia el negro. A esto se le puede denominar *color analógico*.<sup>3</sup>



La luz visible forma parte de una estrecha franja que va desde longitudes de onda de 380 nm (violeta) hasta los 780 nm (rojo). Los colores del espectro se ordenan como en el arco iris, formando el llamado espectro visible.

<sup>2</sup> Los colores que se perciben son los que el arcoíris emite, al igual que otros fenómenos que emiten los espectros cromáticos, el rojo, el naranja, el amarillo, el verde, el azul y el violeta, ésta es solo una octava de luz conocido como tonos auténticos de las aproximadamente setenta octavas de los colores del espectro electromagnético. (Chiazzari, 1999)

<sup>3</sup> Otl aicher hace una diferenciación entre lo analógico y lo digital, en la cual la comparación de forma cualitativa va más allá de la simple función sistemática de los aparatos o bien, con base en la percepción respecto a las virtudes de ambas, una de ellas es la precisión de lo digital contra la apreciación de lo analógico. (Aicher, 2001)

Sobre la relación entre el color analógico y digital se hablará más adelante, sin embargo cabe mencionar que la percepción del color va de la mano con la comunicación, en este sentido Otl Aicher hace un par de reflexiones respecto a esto (Aicher, 2001):

- La comunicación analógica produce comprensión porque está acoplada a la percepción sensorial, ante todo con el ver.
- Hay un estrecho acoplamiento entre percepción visual y pensar, precisamente la visión analógica.

La visión física del color basa su planteamiento en el estudio de un fenómeno, donde las longitudes de onda de espectros electromagnéticos de energía se propagan en el espacio comprendido entre los 380 y 760 nanómetros . (Hernández G. O., 2004)

El color estimula varios sentidos, aunque por el que se reconoce en primera instancia es la vista, afecta en cierta medida al cuerpo humano, provocan cambios en el comportamiento y el desarrollo, influyen en el tejido celular, así como en los modelos de vibraciones que nos dan vida y nos mantienen unidos. (Chiazzari, 1999)

Cuando la luz solar amplía la gama y pueden identificarse una mayor gama cromática se puede recibir mayor cantidad de energía, por ejemplo en las estaciones de primavera y verano, se percibe una mayor vitalidad y ello se refleja en el entorno, en la vegetación los colores son más vivos, y dichos cambios en las proporciones de la luz solar, dependiendo de la estación provoca que en los seres vivos se sincronicen con la energía estacional, tanto en el cuerpo humano como en algunos animales también influye en su metabolismo, sobre todo en glándulas como la pituitaria y la glándula pineal.

De la vista nace el amor. Refrán popular

La vista es sin lugar a dudas uno de los órganos sensoriales más importantes, sin embargo también se absorbe la luz por medio de la piel y el aire que se respira. El proceso funciona de la siguiente manera: la luz llega a los ojos, traspasan las pupilas hasta llegar al cristalino, éste que funge como un lente similar al de las cámaras, de forma

curva, éste refracta los rayos de luz reuniéndose nuevamente en la retina, en la parte posterior del ojo. La luz estimula estas células, que contienen pigmentos sensibles: los bastoncillos y los conos, por una parte los primeros registran únicamente tonalidades grisáceas, los conos son de tres tipos y son sensibles de acuerdo a cada uno de los colores primarios luz. Los que son sensibles a la luz verde están en el centro de la retina, permitiendo que la luz llegue al centro del ojo, haciendo que de forma perceptual el verde sea el color más relajante para la mente.

### 2.1.2 Percepción del color

La percepción se genera a partir de que la retina descompone el pigmento de las células sensoriales y por medio de impulsos nerviosos viajan a través del nervio óptico hasta llegar a la corteza visual, ubicada en la parte posterior del cerebro, cruzándose los impulsos recibidos en el ojo izquierdo hacia el hemisferio derecho, y del ojo derecho al hemisferio izquierdo. Existe un punto en el cerebro en el que se cruzan las fibras nerviosas, esta zona se llama quiasma óptico. Además los impulsos viajan a través del hipotálamo hacia las glándulas pineal y pituitaria.

Ciertas funciones dependen en gran medida de los estímulos que se dan por medio de la luz, y los diferentes colores inciden directamente en el sistema nervioso y el cerebro, incluso en nuestro sistema energético y en las profundidades espirituales del ser.

Por medio de la piel la luz penetra al cuerpo, se percibe el calor de la luz infrarroja del sol, incluso las longitudes de onda del color de la ropa estimulan una sensibilidad natural, de ello que unas prendas nos sientan cómodamente bien y otras las rechazamos, esto independientemente de las texturas de la tela y los materiales. Incluso puede desarrollarse una capacidad de percibir mediante los dedos y diferenciar los colores a través del tacto, sintiendo la cualidad del color. En el caso de los invidentes, lo describen por la sensación que les produce y su textura.

La forma en que influye en el cuerpo humano es por medio de la estimulación de las diferentes glándulas, una de ellas es la pituitaria, misma que regula además del cre-

cimiento y el sueño, la temperatura, la tendencia sexual, niveles de energía y el apetito. Otra es la glándula pineal, que funciona a modo de reloj corporal, también regula e induce el sueño. Esto conforma cuadros de conducta, mismos que son evidentes en la naturaleza a través de los ciclos y periodos anuales, siendo más activos y vigorosos en verano y más pasivos durante el invierno.

Por ejemplo, el rojo estimula las glándulas suprarrenales fortaleciendo el cuerpo, es el color de la sangre, la luz roja altera y eleva la presión de la sangre en el cuerpo estimulando el corazón. Por otro lado el naranja estimula el aparato digestivo y el apetito sexual, reforzando el sistema inmunológico, pulmones y páncreas. Mientras tanto, el amarillo estimula el cerebro y mantiene alerta, despierto, y con capacidad de decisión, también refuerza el sistema nervioso e impulsa los nervios motores de los músculos, resulta favorable al hígado, vesícula y páncreas. El verde facilita la relajación de los músculos del pecho, haciendo la respiración más lenta y profunda, ayuda a relajar el cuerpo y a regular la circulación, física y emocionalmente beneficia al corazón.

- Adiós -dijo el zorro-. He aquí mi secreto. Es muy simple: no se ve bien sino con el corazón. Lo esencial es invisible a los ojos.
- Lo esencial es invisible a los ojos -repitió el principito, a fin de acordarse.
- El tiempo que perdiste por tu rosa hace que tu rosa sea tan importante.

Fragmento del Principito. Antoine de Saint-Exupéry  
Se pueden mencionar algunas de las dimensiones perceptuales del color, una de ellas es la simbólica:

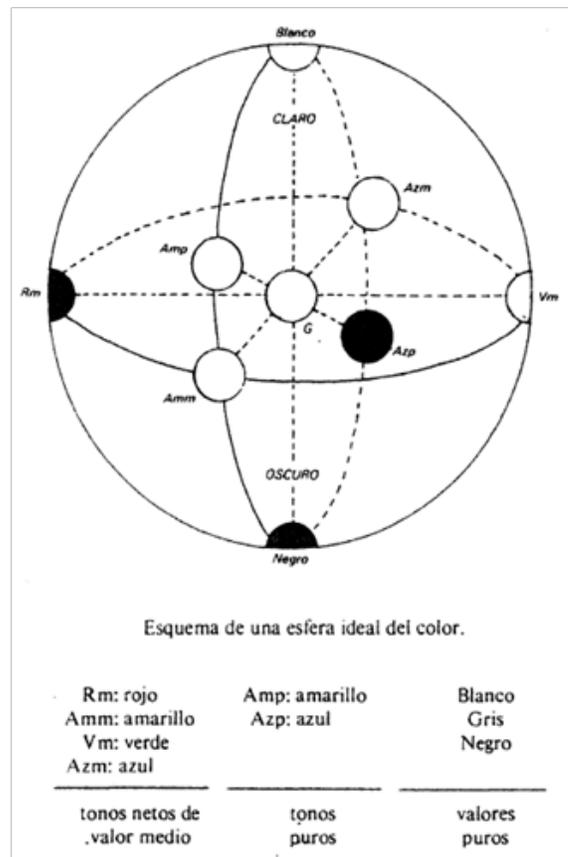
El aire es el medio propio de la luz, del vuelo, del perfume, del color, de las vibraciones interplanetarias; es la vía de comunicación entre la tierra y el cielo. (Chevalier, 1986)

Chevalier en su diccionario de símbolos menciona un área muy poco abordada dentro de las artes visuales, la  *cromatología*<sup>4</sup>, la cual se desarrolló bajo la influencia de Kandinsky, Herbin y Henri Pfeiffer, una simbología del color, que

<sup>4</sup> La cromatología es el estudio del color como uno de los constituyentes fundamentales de la forma del significante icónico, se reconocen sistemas de connotaciones propias, códigos universales dados propiamente por la dinámica de cada cultura.

abarca los valores que por tradición se les ha asignado. Henri Pfeiffer orienta hacia una interpretación con este esquema en el que de forma general dispone en una esfera los colores: blanco, azul, marrón, gris, amarillo, negro, naranja, rojo, verde, violeta.

En tanto el carácter universal del simbolismo dentro del color, evoca a los niveles del ser y el conocimiento, así como el aspecto místico, psicológico, cosmológico entre otros. Lo cierto es que las definiciones han variado, tal es el caso del color rojo el cual recibe tantas significaciones como áreas culturales existen, siendo siempre y en todo lugar un soporte para el pensamiento simbólico.



El primer carácter del simbolismo de los colores es su universalidad, no solamente geográfica, sino a todos los niveles del ser y del conocimiento, cosmológico, psicológico y místico.

La relación que se da a partir de la similitud entre aspectos diferentes adquieren congruencia cuando se vinculan a otros de carácter sensorial, por ejemplo, los siete colores del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, azul celeste y violeta se han puesto en correspondencia con las siete notas musicales, los siete cielos, los siete planetas, los siete días de la semana, entre otras.

### 2.1.3 Simbolismos del color

Colores que simbolizan al fuego como el rojo y el naranja; al aire, el blanco; el verde al agua; el negro o el marrón a la tierra. Por otra parte el color representa también al espacio, por ejemplo el azul en la dimensión vertical, el azul celeste en la cúspide evoca al cielo, mientras se dispone el azul oscuro en la base; el rojo, en la dimensión horizontal, en el oriente más claro, y hacia el occidente más oscuro. El negro Representa al tiempo; el blanco por su parte a lo intemporal; y todo lo que acompaña al tiempo, la alternancia de la oscuridad y de la luz, de la debilidad y de la fuerza, del sueño y del despertar.

En tanto los colores opuestos, como es el caso del blanco y el negro, simbolizan la dualidad intrínseca del ser que se proyecta hacia varios eventos, un vestido de dos colores por ejemplo; dos animales; dos danzantes, todas estas imágenes coloreadas traducen conflictos de fuerzas que se manifiestan en todos los niveles de la existencia que va del mundo cósmico al mundo más íntimo, el negro representando las fuerzas nocturnas, negativas e involutivas, y el blanco las fuerzas del día, positivas y evolutivas. (Chevalier, 1986)

De acuerdo con Jung, el negro es el color de los orígenes, de los comienzos, de las impregnaciones, de las ocultaciones, en su fase germinativa, antes de la explosión luminosa del nacimiento

Los colores presentan un simbolismo cósmico e intervienen como divinidades en muchas cosmogonías. (Chevalier, 1986)

En algunas culturas norteamericanas<sup>5</sup> los colores eran determinados para la luz, como en los navajo, en el que el valor más alto lo tenía el sol, el alba se representaba por el blanco, enseguida el azul para el amanecer, en seguida el amarillo para el ocaso y finalmente el negro para la noche. Mientras que el simbolismo cósmico era el siguiente:

- amarillo-maíz = norte;
- azul = oeste; rojo = sur;
- blanco = este;
- moteado = arriba;
- negro = abajo;
- lugar del hogar encendido,
- centro del mundo = multicolor.

Entre los indios de la Pradera:

- rojo = oeste;
- azul = norte;
- verde = este;
- amarillo = sur

En general, en las tribus de Norteamérica, se encuentra una similitud entre los simbolismos que representan a cada uno de los seis sectores cósmicos y su asociación un color sagrado: el norte es amarillo; el oeste azul; el sur rojo; el este blanco. Por otra parte, el cenit, el punto más alto, se simboliza como multicolor; y en cambio, el nadir lo más bajo se representa con el color negro.

En la cultura Andaman<sup>6</sup> el hombre posee un alma roja de la que proviene el mal, y un espíritu negro, del que proviene el bien.

<sup>5</sup> Basado en la definición de color, de la recopilación que hace Chevalier en su diccionario. Pag. 318.

En los aztecas, solo existía una palabra para designar al azul y al verde. El simbolismo de las piedras azul o azul-verde se concibe de dos formas: por una parte, el simbolismo del sol que se asocia con la turquesa, piedra representativa del fuego y del sol, signo de sequía y de hambre; el azul y el verde, equivalen al rojo; por otra parte, el azul-verde de las piedras chalchuihl, que se colocaban a modo de corazón en el cuerpo de los cuerpos sin vida, son un símbolo lunar de fertilidad, de humedad y un seguro de renacimiento. Incluso son el color de la serpiente emplumada, del pez chalchuihl, y del pájaro Quetzal donde sus plumas azul-verde simbolizan a la primavera.

Siguiendo con el simbolismo en los colores, se puede apreciar que también es de un orden ético y biológico, el cual es comúnmente apreciable en las obras de arte. Por ejemplo, se considera como signo de renacimiento póstumo y resguardo eterno, es el color de los dioses egipcios Anubis y Min. Por otra parte, el color verde que es símbolo de vida vegetal, de juventud y de salud, mismo que se aprecia en el dios Osiris. Por su parte el amarillo simboliza al oro y la piel de los inmortales. El blanco es alegría y magnificencia, sin embargo el rojo una dualidad, que en ambos casos es negativa, en el mejor caso representa pasiones aterradoras, en el más vil, malevolencia perversa, siendo un color maldito, del dios del mal Seth<sup>7</sup> y todo lo que representaba a lo nocivo. En aquellos días los escribas señalaban al mal augurio con el rojo, así como los nombres de demonios y dioses que simbolizan al mal como Tifón o Apofis<sup>8</sup>.



Las interpretaciones pueden variar y el rojo, por ejemplo, recibir diversas significaciones según las áreas culturales; los colores siguen siendo, sin embargo, siempre y en todas partes soportes del pensamiento simbólico.

<sup>6</sup> Las islas Andamán son un territorio de la India. El grupo gran andamanés se divide en los grupos central y del norte. Todas las lenguas andamanesas a excepción del Aka-Jeru y las lenguas del sur se extinguieron en el siglo XX, siendo actualmente muchos de los andamaneses hablantes de hindi.

<sup>7</sup> Seth, o Set, dios deidad del inframundo y de la fuerza bruta, de lo tumultuoso, lo incontenible. Señor de lo que no es bueno y las tinieblas, dios de la sequía y del desierto en la mitología egipcia. Seth fue la divinidad griega patrona de las tormentas, la guerra y la violencia, también fue patrón de la producción de los oasis.

<sup>8</sup> En la mitología griega, Tifón es una divinidad primitiva relacionada con los huracanes. Apofis representaba en la mitología egipcia a las fuerzas maléficas que habitan en las tinieblas.

### 2.1.4 Aspectos iconolingüísticos del color en los pasajes bíblicos

En la tradición cristiana el color es una participación de la luz creada y duradera. La interpretación queda sujeta a los antecedentes históricos que derivan desde las pinturas de los egipcios, una fuerza que juega entre la luz y la sombra, una a otra incrementan su valor y no se contraponen. El color adquiere un simbolismo religioso.

La exaltación de la luz por sus cualidades como la gloria y la perfección, la luz que procede de la luz, llamado el verbo de aquello impensable a lo que llamamos Dios, una estructura luminosa del universo.

Los colores también aparecen en la Biblia, siendo de alto valor simbólico, además de describir las detalles como de la ropa y el significado que tienen, en necesario mencionar que el relato por medio de la palabra escrita permite proyectar las imágenes de las tonalidades en los materiales que describe. A continuación se mencionan las citas que los nombran y la referencia correspondiente.<sup>6</sup>

#### Rojo

Dijo Esaú a Jacob: «Por favor, dame un poco de ese guiso rojizo, pues estoy hambriento» (por eso fue llamado Edom, o sea, rojizo). Gen. 25:30-34

Los soldados romanos llevaron a Jesús al patio del palacio y reunieron a toda la tropa en torno a él. Le quitaron sus vestidos y le pusieron una capa de soldado de color rojo. Mat. 27:27,28

«Esta es una disposición de la Ley que les ordena Yahveh. Diles a los israelitas que te traigan una vaca roja sin defecto y sin mancha, y a la cual no se la haya enyugado. Núm. 19:2

La Morada tendrá que ser hecha de diez cortinas de lino fino de color jacinto morado y rojo, adornadas con querubines. Ex 26:01

Harás también otra cubierta de pieles de carnero teñidas de rojo para cubrir la Morada, y sobre ésta pondrás otra cubierta de cuero fino. Ex 26:14

Pieles de carnero teñidas de rojo, cueros finos y madera de acacia, Ex 35:07

Los que tenían púrpura violeta y escarlata y carmesí, lino fino, pelo de cabra, pieles de carnero teñidas de rojo y cueros finos, lo traían también. Ex 35:23

Ropas de color jacinto, morado y rojo; lino fino y pelos de cabra; pieles de carnero teñidas de rojo y pieles moradas; madera de acacia Ex 25:4,5

Entonces los artesanos más expertos de entre los que ejecutaban el trabajo hicieron la Morada. Hicieron diez cortinas de lino fino retorcido de color jacinto, morado y rojo, adornadas con querubines. Ex 36: 08

Hicieron también a la Morada otra cubierta de pieles de carnero, teñidas de rojo, y sobre ésta otra cubierta de cueros finos. Ex 36: 19

El toldo de pieles de carnero teñidas de rojo, el toldo de cueros finos y el velo protector; Ex 39:34

Cuando entremos en este territorio, amarrarás este cordón de hilo rojo a la ventana por donde nos hiciste bajar. Reunirás junto a ti, en tu casa, a tu padre, tu madre, tus hermanos y a toda la familia de tu padre. Josué 2:18

Yo tuve una visión durante la noche: Había un hombre montado en un caballo rojo. Estaba parado entre los mirtos que se encuentran en la hondonada, y detrás de él había caballos rojos, alazanes, negros y blancos. Is 01:08

El primer carro era tirado por caballos rojos; el segundo por caballos negros; Zac 06:02

El carro de caballos rojos avanza hacia el país del oriente; el de los caballos negros hacia el norte; el de los blancos hacia el occidente; y el de los manchados hacia el sur». Zac 06:06

<sup>6</sup> Fuente: <http://biblia.catholic.net/>

### Amarillo

Pero, si el sacerdote ve que la llaga no parece hundida en la piel y no hay en ella pelo amarillo, recluirá la persona por siete días. Lev 13:31

Las plantas que están a orillas del Nilo como los juncos y las cañas se marchitarán, todos los sembrados regados por el Nilo se pondrán amarillos, se secarán y no quedará nada. Lev 19:07

Pregunten y miren: ¿han visto que un hombre esté esperando un hijo? Pues entonces, ¿por qué veo a los hombres con las manos en las caderas como mujer que da a luz y sus caras se han puesto amarillas? Jer 30:06

### Púrpura

Guirnaldas blancas y moradas atadas por cordones de lino y púrpura pendían de anillos de plata fijos en columnas de mármol. Sobre el pavimento de piedras seleccionadas, de mármol, de nácar y de mosaicos se habían dispuesto divanes de oro y de plata. Ester 1:5,6

Había entre ellas una, llamada Lidia, negociante en púrpura, de la ciudad de Tiatira, que adoraba a Dios. El Señor le tocó el corazón para que aceptara las palabras de Pablo. Hechos 16:14

Mardoqueo salió de la casa del rey con un traje real violeta y blanco, una gran corona de oro y un manto de lino y de púrpura, y en la ciudad de Susa hubo fiesta y alegría. Ester 8:15

Para el velo necesitarás lino fino retorcido color jacinto, púrpura, y de grana dos veces teñida, decorada en hermosa tapicería de querubines. Ex 26:31

Los que tenían púrpura violeta y escarlata y carmesí, lino fino, pelo de cabra, pieles de carnero teñidas de rojo y cueros finos, lo traían también. Ex 35:23

### Violeta - Morado

Púrpura violeta y escarlata, lino fino, pelo de cabra, Ex 35:06

Entonces los artesanos más expertos de entre los que ejecutaban el trabajo hicieron la Morada. Hicieron diez cortinas de lino fino retorcido de color jacinto, morado y rojo, adornadas con querubines. Ex 36: 08

### Negro

Hoy voy a revisar tus rebaños y pondré aparte todos los corderos negros, y también todos los cabritos manchados y rayados, y éste será mi salario. Gen. 30:32

Comprobarás mi honradez el día de mañana cuando quieras verificar personalmente lo que me llevo. Todo lo que no sea manchado o rayado entre las cabras, ni negro entre los corderos, será considerado como un robo de mi parte.» Gen 30:33

Ese mismo día Labán puso aparte todos los cabritos rayados o con manchas, y a cuanto cordero había con color negro, y se los dio a sus hijos, Gen 30:35

Y mi visión continuó. Cuando el Cordero abrió el sexto sello, se produjo un violento terremoto, el sol se puso negro como vestido de luto, la luna entera se tiñó como de sangre. Apoc. 6:12

Pero, si le parece que la tiña no se ha extendido y ha brotado en ella pelo negro, esa persona ha sanado de la tiña: es pura, y así lo declarará el sacerdote. Gen 13:37

Las estrellas del cielo y sus constelaciones han dejado de alumbrar, el sol ha salido negro y la luna no envía más su luz. Lev 13:10

¿Puede un negro etíope cambiar su piel o una pantera, su pelaje? Y ¿pueden ustedes actuar correctamente, ustedes que están acostumbrados al mal? Is 13:23

Esto dice Yahveh: Dispuse un gran duelo para el día en que el cedro bajó a la morada de los muertos; cerré el abismo encima de él, detuve los ríos y sus aguas se secaron. Por él vestí de negro al Líbano, y se secaron todos los árboles del campo. Jer 31:15

Pinto a los cielos de negro y los visto de luto. Ez 50:03

Yo tuve una visión durante la noche: Había un hombre montado en un caballo rojo. Estaba parado entre los mirtos que se encuentran en la hondonada, y detrás de él había caballos rojos, alazanes, negros y blancos. Is 01:08

El primer carro era tirado por caballos rojos; el segundo por caballos negros; Zac 06:02

El carro de caballos rojos avanza hacia el país del oriente; el de los caballos negros hacia el norte; el de los blancos hacia el occidente; y el de los manchados hacia el sur». Zac 06:06

[La Amada] Su cabeza es un lingote de oro puro, sus cabellos son ramas de palmera, negros como un cuervo. Zac 05:11

## Blanco

Ahora Yahveh les dice: «Vengan, para que arreglemos cuentas. Aunque sus pecados sean como la grana, quedarán blancos como la nieve; aunque sean rojos como carmesí, se volverán como lana blanca. Isa. 1:18

Tampoco jures por tu propia cabeza, pues no puedes hacer blanco o negro ni uno solo de tus cabellos. Mat.. 5:36

Purifícame con hisopo, y seré limpio; Lávame, y seré más blanco que la nieve. Sal. 51:7

Como permanecían con la mirada puesta en el cielo mientras Jesús subía, se les aparecieron dos hombres vestidos de blanco. Hechos 1:10

Jacob se buscó entonces unas ramas verdes de chopo, almendro y plátano. Peló la corteza de las ramas haciendo franjas que dejaban al descubierto el blanco de la madera. Gen 30:37

Al ver el jefe de los panaderos que José había dado una interpretación favorable, le dijo: «Voy a contar ahora mi sueño: Había tres canastos de pan blanco sobre mi cabeza. Gen 40:16

Sus ojos son más oscuros que el vino y sus dientes más blancos que la leche. Gen 49:12

La gente de Israel llamó a este alimento: maná. Era como la semilla del cilantro, blanco, y su gusto se parecía al de una torta de miel. Gen 16:31

El sacerdote examinará la llaga; si el pelo en la llaga se ha vuelto blanco, y la llaga parece hundida en la piel, es llaga de lepra; cuando el sacerdote lo haya comprobado, lo declarará impuro. Pero si hay en la piel una mancha blanca que no parezca hundida en la piel, y si el pelo no se ha vuelto blanco, el sacerdote recluirá durante siete días al afectado. Ex 13:03,04

El la examinará y, si observa un tumor blanco en la piel, si el pelo se ha vuelto blanco y se nota una úlcera en la hinchazón, Ex 13:10

Éste lo examinará. A pesar de que esa lepra cubra todo el cuerpo, declarará pura la persona. Con tal de que todo sea blanco, la persona es pura. Ex 13:10

Pero si en su lugar aparece un tumor blanco, o una mancha blanca y rojiza, entonces la persona tendrá que presentarse al sacerdote. Ex 13:19

Este la examinará y, si la mancha parece hundida en la piel y su pelo se ha vuelto blanco, el sacerdote la declarará impura: una llaga de lepra se ha desarrollado en la úlcera. Ex 13:20

Pero, si el sacerdote ve que no hay pelo blanco en la mancha ni está hundida en la piel, y que se ha secado, recluirá la persona por siete días. Ex 13:21

Cuando alguien haya tenido una quemadura de la piel, y ésta se haya curado formándose una mancha de color blanco o rojizo, Ex 13:24

El sacerdote la examinará; si el pelo se ha vuelto blanco, y la mancha parece hundida en la piel, es que se ha producido lepra en la quemadura. El sacerdote declarará la persona impura: es un caso de lepra. Ex 13:25

Si, en cambio, ve que no aparece pelo blanco en la mancha, que no está hundida la piel, recluirá la persona siete días. Ex 13:26

El sacerdote las examinará; si comprueba que las manchas de la piel son de color blanco, se trata de una eczema que ha brotado en la piel; esta persona es pura. Ex 13:39

Pero si en la calva, por detrás o por delante, aparece una llaga de color blanco rojizo, es lepra que se ha producido en la calva, sea por detrás o por delante. Ex 13:42

El sacerdote lo examinará y, si la hinchazón de la llaga en la parte calva es de color blanco rojizo, con aspecto de lepra en la piel, Ex 13:43

Había en ese ejército setecientos hombres de élite, zurdos que podían con su honda dar en el blanco con una piedra sin errar un cabello. Lev 20:16

Pues bien, que el rey se encargue ahora de los asuntos de ustedes, porque yo ya soy viejo, tengo blancos los cabellos, y mis hijos están ahora con ustedes. Desde mi juventud y hasta el día de hoy he ido al frente de ustedes; Jue 12:02

Y yo dispararé tres flechas para el lado donde tú estés como si ese fuera el blanco. 1Sam 20:20

Tú pues no dejes que sus cabellos blancos bajen en paz a la morada de los muertos. 1Re 02:06

Ya que tú eres sabio y sabes lo que debes hacer, no dejarás sin castigo su falta y harás que sus cabellos blancos bajen con sangre a la morada de los muertos». 1Re 02:09

Tampoco jures por tu propia cabeza, pues no puedes hacer blanco o negro ni uno solo de tus cabellos. 1Re 05:36

Pero él tomó una noble decisión, digna de su edad, de la autoridad que le otorgaban su vejez y sus venerables cabellos blancos por la edad, digna también de su conducta irreprochable desde su niñez y conforme a las santas leyes establecidas por Dios mismo. Respondió que mejor lo enviaran al lugar de los muertos. Mt 06:23

Cuando aún estaban cerca de Jerusalén, apareció marchando al frente de ellos un jinete vestido de blanco y que llevaba una armadura de oro. 2Mac 11:08

Luego había aparecido en la misma actitud un hombre que se distinguía por sus cabellos blancos y por su dignidad, revestido de una majestuosidad portentosa y prodigiosa. 2Mac 15:13

Ahora Yahveh les dice: «Vengan, para que arreglemos cuentas. Aunque sus pecados sean colorados, quedarán blancos como la nieve; aunque sean rojos como púrpura, se volverán como lana blanca. 2Mac 01:18

Me has seducido, Yahveh, y me dejé seducir por ti. Me tomaste a la fuerza y saliste ganando. Todo el día soy el blanco de sus burlas, toda la gente se ríe de mí. Is 20:07

Esta ciudad ha sido el blanco de mi rabia y furor desde el día en que la edificaron hasta el día de hoy, y tendré que venir a hacerla desaparecer de mi vista, Jer 32:31

¿Cómo va a tomar descanso si Yahveh le ha dado órdenes? Ascalón y la costa del mar, éstos son sus blancos. Jer 47:07

Hasta su vejez yo seré el mismo, y los apoyaré hasta que sus cabellos se pongan blancos. He cargado con ustedes, y seguiré haciéndolo, los sostendré y los libentaré. Jer 46:04

Su cabeza y sus cabellos son blancos como la lana blanca, como la nieve; sus ojos parecen llamas de fuego, Is 01:14

Tengo, sin embargo, los nombres de unos pocos de Sardes que no mancharon sus ropas; éstos me acompañarán vestidos de blanco, porque se lo merecen. Ap 03:04

El vencedor vestirá de blanco. Nunca borraré su nombre del libro de la vida, sino que proclamaré su nombre delante de mi Padre y de sus ángeles. Ap 03:05

Apareció un caballo blanco; el que lo montaba tenía un arco, le dieron una corona y partió como vencedor y para vencer. Ap 06:02

Entonces se les dio a cada uno un vestido blanco y se les dijo que esperaran todavía un poco, hasta que se completara el número de sus hermanos y compañeros de servicio, que iban a ser muertos como ellos. Ap 06:11

Como permanecían con la mirada puesta en el cielo mientras Jesús subía, se les aparecieron dos hombres vestidos de blanco, Ap 01:10

Vi el cielo abierto y apareció un caballo blanco. El que lo monta se llama «Fiel» y «Veraz». Es el que juzga y lucha con justicia. He 19:11

Lo siguen los ejércitos del cielo en caballos blancos, vestidos con ropas de lino de radiante blancura. He 19:14

Vi entonces a la bestia y a los reyes de la tierra con sus ejércitos, reunidos para combatir contra el que iba montado en el caballo blanco y contra su ejército. He 19:19

Purifícame con el hisopo y quedaré limpio; lávame, y quedaré más blanco que la nieve. Sal 51:09

Los cabellos blancos del hombre son la prudencia, y la edad madura, una vida intachable. Sal 04:09

O como una flecha arrojada hacia el blanco: el aire desplazado vuelve en seguida a su lugar, y se ignora el camino que ella siguió. Sab 05:12

Los rayos partirán como disparos certeros: de las nubes, como de un arco bien tenso, volarán hacia el blanco. Sab 05:21

Si pequé, ¿qué daño te hice, a ti, guardián de los hombres? ¿Por qué me has tomado como blanco y me he convertido en una carga para ti? Sab 07:20

En los cabellos blancos está la sabiduría y en la edad avanzada, la inteligencia. Job 12:12

Aquí también hay ancianos de cabellos blancos, gente de más edad que tú mismo padre. Job 15:10

Yo estaba tranquilo y él me destrozó, me tomó por el cuello y me hizo pedazos. Me puso como blanco ante él, Job 15:12

¿No soy acaso el blanco de las burlas y no me desvelan sus provocaciones? Job 17:02

Yo tuve una visión durante la noche: Había un hombre montado en un caballo rojo. Estaba parado entre los mirtos que se encuentran en la hondonada, y detrás de él había caballos rojos, alazanes, negros y blancos Job 1:08

El tercero por caballos blancos y el cuarto por caballos manchados. Zac 06:03

El carro de caballos rojos avanza hacia el país del oriente; el de los caballos negros hacia el norte; el de los blancos hacia el occidente; y el de los manchados hacia el sur». Zac 06:06

Apuntó con su arco e hizo de mí el blanco de su flecha. Lamentaciones 03:12

Sus jóvenes eran más puros que la nieve, más blancos que la leche; sus cuerpos, más rojizos que el coral, su figura, un zafiro. Lamentaciones 04:07

Corona de gloria son los cabellos blancos, y se la encuentra en el camino de la justicia. Lamentaciones 16:31

La gloria de los jóvenes es su vigor, y el esplendor de los ancianos, los cabellos blancos. Prov 20:29

Cubre de rayos la palma de sus manos y le señala un blanco seguro. Prov 36:32

Mardoqueo salió de la casa del rey con un traje real violeta y blanco, una gran corona de oro y un manto de lino y de púrpura, y en la ciudad de Susa hubo fiesta y alegría. Job 08:15

Y vio a dos ángeles vestidos de blanco, sentados uno a la cabecera y otro a los pies del lugar donde había sido puesto el cuerpo de Jesús. Est 20:12

Al entrar en el sepulcro, vieron a un joven sentado al lado derecho, vestido enteramente de blanco, y se asustaron. Jn 16:05

### Azul

Habla a los hijos de Israel, y diles que se hagan franjas en los bordes de sus vestidos, por sus generaciones; y pongan en cada franja de los bordes un cordón de azul. Núm. 15:38

Un artista realizará el Pectoral de las Sentencias bajo tu dirección. Lo harás como el Efod de hilos de oro, de jacinto o azul celeste, de púrpura y de grana dos veces teñida, y de lino fino retorcido. Ex 28:15

### Verde

Y le respondió Sansón: Si me ataren con siete mimbres verdes que aún no estén enjutos, entonces me debilitaré y seré como cualquiera de los hombres. Jueces 16:7



Los siete colores del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, azul celeste y violeta, en los cuales el ojo podría distinguir más de 700 tintes, por ejemplo, se han puesto en correspondencia con las siete notas musicales, los siete cielos, los siete planetas, los siete días de la semana. Ciertos colores simbolizan los elementos: el rojo y el naranja: el fuego; el amarillo o el blanco: el aire; el verde: el agua; el negro o el marrón: la tierra.

### 2.1.5 Connotaciones bíblicas de los colores<sup>7</sup>

Es necesario precisar que esta referencia se hace para enfatizar los aspectos simbólicos y la significación que mantienen a lo largo de la historia y que siguen siendo vigentes en la actualidad.

#### Azul

Celestial, santo y divino:

Manto del efod (Ex.28:31;39:22)

Paño para cubrir los objetos más sagrados del tabernáculo (Nm.4:6)

#### Purpura

Realeza o majestad (Jue.8:26; Ester8:15; Dn.5:7)

#### Blanco

Pureza y gloria:

Vestidos del sacerdote - Ex.28:5

Jesús en la transfiguración - Mt.17:2

Esposa del Cordero – Apo 19:8

#### Negro

Muerte y luto (Jer14:2)

Hambre (Apo.6:5,6)

#### Gris

Escarcha (Job38:29)

Canas (1R.2:9)

#### Rojo

Sangre, guerra (Nah.2:3; Apo6:4)

Sacrificio (Efe.1:7)

Pecado (Isa.1:18)

Existen combinaciones que representan ciertos símbolos dentro del contexto religioso, abstraídos de los antes citados. Se citan unos ejemplos a continuación:

- Vino nuevo. Café, vino, purpura, rosado colonial, blanco
- Pacto. Rojo encendido, anaranjado, verde esmeralda, azul claro, púrpura.
- La novia. Dorado, plateado
- Calles de oro. Oro, tul, perla
- Tabernáculo. Blanco, azul claro, purpura, rojo encendido
- Arcoíris. Rojo encendido, anaranjado, amarillo, verde esmeralda, azul claro. Azul rey, purpura
- Realeza. Ciruela, purpura, uva, lila, blanco
- Fuego santo. Vino, rojo, amarillo, blanco
- Redención. Negro, café, rojo, plata, blanco
- Evangelismo. Dorado, verde menta, naranja, amarillo, tul blanco
- Adoración. Oro, naranja, plateado
- Corazón de carne. Rosa purpura, rosa colonial, rosa intenso, palo de rosa, rosado, rosado claro y blanco

<sup>7</sup> Esta simbología se retoma de acuerdo al contexto en que se describe el pasaje, una interpretación hecha partiendo de las citan antes mencionadas.

### 2.1.6 Relaciones significativas de los colores en las banderas

Se observa una relación de simbolismos a través de los colores que han sido designados con aspectos ideológicos cargados de virtudes y valores en las combinaciones de las banderas que identifican a una sociedad.

Oro = Majestad, gloria del cielo, divinidad	Majestad Púrpura/oro/Cerise
Bronce = Verdad, justicia, juicio	Río del dios Oro/plata/azul
Azul = Cielo, agua, esplendor	Celebración Oro/bronce/oro brillante
Verde = Creación, nueva vida, crecimiento	Espíritu Santo Azul/plata/ópalo
Rojo = Salvación, la sangre de Cristo, pecado	Gloria Oro/oro rojo/brillante
Púrpura = Derechos, el traje púrpura, tolerancia	Curativo Plata/color de rosa/verde
Blanco = Pureza, limpiando	Salvación Rojo/verde/plata
Negro = Muerte, tristeza, oscuridad	Jubileo Rojo/oro/púrpura
Amarillo = Luz, alegría, celebración, fe	Restauración Negro/rojo/oro
Color de rosa = Salud	Novia Oro/plata/blanco
Naranja = Fuego, energía, también el Espíritu Santo	Dentro del arte cristiano se han atribuido, sin ser una regla, el blanco al Padre, el azul al Hijo, y el rojo al Espíritu Santo; el verde a la esperanza, el blanco a la fe, el rojo al amor y a la caridad, el negro a la penitencia, el blanco a la castidad.
Fuego santo Oro/rojo/bronce	

### 2.1.7 Referencias de interpretación de los colores en diferentes culturas

El filósofo Filón de Alejandría<sup>8</sup>, asignó cuatro colores que simbolizan a los cuatro elementos constitutivos del universo: el blanco, la tierra; "el verde, el agua; el violeta, el aire; y el rojo, el fuego. Asociando la totalidad universal a través de los rituales, representados por los hábitos litúrgicos o los vestidos de ceremonia.

En otro tipo de tradiciones como el islam el simbolismo del color se impregna de dogmas mágicos. Esto se expresa en los atributos negativos del color negro, por ejemplo, los animales negros se consideran nefastos. Un perro negro puede atraer la muerte a la familia. Las gallinas negras se emplean en brujería. El negro se utiliza como sortilegio contra el mal de ojo, como medio de influir sobre el tiempo, según el principio de la magia homeopática.

El blanco es por el contrario, un símbolo de buen augurio, del color de la luz y del brillo. Se le atribuyen virtudes mágicas a la leche, en parte por su color. En bodas campesinas se salpica a la novia de leche. Harina, lana y huevos blancos son favorables. La blancura del dinero también. Cuando una persona está enferma y se lee sobre ella un encantamiento o se le da un filtro, es preciso que ella dé al médico, o al escriba, dinero o algo blanco. (Chevalier, 1986)

El verde también representa el buen augurio; es símbolo de la flora. Dar un objeto verde, sobre todo por la mañana, trae suerte. Se arroja hierba en la dirección de la luna nueva para hacer verde el mes o para bendecirlo. La verdura que crece gracias al agua, fuente de vida, se cree que le transmite la energía vital sobre el muerto.

El amarillo, color del oro y del sol, posee una virtud mágica. El azafrán debe sus propiedades profilácticas a su color. (Chevalier, 1986)

Pero los colores nos transportan además a otro nivel del símbolo. Para los místicos, una escala de colores simboliza las expresiones de la luz absoluta en el éxtasis:

- El Cielo de la Luna, invisible en razón de su sutilidad, creado de la naturaleza del Espíritu, morada de Adán; su color es más blanco que la plata;

- El Cielo de Mercurio, morada de ciertos ángeles, creado

<sup>8</sup>El Filón de Alejandría, también llamado Filón el Judío, es uno de los filósofos más renombrados del judaísmo helénico (Alejandría, 15/10 a. C. – Alejandría, 45/50).

- El Cielo de Venus, creado de la naturaleza de la imaginación, morada del Mundo de las Similitudes; su color es amarillo;

- El Cielo del Sol, creado de la luz del corazón;

- El Cielo de Marte, gobernado por Azrael, ángel de la muerte; este cielo creado de la luz del juicio es de color rojo sangre;

- El Cielo de Júpiter, creado de la luz de la meditación, habitado por los ángeles que tienen a Miguel por jefe, es de color azul;

- El Cielo de Saturno, "creado de la luz de la Primera Inteligencia; su color es el negro (NICM, 12s). Por otro lado Chevalier menciona los siete limbos de la tierra, también asignados por colores:

- La Tierra de las Almas, creada más blanca que la leche, habitada por los hombres del Mundo invisible;

- La Tierra de las Devociones. Su color es el de la esmeralda;

- La Tierra de la Naturaleza, color amarillo azafrán;

- La Tierra de la Concupiscencia, habitada por demonios, es color rojo sangre;

- La Tierra de la Exorbitancia, habitada por los demonios, es color azul índigo.

- La Tierra de la Impiedad, color negro como la noche;

- La Tierra de la Miseria; suelo del Infierno.

Después se pasa a los siete colores de los órganos de la fisiología sutil:

"La luz del cuerpo (el Adán de tu ser) es de color gris

humo, tendiendo al negro; la del alma vital (el Noé de tu ser) es de color rojo; la del fuero íntimo (Moisés) es blanca; la del espíritu (David) es de color amarillo; la del arcano (Jesús) es de un negro luminoso; la del centro divino (Mohammad) es de un color verde brillante, pues el color verde es más apropiado para el secreto del misterio de los Misterios”<sup>9</sup>.



Los colores tienen también un simbolismo de orden biológico y ético, mismos que reflejan el modo de vida y la paleta cromática de la sociedad donde se encuentran, a su vez se proyectan en los artículos manufacturados en cada región.

<sup>9</sup> H. Corbin, L'interiorisation du sens en herméneutique soufi/iraniennne, en «Eranos-Jahrbuch», 26, 1958, cita que hace Chevalier en su diccionario.

### 2.218 Aspectos del color que influyen física y psicológicamente en el ser humano

A su vez, los estudios psicólogos realizan distinciones de acuerdo a la temperatura, por una parte se encuentran los colores calientes, los cuales favorecen los procesos de adaptación y de animación (rojo, naranja, amarillo); tienen un poder estimulante y excitante al mismo tiempo.

Por otro lado se encuentran los colores fríos; mismos que ayudan a superar procesos de dificultad, de caída (azul, índigo, violeta); con un poder calmante, conciliador. Numerosas aplicaciones de estos valores se han experimentado en apartamentos, oficinas y talleres. Suscitan lo que simbolizan.

También repercute en tanto su tonalidad, su claridad y el brillo. Los claros y luminosos, aproximan hacia un efecto más positivo, hasta llegar a la excitación; por su parte los mates apagados, se tornan introspectivos, hasta llegar a efectos depresivos.

Chiazzari menciona que de acuerdo a las temporadas en el año la intensidad de los tonos afectan a nuestras funciones corporales (Chiazzari, 1999). En verano estamos llenos de vigor y en invierno se ahorra energía. También comenta las características que actúan en el cuerpo, a continuación se enuncian dichas características:

**Rojo:** eleva la presión sanguínea, estimula el corazón y el sistema circulatorio, contribuye a la formación de hemáties y estimula las glándulas suprarrenales. En menor saturación llegando a tonalidades de rosa contribuye a la relajación de los músculos.

**Naranja:** estimula los órganos sexuales y beneficia la digestión, refuerza el sistema inmunológico, pulmones y páncreas. **Amarillo:** estimulan el cerebro y ayudan a per-

manecer despierto, con decisión y despejados. Refuerza el sistema nervioso, activa los nervios motores de los músculos, activa el sistema linfático y limpia el tracto digestivo. Posee una resonancia que favorece al páncreas, hígado y vesícula biliar.

**Verde:** beneficia al corazón, aporta equilibrio físico y emocional, relaja el cuerpo y regula la circulación, estimula la glándula pituitaria y favorece a una respiración más profunda y lenta.

**Azul:** actúa como calmante, refrescante y relajante. Disminuye la presión sanguínea mediante la relajación del sistema nervioso autónomo. Está relacionada con la tiroides y la garganta. Facilita el proceso curativo, favorece la cicatrización de heridas y quemaduras, con acción antiinflamatoria. Influye también en los huesos y en tonos oscuros estimula la glándula pituitaria encargada de regular los patrones de sueño.

**Turquesa:** fortalece el sistema inmunológico protegiendo contra las infecciones, estimula la tiroides y los pulmones. **Violeta:** Influye en el cerebro, tiene un efecto antiséptico y purificante, estimula la circulación, inhibe la sensación de hambre y ayuda a equilibrar el potasio en el cuerpo.

De acuerdo con las teorías de Jung, los colores expresan también desde el inconsciente, significados de las principales funciones psíquicas del ser humano, el pensamiento, los sentimientos, la intuición y las sensaciones.

En este sentido el color del pensamiento se asocia también con el espíritu y el color del cielo. Por su parte el rojo representa los sentimientos, la sangre y la pasión; el amarillo a la intuición, a la luz y del oro; y el verde a las sensaciones, el crecimiento, la naturaleza y la relación entre el soñador y la realidad. Se dice también que la emoción varía de acuerdo al tono<sup>10</sup> del color.

<sup>10</sup> Entiéndase tono como la cantidad de luz en un color, la tercera dimensión del color (Dondis, 1998) que habla del brillo, que en tanto mayor sea el tono, mayor es la cantidad de luz en un color, es decir más blanco.

### 2.1.9 Aspectos iconolingüísticos del amarillo, naranja o anaranjado, azul, blanco, negro, rojo, verde y el violeta

En conocimientos como la alquimia, también existen significados que siguen un orden de forma ascendente: en la base la materia representada por el negro que se atribuyen conceptos como lo oculto; el pecado y la penitencia. Le sigue el gris que equivale a la tierra, el blanco a la inocencia, la iluminación y a la dicha. Posteriormente el rojo a la sangre, a la pasión, a la sublimación; y en la cúspide el azul representando al cielo y el oro a la Gran Obra.

De acuerdo a las ideas antes mencionadas, Chevalier redefine los colores añadiendo las relaciones simbólicas que se le han dado y los significados que vienen desde los antepasados de las culturas afines como las que habitaron en México. Colores que se encuentran en los juguetes tradicionales mexicanos: el amarillo, naranja o anaranjado, azul, blanco, negro, rojo, verde y el violeta.

#### Amarillo

Intenso, violento, agudo hasta la estridencia o bien amplio y cegador como una colada de metal en fusión, el amarillo es el más caliente, expansivo y ardiente de los colores; difícil de entender, desborda siempre los marcos donde se lo quiere ceñir.

Los rayos de sol, atravesando el azul del cielo, manifiestan el poderío de las divinidades del más allá: en el panteón azteca Huitzilopochtli, el guerrero triunfador, dios del sol del cenit.

“El amarillo tiene tal tendencia a la claridad que no puede haber amarillo muy oscuro. Se puede decir pues, que hay una afinidad profunda, física, entre el amarillo y el blan-

co”. Kandinsky

En la cosmología mexicana antigua el amarillo es el color de la nueva piel de la tierra al comienzo de la estación de las lluvias, antes de que ésta comience a reverdecer de nuevo, se asocia al enigma del nuevo ciclo, a la llegada de la primavera. En esta estación Xipe Totec, Nuestro Señor *El desollado*<sup>12</sup>, divinidad de las lluvias primaverales, la parte masculina del universo, la región de la juventud y de la aurora, del maíz tierno, la abundancia, la riqueza y el amor, representa también a la fertilidad y a los sacrificios. Durante las fiestas de primavera los sacerdotes se vestían con las pieles pintadas de amarillo de las víctimas asignadas a la tortura con el fin de conciliarse con esta divinidad temible.

El amarillo es el color que representa a la eternidad, de la misma forma que el oro se le nombra como el metal de la eternidad. Por otro lado, en el Islam, hacia un tono dorado significa sabio y de buen consejo, mientras que el amarillo pálido significa traición y decepción.

Anuncia la declinación, la vejez, el acercamiento al fin, a la muerte. Al extremo, llega a substituir el negro como su opuesto y complementario cromático. Para los aztecas representaba la relación de los puntos cardinales dependiendo su asociación y dirección con los mundos inferiores.

Cuando el amarillo se posa en la tierra, en su lado negativo llega como el azufre luciferino, como una imagen del orgullo, la vanidad y la presunción, de la inteligencia que sólo quiere alimentarse a sí misma, del exagerado amor propio, enaltece la corrupción de las virtudes de fe, inteligencia y vida eterna. Dejando a un lado el amor divino. Se asocia también al adulterio cuando se destrazan los vínculos sagrados del matrimonio, previamente rotos por el Maligno.

<sup>11</sup> xipehua, desollar, descortezar o descascarar; to- prefijo posesivo, nuestro, y tec-, prefijo que abrevia tecuhtli, señor



Cada color expresa sensaciones que se vinculan con el principio de la necesidad interior al crear cualquier objeto, relacionándose con el perceptor de forma inmediata.

### Anaranjado

Ubicado cromáticamente entre el amarillo y el rojo, el naranja simboliza el punto de equilibrio del espíritu y de la libido (Chevalier, 1986). Sin embargo en el momento en que dicho equilibrio se rompe hacia un sentido o en otro, se convierte hacia el lado positivo en la revelación del amor divino, o su contraparte la insignia de la lujuria.

Como ejemplos se encuentran, los vestidos anaranjados de los monjes budistas y la cruz de terciopelo de los Caballeros del Espíritu Santo. Las Musas de la antigua Grecia, se comenta que siendo hijas del cielo y de la tierra, se representan vestidas de color naranja. Asimismo también se observa en la corona de los reyes de Inglaterra, donde simboliza la templanza y la sobriedad del rey. Las flores de azahar con que se ciñen la frente las recién casadas combaten también el exceso de las pasiones terrenas.

Sin embargo la moderación de las pasiones que afectan al espíritu y la libido es cosa tan difícil de llevar a cabo se convierte también en el color simbólico de la infidelidad y la lujuria. Teniendo su origen desde antiguos cultos de la Madre Tierra, en orgías rituales, que estimulaban a la revelación y a la exaltación iniciática. Dioniso<sup>12</sup> se representa vestido de color naranja.

<sup>12</sup> En la mitología clásica, Dioniso es el dios del vino, inspirador de la locura ritual y el éxtasis.

## Azul

Es el más profundo de los colores, en él la mirada se hunde sin encontrar obstáculo y se pierde en lo indefinido, como delante de una perpetua evasión del color. (Chevalier, 1986)

Es el más etéreo de los colores, la naturaleza lo presenta sólo hecho de transparencia, vacío, el aire, el agua, del cristal o del diamante. El vacío es exacto, puro y frío. El azul es el más frío de los colores, y el más puro en su valor absoluto.

En un objeto, el color azul aligera las formas, las abre, las deshace. Una superficie azul cambia la percepción de ésta, una pared pintada con este color deja de ser una muralla. Liviano en sí, el azul desmaterializa todo cuanto toma su color. Es camino de lo indefinido, donde lo real se transforma en imaginario. También es el color del pájaro de la felicidad, el pájaro azul, inaccesible y tan cercano al mismo tiempo. En Alicia en el País de las Maravillas el azul equivale a pasar al otro lado del espejo. El azul celeste es el camino del ensueño, y cuando se ensombrece pasa a serlo del sueño. El pensamiento consciente deja lugar a lo inconsciente, como la transición de la luz del día a la luz nocturna.

El azul resuelve en sí mismo las contradicciones, los cambios que dan ritmo a la vida humana. Sereno, indiferente, en ningún otro lugar que en sí mismo, no es de este mundo; sugiere una idea de eternidad tranquila y altiva, de una característica sobrehumana.

“Es a la vez un movimiento de alejamiento del hombre y un movimiento dirigido únicamente hacia su propio centro que, sin embargo, atrae al hombre hacia lo infinito y despierta en él deseo de pureza y sed de lo sobrenatural”.

-Kandinsky

Se comprende así su empleo clínico, los entornos azules calman y tranquilizan, proporcionan una evasión, una huida, que a la larga se torna deprimente. Con una profundidad solemne. Se ha encontrado que los egipcios lo consideraban como el color de la verdad. La Verdad, la Muerte y los Dioses van juntos.

En el combate del cielo y la tierra, azul y blanco se alían contra rojo y verde, de acuerdo la iconografía cristiana, manifestado en las representaciones de la lucha de San Jorge contra el dragón<sup>13</sup>.

Asociado también con el signo zodiacal de Virgo. Es el momento de la fiesta de la Asunción de la Virgen, que se opera bajo un cielo sin velos, donde el oro solar se toma cual fuego implacable y devora los frutos maduros de la tierra.

El *azur*<sup>14</sup> es, desde la cosmogonía azteca, el azul turquesa, que representa el color del Sol, también llamado Chalchihuitl, Príncipe de Turquesa; signo de incendio, de sequía, de hambre, de muerte. Chalchihuitl también es la piedra turquesa que decora el vestido de la diosa de la primavera. Cuando un príncipe azteca moría, ponían en lugar de su corazón una de esas piedras antes de incinerarlo; de la misma forma en que en Egipto se colocaba un escarabajo de esmeralda en el lugar del corazón del faraón difunto antes de ser momificado.

<sup>13</sup> San Jorge es uno de los personajes más populares del santoral cristiano y, por ello, uno de los más representados en arte, quien tuvo que luchar contra un dragón, alegoría diabólica en el Apocalipsis, para defender a una joven princesa, obteniendo finalmente la victoria. Se le representa habitualmente con espada y escudo, sobre un caballo blanco y con un fantástico dragón a sus pies.

<sup>14</sup> Azur es el color azul intenso, heráldico. También conocido como: Celeste, Turquí o Zafiro. El término deviene del francés “azur”, referido al azul del mar. También se sostiene que proviene de los términos “lazar” o “lazur” que en árabe y persa quieren decir “color azul”, siendo la teoría más aceptada por la transculturización derivada de las cruzadas entre los años 1095 y 1291.

El azul toma en el lenguaje popular frecuentemente una significación negativa. Un lenguaje terreno, que no cree sino en la exaltación del deseo se enfoca más hacia la pérdida, la carencia, la separación, la castración, en donde se contemplan la mutación y una nueva partida.

Partiendo de términos extranjeros, el miedo metafísico se traduce del francés vulgar en una peur bleue, asimismo se refiere para negar la absoluta comprensión de algo, n'y voir que du bleu, no veo más que azul. En alemán, Blau sein o estar azul significa estar ebrio.

El significado del color azul, al extremo, puede incluso rebasar los límites de la pasividad y de la resignación.

## Blanco

El color blanco puede situarse en los dos extremos de la gama cromática, de la misma forma que su color complementario, el negro. Con valor absoluto, solo con las variantes que van de la matidez al brillo, significa en ambivalencia de contextos la ausencia y la suma de los colores. Se puede situar al principio o al final de la vida, lo que le confiere un valor ideal, lineal. Sin embargo, la muerte es también un punto fugaz en el juego de lo visible y lo invisible, representa un nuevo comienzo.

También se encuentra que en la mayoría de los pueblos, los puntos cardinales se hayan tornado blancos, el color del este y el oeste, es decir de los puntos extremos y misteriosos donde simbólicamente el sol nace y muere cada día. Es un valor límite, en un sentido ritual es el color del pasaje atraviesan las transformaciones del ser, de acuerdo con el esquema de iniciación: muerte y renacimiento.

Un valor que representa el límite, al igual que la línea del horizonte. En un sentido ritual, color de la entrada a través de la cual se operan las mutaciones del ser, de acuerdo a la forma conocida de todo rito de iniciación: muerte y renacimiento.

Existe una diferenciación del color blanco y su significado hacia el oeste y el este. El primero representa el blanco de la muerte, absorbe el ser y lo introduce en el mundo lunar, frío; conduce a la ausencia, al vacío nocturno, a la

desaparición de la conciencia y de los colores diurnos. El blanco del este es el color del regreso: representa al alba, el momento en que el firmamento reaparece vacía de colores, fuente que llena al microcosmos y al macrocosmos de energía.

Blanco es sinónimo del intermedio en las funciones teatrales. Los simbolismos atribuidos del color blanco y sus empleos rituales parten de una observación de la naturaleza, mismo que a raíz de esto, las culturas humanas han edificado sus sistemas filosóficos y religiosos.

El blanco, que se ha considerado a menudo como un "no color" es como el símbolo de un mundo donde todos los colores, en cuanto a propiedades de sustancias materiales, se han desvanecido... El blanco actúa sobre nuestra alma como el silencio absoluto... Este silencio no está muerto, rebosa de posibilidades vivas... Es una nada llena de alegría juvenil o, por decirlo mejor, una nada antes de todo comienzo. Así resonó tal vez la tierra, blanca y fría, en los días de la época glaciario.

-W. Kandinsky

En un sentido adverso el blanco es el color de los aparecidos, de los fantasmas; se dice que en una conexión con estas almas que vienen del país de los muertos se puede tener una comunicación y preguntar acerca de parientes fallecidos, en México existe la tradición del ritual de día de muertos en donde regresan a comer y beber de la ofrenda que se les coloca en casa o en su tumba. En los ritos de iniciación, el blanco es el color de la primera etapa, la partida hacia la muerte.

Para los aztecas el oeste era representado en color blanco, cuyo pensamiento religioso consideraba de forma evidente, la vida humana y la relación con el mundo condicionada por el curso del sol. El oeste, por donde desaparece el astro del día, la llamaban la casa de la niebla; misma que representaba a la muerte, la entrada a lo invisible. Por este hecho, los guerreros que eran sacrificados para asegurar la regeneración del sol, eran llevados al ritual adornados de plumón blanco y calzados de sandalias del mismo color, mismas que les aislaban del suelo y con ello indicaban que no eran ya de este mundo. Ellos decían: es el color de los primeros pasos del alma, antes de que los

guerreros sacrificados emprendan el vuelo. Por la misma razón todos los dioses aztecas cuyo mito celebra un sacrificio seguido del renacimiento, llevan atavíos de color blanco.

El blanco no representa un color solar, se puede definir mejor como el color del alba, ese momento de vacío completo entre la noche y el día, cuando el mundo de los sueños recubre aún toda realidad: el ser se encuentra, suspendido en una blancura oquedad paciente; es el momento ideal para las emboscadas y las ejecuciones capitales, una de las tradiciones manda que el sentenciado porte una camisa blanca, que representa rendición y disponibilidad, lo es también el vestido blanco de los comulgantes y el de la novia que se encamina hacia su boda. Representa la pulcritud del quirófano, color de la pureza, que más que representar un color que manifieste la asunción de algo, es más bien un color neutro, pasivo, que muestra que nada aún se ha cumplido; tal es precisamente el significado de la blancura virginal y la razón por la cual en el ritual cristiano, los niños se entierran vestidos de blanco adornados con flores blancas.

Del mismo modo estar en blanco en el lenguaje indica el libro o la página no escritos, también al individuo que no consigue lo que pretende, al que no comprende, o al individuo que se presenta a prueba sin haber estudiado. En otras lenguas se nombra al hombre necio y al cobarde. Así progresivamente se produce un cambio, el día sucede a la noche y se despierta el espíritu que proclamará el esplendor de una blancura que procede de la luz diurna, solar, positiva y masculina. (Chevalier, 1986)

Por otro lado, la visión positiva del blanco se relaciona al fenómeno iniciático, representando a aquel que se levanta y renace victorioso de la prueba. El bautismo en el cristianismo que precede a una nueva vida y posteriormente a la iluminación. El blanco, se convierte representando al día, en el color de la revelación, de la gracia, de la transfiguración que deslumbra, de la iniciación que despierta el entendimiento al mismo tiempo que lo trasciende. La manifestación divina a los seres humanos, misma que permanecerá en la mente de aquellos que han conocido a Dios, con la alegoría en forma de una aureola de luz, misma que representa la adición de los colores luz.

El blanco solar simboliza la expansión de la consciencia que sujeta la realidad. En el budismo japonés, la aureola blanca y el loto blanco se asocian al gesto del puño de conocimiento del gran Iluminador Buda, por oposición al rojo y al gesto de concentración.

La expresión Tiro al blanco, simboliza la fama, representada por la diosa lunar, Diana, mismo que se relaciona por la puntería del tirador de la flecha o del disparo.

## Negro

Complementario del color blanco, el negro es su equivalente en valor absoluto. Como el blanco, puede situarse hacia los dos extremos de la gama cromática, en cuanto límite de los colores cálidos y de los fríos; según su matiz o brillo, convirtiéndose en la ausencia y negación, o bien en la suma de los colores.

Simbólicamente en su aspecto frío, negativo se considera un contracolor. Lo opuesto a todo color, se asocia con las tinieblas, a la apatía original. En este sentido recuerda la significación del blanco neutro, del blanco vacío, y sirve como base para diferenciar las representaciones simbólicas análogas, tales como los caballos de la muerte, tanto blancos como negros. A diferencia del blanco que se ubica en el eje este-oeste, el color negro se sitúa sobre el eje norte-sur, eje de la transcendencia absoluta y de los polos. Dependiendo como se dispongan el infierno y el fondo del mundo hacia el norte o hacia el sur, ambas direcciones se consideran negras.

Expresa la pasividad total, instalado bajo el mundo, indica la transición de la noche al día y del día a la noche. El negro es pues color de duelo abrumador. El luto negro es el duelo sin esperanza, a diferencia del duelo blanco. De acuerdo con Kandinsky, Representa la nada sin posibilidades, la nada muerta después de la muerte del sol, como un silencio eterno, sin porvenir, sin la propia esperanza del porvenir, resuena interiormente el negro, donde todo está perdido.

El duelo negro es la pérdida definitiva, la caída sin retorno en medio de la nada. Es el color de la condenación,

el negro se convierte también en la representación de la renuncia a la vanidad de este mundo, en donde los abrigos negros forman una nueva proclamación de fe en el cristianismo y en el islam.

Originalmente es símbolo de la fecundidad, en los egipcios y en África del norte simboliza la tierra fértil y las nubes colmadas de lluvia. El color de aguas profundas, por contener la esencia de la vida latente, siendo la gran reserva de la totalidad, al igual que Homero vio al océano negro. Las diosas de la fertilidad, son a menudo negras, mismas que sustituyeron a Isis, a Atón, a Cibeles y a las Afroditas negras.

El negro reviste el vientre del mundo donde, gracias a la gran oscuridad, opera el rojo del fuego y de la sangre, símbolo de la fuerza vital. (Chevalier, 1986)

En un pasaje del Cantar de los Cantares del Rey Salomón dice: Soy negra y sin embargo hermosa, hijas de Jerusalén, símbolo de una gran prueba. Para el pensamiento de los místicos musulmanes representa la luz divina. Es el color absoluto, el término de todos los demás colores que se escalan para alcanzar un estado supremo del éxtasis, donde la divinidad aparece y deslumbra.

En los sueños diurnos o nocturnos, vistos desde la psicología, el negro se considera como ausencia de todo color, de toda luz. El negro absorbe la luz y la absorbe, ya no regresa ni se rebota. Remite al caos, a la nada, al cielo de la noche, las tinieblas nocturnas, el mal, la angustia, la tristeza y el universo de lo inconsciente. El negro es el color de la esencia universal de la materia prima, de lo que no se puede definir, de la anarquía original, de la muerte. Mantiene un aspecto de oscuridad e impureza. Por otro lado, el negro también representa a la tierra fértil, base donde la semilla vive; recuerda también a las profundidades abisales, las depresiones oceánicas. Recuerda la nada y el caos, a la confusión y el desorden, es la oscuridad de los orígenes; en la mayoría de las religiones, precede a la creación de todo. En la Biblia se cita que antes de que fuera la luz, la tierra vacía y sin forma, las tinieblas recubrían la faz del abismo (Chevalier, 1986). En la mitología grecolatina, el estado primordial del mundo es el caos.

Y en cierta forma es principalmente de noche cuando se puede progresar aprovechando las premoniciones que dan los sueños, lo cita Job 33:14:

En un sueño, en una visión nocturna, cuando un profundo sopor invade a los hombres y ellos están dormidos en su lecho, entonces, él se revela a los mortales y los atemoriza con apariciones.

Por lo general se le vincula con la idea del mal, esto aclarando que la relación se hace en gran medida hacia todo aquello que va en contra del plan de la evolución dictada por lo divino. Asociado con la perversidad, el pesimismo, la aflicción, el infortunio y con lo inconsciente se encuentran expresiones como: tramar negros deseos, la negrura del alma, una novela negra, mano negra, lado negro del alma y humor negro, todo se ve negro, se tienen ideas negras, estamos de un humor negro, las estamos pasando negras, por citar algunos ejemplos. Remite también a encontrarse en estado alterado de conciencia por la ingesta de alcohol, estar negro.

En cuanto al ser humano, éste puede tornarse una bestia negra, una analogía de Mr. Hyde, refiriendo al lado más perverso y cobarde cuando se proyectan sobre alguien nuestros actos de mal juicio como torpezas o sentimientos negativos como los celos y la ira.

Cuando evoca a la muerte se encuentra en las vestimentas de luto de los dolientes y de los sacerdotes en las misas de difuntos y en la ceremonia de viernes santo.

En conjunto con el rojo evoca la combinación diabólica que simboliza la materia abrasadora de las tinieblas, de la cual es monarca Satán, en algunas representaciones se puede apreciar a Jesús vestido de negro cuando se hace referencia a la tentación. En la forma en que influye en la mente humana, el negro genera una sensación de opacidad, espesamiento y pesadez. Se percibe más pesado algo pintado de negro que pintado de blanco. Sin embargo no es privativo de maldad y características lúgubres, también tiene aspectos positivos.

Se vincula también con la promesa de una vida renovada, contiene la promesa de un nuevo día, el preámbulo del

alba, el espacio donde la luz tiene cabida, contiene al yin femenino chino, terreno, instintivo y maternal. Representa a un caballo negro que es montado por un caballero que en la mano sostiene una balanza, simbolizando al hambre.

En un nivel onírico, muestra un contacto directo con el universo instintivo propio, en forma de animales o personajes lúgubres y oscuros, sirviendo para orientar y canalizar la energía hacia fines favorables.

### Verde

Color de valor moderado, tranquilizador, fresco y humano. El regreso a la vida posterior al invierno, cuando la tierra fértil vuelve a florecer se vuelve un color portador de la esperanza.

Indudablemente es el color de la naturaleza, del reino vegetal, del despertar de la vida. Ciertas deidades se han representado en este color, Visnú<sup>15</sup> por ejemplo, quien se le atribuye como portador del mundo, ha sido simbolizada como una tortuga verde, de la misma forma que lo relacionado a los dioses marinos.

De acuerdo a la cosmogonía oriental, simboliza el agua, en antítesis al rojo del fuego. Es el color de la eternidad, la esperanza, la fuerza y de la longevidad, en los sexos representa a la hembra, reflexivo, en tanto el rojo, impulsivo al macho, el equilibrio entre ambos significa el equilibrio entre el hombre y la naturaleza.

Se tornó el color de la farmacéutica, dando un valor mítico de panacea a palabras como clorofila o vitaminas (Chevalier, 1986)

En el cristianismo representa la esperanza, una de las tres virtudes teologales y de un alto valor mítico por su cualidad protectora, también asociado con el blanco para representar la epifanía y la justicia. Simboliza un conocimiento profundo y oculto. Durante la edad media los artistas pintaron de verde la cruz, instrumento de la regeneración del género humano asegurada por el sacrificio de Cristo. En Bizancio, el color verde era simbolizado por el monograma del Cristo redentor, formado por las dos consonantes de la palabra verde. De la misma forma el grial, vaso de esmeralda o de cristal verde que contiene la sangre del Dios encarnado, en el cual se funden las nociones de amor y de sacrificio, que son las condiciones de la regeneración expresada por el luminoso verdor del vaso. La luz verde adquiere con ello una significación espiritual oculta.

En el mito azteca de la diosa Xochiquetzal, ella desaparece en el jardín del oeste, que simboliza al país de los muertos, para reaparecer en primavera, donde rige el nacimiento de las flores. Se le nombra como el doble penacho de plumas verdes, mismo que sirve de ornamento para la cabeza. (Chevalier, 1986)

Dentro de la cosmogonía azteca, el verde y el rojo, forman parte de la dualidad, por una parte las chalchihuitl, que son piedras preciosas verdes que adornan la falda de la diosa de las aguas, y el chalchihual, o agua preciosa, forma en que se nombraba la sangre que brotaba del corazón de las víctimas, durante los sacrificios que los sacerdotes del Sol ofrecían cada mañana al astro rey, con la idea de asegurar su renacimiento el día siguiente y avivar su lucha contra las tinieblas.

<sup>15</sup> En la cultura hindú, Visnú pasa a formar parte de la trímurti o tres formas: Brahmá, el Creador, en la modalidad de la pasión, Visnú el Preservador, en la modalidad de la bondad y Sivá el Destructor, en la modalidad de la ignorancia.

Para los alquimistas es la luz de la esmeralda, que penetra los mayores secretos. Sin embargo también contiene un poder perverso, es también la de Lucifer antes de su caída. Durante el Medievo era la sinrazón y la alegoría de la demencia. Por otro lado representa lo antihumano, en el caso de humanoides y alienígenas como los marcianos, se pintan con piel de color verde, también la tez de seres como diablos y demonios con ojos y sangre del mismo color que automáticamente dan un valor de abominación y sacrilegio. En la cultura mexicana el color resulta una expresión cultural muy importante, dentro del lenguaje se escuchan refranes y dichos, así como chistes colorados, mismos que dentro de la misma forma de describirlos se puede encontrar una inmensa gama de matices y contrastes dentro de la picardía y folklor popular.

El aspecto lingüístico influye en la forma en cómo se designan las cosas, por ejemplo el término colorado deviene de la denominación cromática más antigua del mundo, coloreado y significa también rojo, siendo además el primer color que el ser humano puede distinguir en una edad temprana. Habiendo una analogía entre el rojo y aquello que tiene color, independientemente de la preferencia por algún color en la persona. (Heller, 2004)

## 2.2 Aspectos cromatológicos en los juguetes tradicionales mexicanos

Los colores cautivan, atraen y asombran, desde la infancia se juega con ellos, se viven. Se conversa con ellos desde el interior del espíritu.

Sólo los objetos habituales tienen efectos superficiales en una persona medianamente sensible. Sin embargo, los objetos que percibimos por primera vez nos impresionan inmediatamente de manera psicológica. (Kandinsky, 2003)

En la infancia los colores vivos resultan ser el vínculo con aquello que representan, el fuego, el agua, el aire y la tierra. De acuerdo con Kandinsky, el niño así percibe el mundo, aprende las cualidades amables y hostiles de las cosas con base en las experiencias<sup>16</sup>. Al relacionarse con los juguetes, el niño comienza a romper el misterio que el mundo encierra, relaciona palabras con acciones, características específicas de objetos, animales y fenómenos, así como la concepción de distancia y tiempo. Este proceso se va desarrollando paulatinamente hasta alcanzar un alto grado de sensibilidad. Sin embargo cuando este grado es bajo, los efectos estimulantes desaparecen al finalizar el estímulo.

En el caso del artista popular o artesano, les da una expresión a sus productos, los idealiza<sup>17</sup>. Lo que conforma la parte orgánica llena la forma y la composición del juguete como creación humana, Kandinsky lo define de la siguiente forma:

La forma orgánica es un elemento del lenguaje divino que utiliza el medio humano, ya que se dirige a los hombres a través de los hombres. (Kandinsky, 2003)

Dentro de la dimensión cromatológica de los juguetes tradicionales mexicanos, el color trasciende y adquiere un valor dentro del espacio acústico como lo menciona McLuhan, sinestesia (McLuhan, La aldea global, 2002), un sonido interior, un sabor, un olor, una textura y una emoción.

Los colores producen efectos de acuerdo al matiz e intensidad, como ya se mencionaron anteriormente algunos simbolismos y relaciones de significación iconolingüística, inquietan a la vista, son evidentes y atractivos, difícilmente pasan desapercibidos en el paisaje urbano y rural. Cuando la sensibilidad visual está más desarrollada, el efecto produce otro aún más profundo en la mente, un estímulo

<sup>16</sup> En la cultura hindú, Visnú pasa a formar parte de la trímurti o tres formas: Brahmá, el Creador, en la modalidad de la pasión, Visnú el Preservador, en la modalidad de la bondad y Sivá el Destructor, en la modalidad de la ignorancia.

<sup>17</sup> Kandinsky explica cómo se modifica la conducta del niño al verse atraído por una flama, entonces el niño al pretender tocarla, se quema y la curiosidad se transforma en miedo y respeto, sin embargo, también descubre un aspecto positivo del fuego al disipar la obscuridad, alargar el día, calentar la comida y ser un lindo espectáculo.

mayor que lleva a un efecto psicológico, afectando así el estado anímico del observador.

La fuerza física elemental es la vía por la que el color llega al alma. (Kandinsky, 2003)

Las diferentes asociaciones por medio de los atributos que les son dados a los colores producen vibraciones anímicas, en el caso del rojo y su relación con la sangre o con el fuego conllevan a tener una sensación excitante o dolorosa, esto a su vez genera un efecto que es percibido por el alma en forma directa.

Existen incluso terapias alternativas que hacen uso de las propiedades como la cromoterapia, en la que de acuerdo a teorías orientales como el feng shui se le asignan cualidades curativas a los colores.

La terapia del color tiene como principio usar los colores para mejorar o influir en nuestra salud y tratar algunas alteraciones físicas y mentales, partiendo de que el color es energía que afecta los sensores de nuestro cuerpo a niveles físico, emocional y espiritual. Otros nombres para este tipo de tratamiento son biofotónica, curación por luz y fototerapia. Además se considera que fue la primera forma curativa utilizada por el hombre, dando sensaciones de bienestar a través de la luz y calor solar. (Ortiz, 2004) En este caso la influencia del color surge en la medida de la vibración cromática de cada uno de los matices, cuando las longitudes de onda son más largas, incide en directamente en la piel y en los glóbulos que se encuentran en los capilares. En este proceso el color armoniza las vibraciones corporales para curar en la teoría de que el cuerpo y en los órganos y vísceras se encuentran interrelacionados dentro de un campo magnético, la vibración fotónica<sup>18</sup> del color tiene la forma correcta en el lugar y el tiempo adecuado con la tendencia a conservar y restaurar el equilibrio y la armonía tanto en el cuerpo como en la mente asignando un color propio a cada órgano. Las aplicaciones modernas de la cromoterapia se ven re-

flejadas en la publicidad y la ergonomía, disciplinas que buscan estados psicológicos favorables orientados hacia un objetivo, la persuasión y el bienestar, visto directamente al estimular ya sea el apetito en un negocio de alimentos, generar ambientes agradables en centros de trabajo, motivar al consumo de determinado producto o la tranquilidad en una sala de espera.

Se dice que la utilización de los colores surge a partir de las primeras relaciones simbólicas asociadas a las necesidades del ser humano, teniendo su origen en la cultura egipcia, donde a partir de un diagnóstico visual de la persona se determinaba la ausencia de ciertos colores, mismos que posteriormente eran con los que se bañaba al paciente con la luz solar transformada en los siete colores dentro de cámaras para curarlos. Siendo la significación del color tanto para el diagnóstico como para la curación.

Los colores guían el comportamiento, aplicando colores convenientes puede ser favorable para fomentar aspectos positivos como abundancia, armonía y plenitud. De acuerdo con Georgina Ortiz los efectos de cada color en los seres vivos son los siguientes (Ortiz, 2004):

### TIPO DE ENERGÍA

Color	Proporciona energía	Retira energía
Rojo	calor	frío
Naranja	frío	calor
Verde	seca	húmeda
Azul	húmeda	seca
Violeta	calor-humedad	frío-sequedad
Amarillo	frío-sequedad	calor-humedad

Se hace relación a cada una de las partículas que constituyen la luz (Real Academia Española, 2010), misma que se refleja a través de los objetos y oscila en determinada frecuencia para percibirlos como colores.

<sup>18</sup> Se hace relación a cada una de las partículas que constituyen la luz (Real Academia Española, 2010), misma que se refleja a través de los objetos y oscila en determinada frecuencia para percibirlos como colores.

Los términos refieren a las cualidades energéticas atribuidas para cada padecimiento de los seres vivos, mas no a la temperatura física corporal.

Para comprender mejor lo que es la relación iconolingüística de los juguetes es necesario definir el término cromatología.

**Cromatología.** Desde la perspectiva iconolingüística de la teoría general de la imagen, ámbito de la ciencia del color que estudia las sugerencias y las percepciones cromáticas como elementos constituyentes de la forma del significante icónico.

...Conjunto de principios, conceptos y procedimientos constituyentes del acervo principal de la ciencia del color, bajo un designio predominantemente fenomenológico, referente tanto a la designación, organización y representación como a la lingüística de las percepciones cromáticas (en particular, de las correspondientes a la sugerencias de colores de superficie) mediante sistemas de ordenación de colores, como el conocimiento acerca de las características de la relación entre la denominación y la percepción cromática, de la constancia de color y de la naturaleza del estímulo (en particular, de la reflectancia superficial).

La cromatología es el estudio del color como uno de los constituyentes fundamentales de la forma del significante icónico<sup>19</sup>. Suele decirse cromatología iconolingüística, añadiendo la referencia a la iconolingüística para evitar la confusión respecto a otros conceptos a los que también, tradicionalmente, se ha venido designando con el término cromatología, para distinguirlo de la cromatografía y de la ciencia del color. (Juan Carlos Sanz, 2001)

Partiendo de este principio, los colores que son comprendidos y expresados mantienen una relación con la cultura en donde encuentra fundamento la presencia cromática

de la imagen en la alfabetidad del pensamiento y la comunicación visual, es por esto que ese considera una coloración iconolingüística, en el caso de los juguetes tradicionales mexicanos se guarda una significación a ciertos aspectos tanto culturales como sociales e históricos, aunados con los filosóficos, psicológicos y técnicos de las creaciones humanas como manifestaciones de una identidad y una herencia patrimonial vigente. Para esto existe la necesidad de estudiar la identidad cromática con fundamento en la ciencia del color aplicado al estudio iconolingüístico de los juguetes tradicionales mexicanos.

Si bien es cierto que al paso del tiempo la gama de juguetes se han tornado híbridos tanto en materiales como en la forma de jugar con ellos, se puede distinguir una constante cromática actual de matices brillantes, en el caso de juguetes de madera y plástico, incluso exponiendo el material al natural, se puede percibir el olor del pino en el caso de los juguetes de madera. Pensar que los juguetes tradicionales son aquellos que se encuentran de moda o con los que se juega tradicionalmente, cabe mencionar que la idea de tradición remite a una herencia que parte desde las costumbres familiares, y también es cierto que existe un lugar especial para aquellos de manufactura artesanal, mismos que imprimen la construcción del artesano desde la idea hasta la construcción y acabados del producto.

Estudiando el color como un elemento fundamental dentro de la forma esencial del significante icónico de los juguetes tradicionales mexicanos se puede apreciar una nueva visión acerca de la identidad y los simbolismos que encierran más que el sólo ser un componente decorativo, sino enfocarlo hacia un nivel cromatológico de significación. Lo que McLuhan cita como sinestesia refiriendo a E.H. Gombrich (McLuhan, La aldea global, 2002), la interacción de de la entrada sensorial y la respuesta como una especie de mosaico, una configuración, es el cambio de

impresiones de una modalidad de sentido a otra. (McLuhan, *La aldea global*, 2002). Trascendiendo del estímulo sensorial a la percepción que se une con lo emocional de quien construye el objeto y de quien se sirve de éste, el usuario que en este caso puede ser desde un niño hasta un adulto.

El estudio del color no es exclusivo de los juguetes, existen los colores en los alimentos, en la ropa, en las flores, en la gente, en las fiestas, en la religión, en la música, en la artesanía, en la arquitectura, en los animales, en los paisajes y en los vestigios culturales propios de la sociedad mexicana, siendo en el presente una muestra de lo que será un futuro próximo. Aquí es donde surge la necesidad de estudiar el color como elementos componentes del valor estético de algo, la interacción de ellos y la pertenencia a un inventario cromosintáctico, estudiar el significante cromático desde la perspectiva iconolingüística y el contexto de la identidad de la cultura mexicana.

Para comprender mejor esto, la sintaxis del color estudia la interrelación y combinación de los colores, así como su significado connotativa, en la que se encuentra la armonía y el contraste en el aspecto visual como división de la sintaxis.

Partes de la armonía:

- Equilibrio
- Orden
- Comuni3n
- Simétrica
- Constante

Partes del contraste:

- Desequilibrio
- Desorden
- Contrario
- Asimétrico
- Cambiante

Por su parte el contraste rompe con el equilibrio y da un movimiento visual, mientras que con el equilibrio no se consigue ese dinamismo visual de igual manera. En cuesti3n de la simetría, ésta es difícil encontrar una simetría real en el color como forma de expresi3n.

Entiéndase como un inventario cromatol3gico al conjunto de colores de la estructura profunda del pensamiento visual, aquellos que son identificables y que pertenecen a un acervo de relaciones que conforman una identidad, un contexto.

Dentro del imaginario de la cultura mexicana existen ciertos colores que han permanecido sin variantes, al igual que en otras entidades, y éstos se han convertido en parte del inventario cromático por naturaleza socio-lingüístico-cultural, como ejemplos el rosa mexicano, el verde bandera y el verdul<sup>20</sup> o azul maya (Roque, 2003), siendo simbolismos convencionales y por lo mismo han llegado a una pobre significaci3n, llegando el momento en que sólo esto podría definir a una cultura, aunado a otros elementos de significaci3n.

Retomando lo que cita Roque relativo a la metodología para acercarse al objeto de estudio se debe definir en primera instancia la relaci3n entre juguete y comunidad, después la relaci3n entre la forma, diseño y color, concluyendo en el análisis del color como símbolo.

El análisis de los colores en los juguetes debe tener su punto de partida la afirmaci3n según la cual los colores tienen un significado propio.

De cierta forma como lo plantea Marta Turok<sup>21</sup>, analizar los colores en los juguetes mexicanos precisa ciertos principios básicos: los colores tienen un significado; este significado se desprende de la relaci3n de los colores entre sí al interior de la composici3n, además de la relaci3n que tienen con las formas; esto significa a su vez que es

<sup>20</sup> De acuerdo con Roque, deviene de una palabra de origen anglosaj3n, inventada por Nelson Goodman, verdul de verde y azul, originalmente del inglés grue, mezcla de green y blue.

<sup>21</sup> Ha realizado publicaciones e investigaciones en torno al color, lo analiza en su trabajo *Diseño y símbolo en el huipil ceremonial de Magdalenas, Chiapas*. 1976.

preciso buscar el significado del color aislando lo artificialmente de las formas, por lo menos en una primera etapa, para evitar seguir subordinando los colores a las formas: es precisamente la valoración de los elementos lo que llevó a desvirtuar el papel de los colores, tratándolos como si fueran adornos. (Roque, 2003)

De acuerdo con lo anterior, los colores tienen un significado en sí mismos, guardando una relación con el significado de la forma, los colores son alegorías que conforman la retórica visual. Esto en la sociedad mexicana ha sido una de las múltiples preguntas sobre si existe una constante específica respecto al manejo de ciertos colores y sus combinaciones.

Es cierto que México siendo una conformación multicultural donde coexisten diversas etnias, existen múltiples formas en el manejo de los colores que además cambia con el tiempo, un ejemplo es el ámbito textil, donde la gama cromática es muy distinta entre las tribus mazahuas, nahuas y tehuanas, aunado a la técnica de acuerdo a la naturaleza del material.

Cabe admitir que existe una gran división cromática en México, resulta exagerado plantear la unidad, sin embargo no dejan de llamar la atención la intensidad y viveza de los colores en los juguetes tradicionales mexicanos, guardando una constante a través de varias generaciones.

Según Roque, la escasez de estudios acerca del color dentro del ámbito cultural en México, se debe a que los investigadores se han encontrado con algunos retos para abordarlo a partir de las ciencias humanas. Menciona que el primer reto ha sido el vencer las resistencias que impiden el análisis del color mismas que se relacionan con la naturaleza cambiante del color, con algunos factores como la luz del día, contraste de tonalidades y matices entre otros, otra surge a partir de la concepción del color como algo emocional, afectivo e intuitivo, condiciones que impiden un análisis de forma racional, añadiendo que la mayoría de las ocasiones se usa de forma intuitiva, a través del conocimiento y una sensibilidad que se ha formado a través de las generaciones y que se ha transmitido ya sea de forma consciente o inconsciente por los colores que nos rodean. El otro factor de resistencia ha sido el que se re-

laciona con la concepción estética del color reduciéndola como un elemento decorativo, como un adorno, a raíz del uso del color en el siglo XX, ya no puede dejarse de lado como se hacía anteriormente en las investigaciones que se realizaban a partir de documentos hechos en blanco y negro descartando el importante lenguaje que proporcionan los colores, la reproducción y las diversas técnicas a través de los avances tecnológicos han permitido llenar de color la mayoría de las creaciones hechas por el hombre, además de la forma y el color llega a ser un fenómeno de estudio comenzando por las expresiones artísticas y culturales. Aquí es donde se encuentra la siguiente etapa, la pregunta sobre cómo debía analizarse el color dentro de estas expresiones y originando un último reto, mismo que sólo a través de varias disciplinas puede construirse el significado del color partiendo desde la lingüística, la química, la historia del arte, la sociología y antropología, la filosofía, la semántica, la semiótica por citar algunas de ellas. Esto quiere decir que para poder estudiar la cromaticidad de los juguetes tradicionales mexicanos se requiere un análisis interdisciplinario partiendo de tales enfoques científicos.

Antes de continuar, entiéndase la diferencia entre juguetes tradicionales a los juguetes de época, existen diferentes opiniones respecto a este tema, con base en lo expuesto en el capítulo anterior los juguetes tradicionales son aquellos que se han integrado a la cultura y forman parte de la identidad de la sociedad, y que a través del tiempo se han ido difundiendo en las nuevas generaciones como un legado de costumbre tanto en la forma de juego como en los materiales y la construcción de los mismos. Por esta razón es que los juguetes tradicionales mexicanos aunque tengan un origen fuera del país, se han ido integrando a los usos y costumbres de la sociedad, conforman la identidad que hay detrás del colorido que se aprecia en los mercados, tianguis, los locales y exhibidores a veces improvisados, el aroma a plástico y hule, el olor y la textura del pino en el caso de los hechos en madera, la combinación de formas entrelazadas, la similitud con los diseños textiles, el decorado de la cerámica y el barro, la alegría de los paisajes que se ven llenos de instantes inmersos detrás de la identidad cromática sin hablar de paletas de color exclusivas a un área específica. Existe también un dilema respecto a la especificación del

color en los juguetes tradicionales desde el punto de vista del diseño, debido a que en cada lenguaje icónico la forma del significante de la imagen se compone de colores comprendidos dentro de un inventario cromatológico contextual. Y estos colores en los juguetes tradicionales mexicanos poseen un valor distintivo en un lenguaje icónico que forma parte también identidad mexicana.

Respecto al lenguaje de los colores en los juguetes tradicionales mexicanos, Kandinsky menciona que el color a diferencia de la forma, no se puede extender ilimitadamente, el color no tiene límites en la imaginación humana (Kandinsky, 2003), y si los hubiera en caso de ser necesarios pueden ser imaginados de una forma forzada, en un nivel espiritual llega a ser impreciso, sin embargo a diferencia del color, la palabra que lo denomina no contiene el matiz exacto del tono. Se vuelve una relación de significado de la misma forma como se hace con la imagen mental y el sonido que genera al imaginarse algún instrumento musical, sin importar la diferencia que en él se produce bajo alguna circunstancia específica.

La relación inevitable entre color y forma nos lleva a observar los efectos que tiene la forma sobre el color. Wassily Vasílievich Kandinsky.

El color determinado por la forma posee un sonido interno, llega a ser un ente espiritual con propiedades idénticas a esa forma (Kandinsky, 2003), la relación entre forma y color dan una personalidad especial al objeto, existe también una analogía directa dependiendo la agudeza o profundidad del color y la forma, en colores que tienden a la profundidad se percibe el efecto en formas redondas, así como las formas agudas incrementan cualitativamente el efecto en colores agudos.

	Forma	Color
Agudeza	Triángulo	Amarillo
Profundidad	Círculo	Azul

Esto permite una armonía a pesar de las posibles disonancias entre el color y la forma, volviendo infinitas las combinaciones y los efectos, como consecuencia de la infinita gama cromática y en formas existentes. Y para comprender esto, la dimensión del color debe entenderse que va unida a la forma, misma que delimita una superficie por otra, es la expresión del contenido interno (Kandinsky, 2003), sin embargo cuando este efecto no llega hasta el alma, resulta ser que surgen en el momento y lugar inadecuados. La siguiente reflexión pone en relieve la división de dichos efectos:

Todo objeto sin distinción, ya sea creado por la "naturaleza" o por la mano del hombre, es un ente con propia vida, de la que brotan inevitablemente efectos. Estos efectos constan de tres elementos: el efecto cromático del objeto, el efecto de su forma y el efecto del objeto mismo, independiente de la forma y el color. La elección del objeto, por lo tanto, se debe basar únicamente en el principio del contacto adecuado con el alma humana. Naciendo del principio de una necesidad interior. (Kandinsky, 2003) En el caso de los juguetes tradicionales la necesidad interior es lúdica, la de entretener y desarrollar habilidades mentales y motrices a través del juego. El color forma parte de la composición conducido bajo el mismo principio, dichos juguetes que forman parte del arte popular y que son manufacturados por un ser humano devienen de esta necesidad interior, llámese artesano o artista, Kandinsky menciona que se constituye por tres necesidades místicas:

- a) El artista, como creador, ha de expresar lo que le es propio - Elemento de la personalidad.
- b) El artista, como hijo de su época, ha de expresar lo que le es propio a esa época - Elemento de estilo como valor interno.
- c) El artista como servidor del arte, ha de expresar lo que le es propio al arte en general - elemento de lo artístico que pervive en todos los hombres, pueblos y épocas, no conoce ni el espacio ni el tiempo.

En el caso de las manos anónimas de los artesanos y el trabajo en producción cada vez menor se puede reconocer que los juguetes tradicionales mexicanos incluyen estos elementos de la necesidad interior, se le otorga una personalidad a los juguetes, un valor interno y el más importante que es el espíritu que los mantiene vigentes aún con los avances tecnológicos, las nuevas formas del socializar y de integrar el juego como una actividad que unifica esta dos.

Es preciso mencionar que el análisis a realizar será bajo una muestra del universo de juguetes típicos hechos en México, haciendo un énfasis mayor en lo que representa al color en el juguete dentro de su estructura formal que a la variedad y precedentes modernos. Como lo menciona Kandinsky, en algunas ocasiones se tienen que pasar muchos años, incluso siglos para que el tercer elemento llegue al alma de los hombres, al predominar éste, representa un signo de su grandeza y de la grandeza del artista. De la misma forma como lo representa el perrito con ruedas descrito en el primer capítulo, hallado por Désiré Charnay, a finales del siglo XIX cerca del Popocatepetl, un objeto hecho por las manos de los indígenas mexicanos.



El color se encuentra en todos los lugares de la vida cotidiana, como elemento de identidad, los simbolismos del color mexicano traspasan las barreras del tiempo y resignifican al ser ubicados dentro de un contexto moderno y pluricultural.

### 2.3 Cromatología de los juguetes tradicionales mexicanos: trompo, balero, yoyo y tablitas

Resultaría demasiado ambicioso pretender hacer un análisis general del juguete en una forma general, ya en el primer capítulo se habló de ellos, se mencionó una breve sinopsis sobre sus orígenes y formas de jugar, sin embargo, considerando lo expuesto en este capítulo, el análisis se hace reconociendo el juguete como un objeto de significación, es decir, un signo creado a partir de la ineludible voluntad de expresión de lo objetivo definido como el Principio de necesidad interior.

Los juguetes a analizar han sido seleccionados de acuerdo a su similitud en características como el aspecto cromático, aunque varían en sus combinaciones y decorados, se observa una constante en los colores utilizados en su producción, también al observar una gama similar en los cuatro aún cuando son juguetes diferentes. Otra es el material con el que están realizados, la madera, que si bien son producidos en serie y por métodos mecánicos, aún permanece la confección de forma artesanal y el diseño como proceso y como objeto, con un valor emotivo por parte del artista.

Kandinsky menciona que la intuición es un elemento básico en la construcción artística, menciona que lo artísticamente verdadero sólo se alcanza por la intuición, en este sentido existe una gran similitud con aquellos que confeccionan los juguetes tradicionales mexicanos ya que la intuición es la que da vida a la creación, a través de la sensibilidad. Existe una analogía entre las leyes de la necesidad interior del estado anímico y emocional de quien transforma los objetos (Kandinsky, 2003). Es cierto también que los juguetes tradicionales<sup>22</sup> son una forma en la que el artista puede expresarse, y puede observarse que la utilización del color y la forma se hacen de forma inconsciente.

El análisis cromatológico iconolingüístico se hará a partir de las tres dimensiones del color que propone Kandinsky, misma que conforman los efectos del contenido místico del objeto<sup>23</sup>:

- El efecto cromático del objeto color calor - frío | claridad - oscuridad
- El efecto de su forma
- El efecto del objeto mismo

Finalmente para definir bajo un estándar de color, se utilizará la paleta Pantone en su gama Solid Coated con el fin de dar una referencia aproximada al color original del juguete, se estudiarán los tres aspectos que conforman el principio de la necesidad interior, de la que parte la cromatología iconolingüística y retomando los aspectos del color en sus tres dimensiones: color forma y sonido.

“Trompo  
Niño y trompo  
Cada vez que lo lanza  
cae, justo,  
en el centro del mundo”.  
- Octavio Paz

<sup>22</sup> En este contexto, tradicionales, típicos y populares mantienen una relación denotativa semántica. Tradicional de costumbre, típico de un lugar de origen, en este sentido se habla de una sociedad más que de una región específica, y populares por la idea que deriva del arte popular, en la que las artesanías y los juguetes forman parte como elementos de la cultura.

<sup>23</sup> Etimológicamente de *objectum*, todo lo que se ofrece a la vista y afecta los sentidos. El objeto surge de la transformación de los objetos por la creación del hombre. (Vilchis, 2002). En este capítulo se denomina objeto a los juguetes tradicionales, mismos que son derivados de la transformación de materiales, en este caso de madera, fabricados por el hombre.

## 2.3.1 Trompo



### 2.3.1.1 El efecto cromático del objeto

En el caso de los cuatro juguetes, la gama cromática se ubica en los colores primarios y secundarios, derivados de matices puros y saturados. Se puede encontrar una relación con ejercicios para niños en libros de texto, mismos que además de educar, formaban parte de un inventario cromático social, al poder reconocerse con facilidad entre otros colores.

Un constante que se puede apreciar en los colores utilizados para el decorado de los trompos de madera es la gama en la que principalmente prevalecen los colores rojo, amarillo, azul rey, azul marino, azul cielo, verde, blanco y negro.

La muestra a analizar presenta los colores amarillo, rojo, blanco, azul, negro y verde, dispuestos en anillos lineales, unas delgados y otras más gruesos, mismos que trazan a la forma del trompo, la composición guarda una armonía y un ritmo que en conjunto con la estructura formal da la impresión de ser hecho por varias piezas, sin embargo se constituye en una sola.

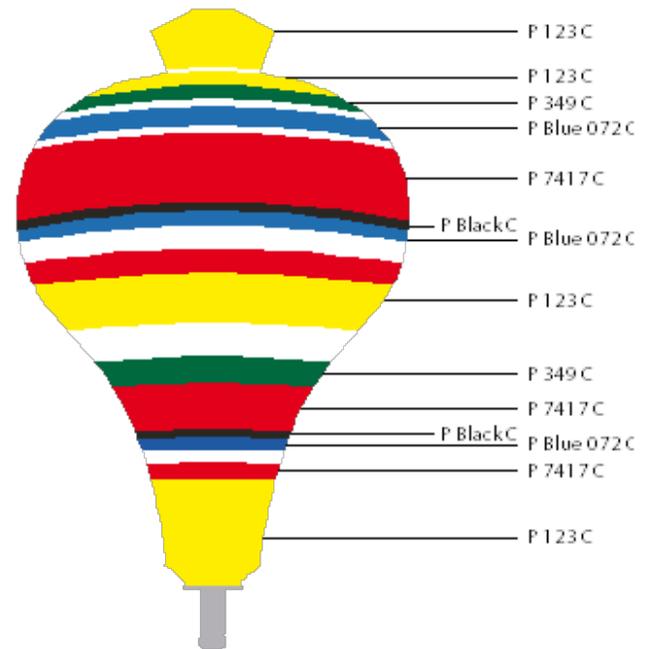
Los simbolismos de los colores en la combinación como se

encuentran, de acuerdo a líneas curvas dan la sensación de contener algo, que puede ser liberado mediante el movimiento al hacerlo bailar pareciera que está inflado como un globo, y que las líneas en forma descendente recae la fuerza en el punto de tensión amarillo, que se encuentra en la punta, además de ser armónica la composición, los colores son vivos y brillantes, contrastan perfectamente unos con otros, además de ser una composición con colores cálidos y fríos, resulta ser un objeto altamente vistoso. El efecto físico en el ojo logra una atracción debido a la sensación de alegría y dinamismo, el ojo se inquieta y permanece en el color rojo, color que por su propia naturaleza realiza esta labor, desviando incluso del amarillo y sobre todo al resaltar por el contraste tanto de temperatura como de matiz con un color complementario como es el azul.

En este caso al ir de forma ascendente se aprecian tres etapas marcadas por el color amarillo, la primera comienza en la base en forma de punta, en este caso no sostiene al objeto en su estado pasivo. Después en la zona central del trompo se localiza nuevamente otra franja amarilla, a diferencia de la primera más grande y ensanchada hacia los costados, el efecto es de grandeza reforzado por el verde, aunado al tamaño y el efecto que el color emite; y finalmente concluye en la cima del juguete. La tendencia cromática cálida resulta en un efecto anímico en el espectador, más hacia la parte física irradiando fuerza y movimiento incidiendo en el ojo de forma inmediata. Por otra parte el equilibrio se logra con dos colores complementarios, azul y verde, mismos que en una forma discreta incrementan el efecto vibrante del rojo sin llegar a la estridencia. Se enfría la fuerza del amarillo y del rojo, armoniza sutilmente con su vibración y resonancia, delimita y separa en colaboración con el blanco y el verde. Esta composición por su similitud cromática remite a los decorados que se utilizan en la alfarería, también a sombreros, bolsas tejidas, prendas como bufandas y sarapes. Los anillos verdes equilibran la estridencia del rojo y amarillo, sin embargo favorecen las cualidades positivas como expansión, armonía y plenitud dentro del trompo, encierra la sensación de aprobación, crecimiento, una energía fresca y conciliadora.

El color blanco permite diferenciar y dar luz.

Los colores del trompo son:



“El amarillo es un color típicamente terrestre que no tiene gran profundidad”.

- Wassily Vasílievich Kandinsky.

Resulta una combinación armónica por la disposición cromática y los efectos resultan ser agradables, se ha encontrado una gran similitud del decorado de los trompos con unas páginas de libros de texto para edad preescolar. Una combinación alegre, primaveral, infantil y esto resulta atractivo y didáctico para ayudar a reconocer los colores de acuerdo al matiz y la brillantez del color. Resulta interesante reconocer las aplicaciones que en otros productos se pueden apreciar, las similitudes o referencias que existe con una combinación similar, objetos de diseño textil y de producto, finalmente son el resultado de la creación humana aunque el proceso sea distinto.

### 2.3.1.2 El efecto de su forma

Si tengo trompo no tengo cuerda; si tengo cuerda no tengo trompo. Anónimo

El trompo, en su conformación descompuesta básica de geones, se estructura por una composición de poliedros redondos, en la base por un cono deformado con la punta invertida con la base hacia arriba y encima de ésta, una cúpula semiesférica con una prominencia al centro que funciona para sujetar la cuerda.

De forma similar a una pera invertida, En su fase dinámica el trompo guarda una relación con los conceptos de equilibrio y movimiento, en su fase pasiva inestabilidad y gravedad. La forma contiene al color, la forma queda definida totalmente por la delimitación del color con el fondo. Similar a un pin, una flecha, una punta que se fija en el centro del mundo, gracias a la fuerza de gravedad y a la fuerza del movimiento al momento de hacerlo girar<sup>23</sup>.

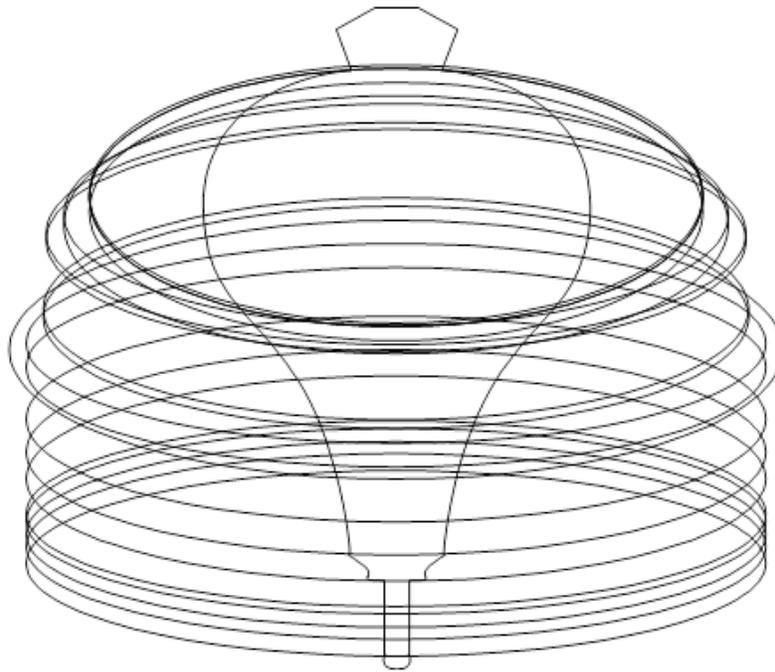
En su forma pasiva se reviste con la piola, sin ella es un accesorio vistoso, una figura sin equilibrio que reposa en el piso, como si durmiera recostándose sobre sí en espera de entrar en acción.



La disposición cromática encuentra muchas similitudes, una de ellas es la didáctica en los libros de texto gratuito.

<sup>23</sup> Existe una amplia explicación físico matemática respecto a las fuerzas que actúan en el trompo al momento de girar, sin embargo el tema principal es sobre la cromatología del trompo.

Su estructura formal se compone por elipses y líneas curvas, que al ser visto en dos dimensiones se construye de la siguiente manera:



Construcción de la forma del trompo a través de trazos auxiliares.



Similitudes cromáticas en distintos objetos de contextos diferentes.

Puede apreciarse que existe una relación muy estrecha con el concepto de movimiento desde los trazos básicos, al dejar las elipses completas sobre la forma del trompo, se forma un eje vertical que lleva a crear la sensación del spin<sup>24</sup>, en un inicio con cierta inclinación al tener aceleración después, al bailar parece que se desliza con suavidad, camina hasta encontrar el punto muerto donde gira con un efecto hipnótico en el que pareciera que está clavado al suelo, inmóvil, mientras pierde su aceleración y comienza a perder el control, su propio peso comienza a derribarlo mientras se rompe el encanto de la danza. Mientras en su forma estática puede asirse y se amolda anatómicamente a la mano, ergonómicamente siendo una forma torneada y generalmente lisa permite que en su estética se pueda apreciar el material, la veta de la madera incluso es evidente en la punta superior donde se sujeta la cuerda.



Alegoría del trompo.

Al observarse por la parte superior desde la cabeza e inferior desde la punta en un ángulo recto, la composición es muy similar a la que puede apreciarse con el yoyo, otro juguete dinámico de movimiento radial, la diferencia está en que el trompo gira en un eje vertical y el yoyo en un eje horizontal.

“El azul es el color típicamente celeste”.

- Wassily Vasílievich Kandinsky.



Poema de Octavio Paz sobre el trompo.

<sup>24</sup> Movimiento giratorio alrededor de su eje.

Analogías morfológicas visuales:



Pera de hule



Trompo de carne al pastor

### 2.3.1.3 El efecto del objeto mismo

En su faceta estática y dinámica conserva la estructura cromática, el efecto es hipnótico y permite apreciar cada color de forma independiente, se aprecia cómo el matiz contrasta claramente definiendo su límite mediante la forma. Prevalecen los colores amarillo y rojo, matices cálidos, y en la división de cada intervalo el equilibrio de temperatura lo da el color blanco, y el azul. Las representaciones tienden a mantener una constante, entre colores y formas, en este caso el trompo es originario de México, probablemente de Michoacán o el Estado de México. La forma permanece en la mayoría de los casos, cambiando en proporción y decorados, pero prevalecen los mismos matices, esto forma parte de la identidad de los colores que han formado parte de su manufactura.



Similitudes en contextos diferentes.

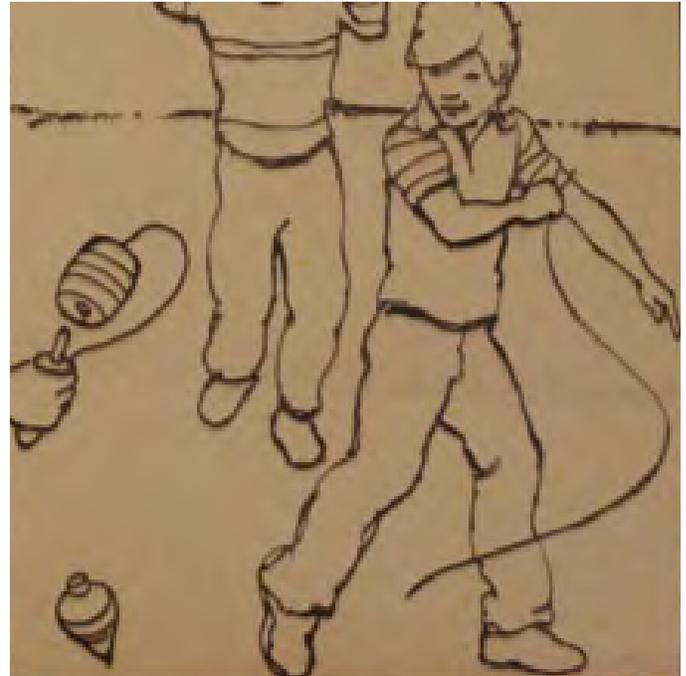
“Échate este trompo a la uña”.  
Anónimo

Una característica importante en este juguete ha sido el decorado, el cual permanece tanto estático como en movimiento, siendo un símbolo de la infancia y el juego por excelencia, su proyección en diversos accesorios incluso en muebles formando parte de la identidad y cultura mexicana, sin embargo la importancia como un artículo lúdico se ha transformado en un objeto decorativo, dejando a un lado la integración social al momento de jugar y competir, su impacto se ha disminuido por las nuevas tecnologías, a pesar de esto puede reconocerse que sigue siendo reconocible y vigente su imagen dentro de las manifestaciones sociales de la identidad cromática de México.

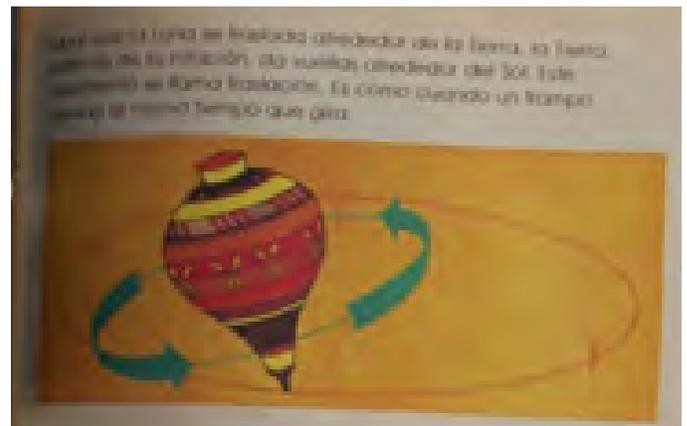
Puede describirse como una forma que resulta del baile armónico, que se aprecia al hacerlo girar ubicando el punto de equilibrio, en donde se encuentra el momento de templanza proyectada a través una forma cónica, el instante donde surgen los movimientos subsecuentes y las suertes que van de lo simple a lo acrobático, sujetándose de la piola o de la mano del jugador, que en colaboración con el juguete desafía la ley de la gravedad hasta convertirse en un pequeño tornado, en una fuerza dinámica que se incrementa hasta que poco a poco va perdiendo su fuerza y finalmente cae abatido por su propio peso, perdiendo el control y el punto de equilibrio cayendo abruptamente al suelo y rodando hasta quedar inmóvil en espera del siguiente lanzamiento.

Esto remite a la fuerza y dinamismo que la vida requiere, y en el encordado, coordinación y medición del espacio, fuerza y precisión al arrojarlo al suelo y hacerlo girar cada tiro

Dentro de las analogías lingüísticas se encuentra la de trompo, similar de trifulca o pelea, o la de echarse este trompo a la uña, que refiere a buscar a alguien que pueda resolver determinada situación o problema.



Viñeta que ilustra el modo de juego del trompo.



El giro del trompo, movimiento que describe rotación y traslación.



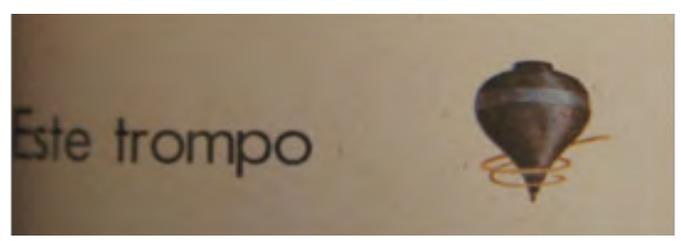
Ilustraciones de un libro de texto para primaria, también se aprecian las representaciones de otros conceptos de la vida cotidiana.

En analogía con la vida puede interpretarse como el baile, las rondas, los giros en donde el cuerpo se mueve al compás de alguna melodía, como una forma de expresión e interacción social, de comunicación y *sincronicidad*<sup>25</sup>, a través del lenguaje corporal donde se expresan emociones y sentimientos a través de los movimientos, esto aunado con la expresividad del colorido de los trajes típicos de las regiones del país, la música con la que se acompañan, sonidos que siempre están presentes incluso en la mente de quien baila manteniéndose en ese estado bajo una frecuencia que posee al moverse, en la expresión del dinamismo hasta el clímax culminando en el reposo que da la satisfacción de bailar.



Relaciones semánticas del movimiento del trompo, el baile, el cual ocupa una parte importante de la cultura, el folclore y el tiempo de ocio de nuestra sociedad. Además, es un medio fundamental de expresión y comunicación entre las personas. Se compone de cuatro elementos fundamentales: El cuerpo, el espacio, la intensidad y el ritmo.

<sup>25</sup> Sincronicidad (sin-, del griego, unión, y tiempo) término elegido por Carl Gustav Jung para aludir a la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido pero de manera acausal. Así pues, emplearé el concepto general de sincronicidad en el sentido especial de una coincidencia temporal de dos o más sucesos relacionados entre sí de una manera no causal, cuyo contenido significativo sea igual o similar. Para evitarse malentendidos lo diferenciaré del término sincronismo, que constituye la mera simultaneidad de dos sucesos.



El diseño del trompo ha variado enormemente a lo largo de la historia diversificándose según la región. Tradicionalmente poseen forma cónica y son macizos, sin embargo se pueden encontrar diversas características según la región. Pese a las particularidades existentes, lo más esencial en el diseño del trompo es que su forma sea la adecuada para propiciar el efecto giroscópico.

## 2.3.2 Balero

Balero. (De bala). 1. m. Arg., Col., Ec., Méx., P. Rico y Ur. boliche (juguete). (Real Academia Española, 2010)

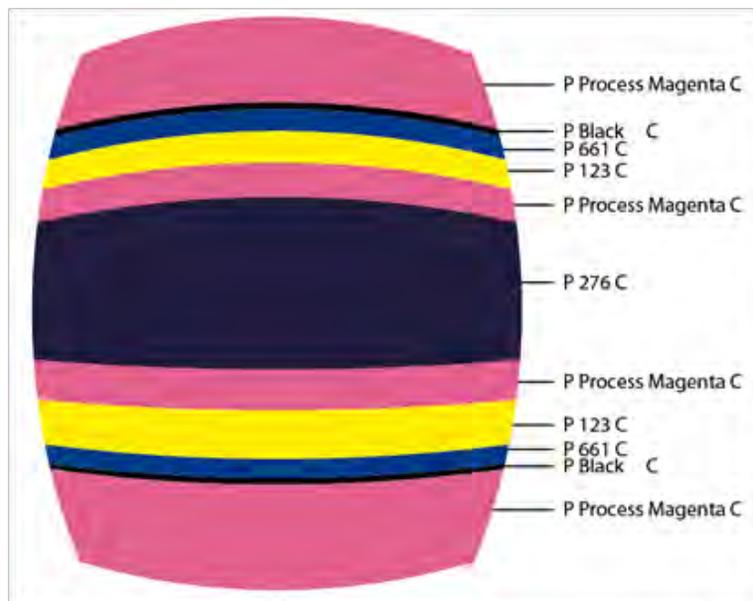


### 2.3.2.1 El efecto cromático del objeto

La referencia cromática al igual que en el trompo son las líneas paralelas de forma horizontal, en la muestra seleccionada, en 1968 se mencionaba que una de las referencias para la imagen de los juegos olímpicos fue el arte huichol, mismo que se caracteriza por el manejo de líneas paralelas y colores muy brillantes, en el diseño textil y artesanal, como ejemplo, los llamados ojos de Dios. En el balero estas franjas en color magenta, azul fuerte y amarillo se orientan hacia una combinación introspectiva, reflexiva, el equilibrio que no permite llegar a la melancolía es el amarillo, lo contrasta y vuelve festivo, como las combinaciones del papel picado en las conmemoraciones de día de muertos, colores también vistos en las piñatas decembrinas, una delgada línea negra marca el contorno entre el magenta y el azul, siendo el magenta una variación brillante del rojo, simboliza sutileza y sentimiento.

Por otra parte la combinación inspirada del arcoiris, amarillo y azul rey, colores distantes y complementarios, que mediante el contraste de temperatura intensifica al resto de los colores, el amarillo ubicado entre el magenta y el azul sobresale a un primer plano, en la percepción de figura fondo da un efecto tridimensional y permite mantener la vista en esta zona, los puntos de tensión visual que ayudan a permanecer cercanos al azul y al magenta, en

equilibrio y con una fuerza sutil se torna ligera la forma, lo que contiene al color, simulando discos estibados. La parte decorada es el balero o barril, lo que da el atractivo al juguete, en su fase pasiva se pueden apreciar los colores al igual que en el trompo, sin embargo en su fase dinámica los colores se funden y desvanecen en el aire en los giros, el barrido sin embargo permite aún reconocerlos sin perder la armonía entre ellos.



Separación cromática del barril de un balero.

Las combinaciones cromáticas se pueden apreciar también en artículos relacionados con juguetes, al estibarlos y exhibirlos.

Echarse un capirucho o un clavado. Tener sexo.

### 2.3.2.2 El efecto de su forma

El balero en su percepción básica de geones, se estructura en un cilindro irregular, inflado en la parte central, con un agujero en la parte inferior, al centro para insertar el mango en dicha cavidad. La forma cilíndrica remite a contenedores de uso común como los barriles y vitroleros, vasijas decoradas con una forma similar, en conjunto con el mango parece un mazo, se adapta anatómicamente a la mano del jugador, la destreza y la coordinación del jugador al manejar tanto el mango como el peso de la maza para hacerlo coincidir al elevarlo y hacerlo girar en el aire.

Las referencias visuales de similitud morfológica mantienen una característica en común, los cinturones cromáticos mantienen la analogía de los aros de metal, que evitan que el barril pierda la forma, con la característica que el contenido tiende a hinchar la madera. En este sentido la forma, como lo comenta Kandinsky, tiene un efecto visual de que contiene al color.

Se aprecia una similitud en cuanto a la forma con una copa de crista y en la naturaleza se encuentran flores como los tulipanes que se sostienen por un mango o tallo, el efecto de la forma resulta evidente

### 2.3.2.3 El efecto del objeto mismo

El efecto del balero tiene dos maneras de percibirse, al igual que el trompo, en la muestra analizada sólo se considera el mazo por ser la parte que tiene color, en su fase estática refleja firmeza, equilibrio, resulta atractivo además de ser un referente en ilustraciones y viñetas relacionadas con el juego infantil, por lo general así es como le encuentra representado, y en su fase dinámica resulta una acrobacia hacerlo coincidir con la base, además de las múltiples variaciones de las suertes que se realizan.



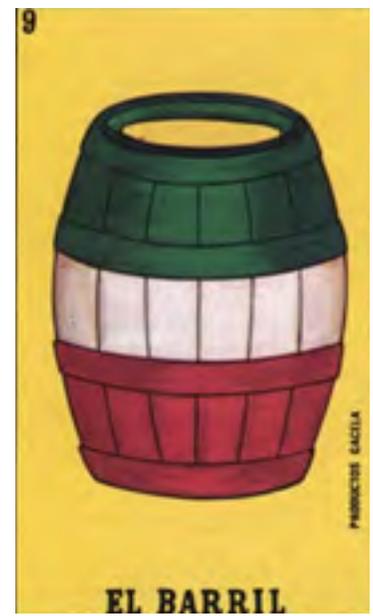
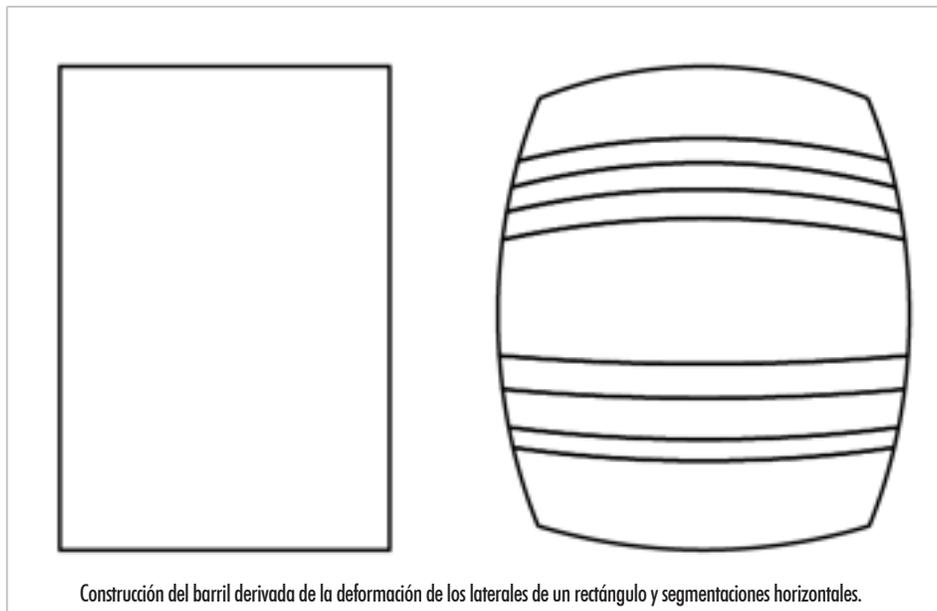
El efecto radial visto de forma lateral al balero

En su fase dinámica, el balero se proyecta en un movimiento pendular, en el que mediante el impulso, la fuerza y la destreza produce un efecto hipnótico para lanzarlo, donde aplica la tercera ley de Newton, a toda acción ocurre siempre una reacción igual y contraria: o sea, las acciones mutuas de dos cuerpos siempre son iguales y dirigidas en sentido opuesto, de la misma forma se une a la fuerza de gravedad, aunque la dinámica del juguete la desafía, el juego no sería el mismo sin esta fuerza. Existe también el balero que permite el movimiento de las ruedas, Los baleros surgen de la necesidad de que las partes en movimientos giren más rápido y a menor fricción. La mayoría de los baleros son anillos, uno interior y uno exterior, elementos que giran con ayuda de canicas o rodillos metálicos, intercalados unos separadores de elementos rodantes, denominado jaula, las esferas metálicas con ayuda de grasa y la fuerza dinámica gira, utilizado en la mayoría de las máquinas con ayuda de un eje perpendicular y un motor que lo haga funcionar, se encuentran en cuatro estilos básicos: cilíndricos, de agujas, cónicos y esféricos. El contacto geométrico de las bolas con la superficie de las pistas de rodadura de los anillos internos y externos es un punto; mientras que el contacto de los rodillos es una línea. Son la parte vital de los juguetes de movimiento como la patineta, el patín, la bicicleta y los patines.



Separaciones cromáticas en objetos de la vida diaria que afectan psicológicamente y producen sensaciones, llegan a tal punto que el color se vuelve parte de nuestra cotidianidad.

El efecto ha trascendido a connotaciones metalingüísticas donde se aprecia cierta malicia al referirse al balero como una forma de aludir al sexo, en la cultura mexicana el mencionar capirucho remite a ciertas acrobacias sexuales con



Congruencia semántica de formas, en distintos contextos del barril.



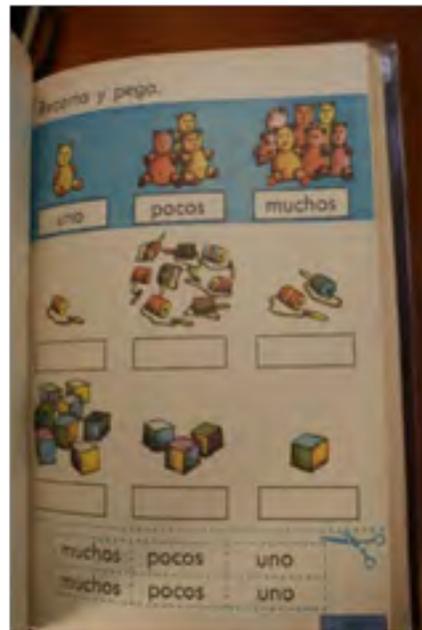
Similitudes en cuanto a forma, lingüística y en la naturaleza.



Representación del balero en libro de texto de primaria.



Relaciones cromáticas entre el balero y representaciones del arcoiris.



## 2.3.3 Yoyo



### 2.3.3.1 El efecto cromático del objeto

La muestra a analizar es un yoyo de madera, los colores dispuestos en forma radial como discos yuxtapuestos inician desde el centro donde se encuentra el eje metálico, con un rojo quemado, le sigue un amarillo, después un azul rey, en seguida un azul marino que se funde dando una tonalidad gris verdosa, después un amarillo que corta al círculo rojo, mismo que define el contorno del yoyo. Los colores que sobresalen son el amarillo y rojo, en la forma en que están dispuestos se vuelven concéntricos, similares a los dispuestos en el tiro al blanco. Respecto a la combinación cromática resulta similar a la vista superior del trompo, mirándolo desde una perspectiva poniéndolo de forma perpendicular al espectador la punta del mismo. Mantiene un ritmo y armonía dando la sensación de un movimiento estático

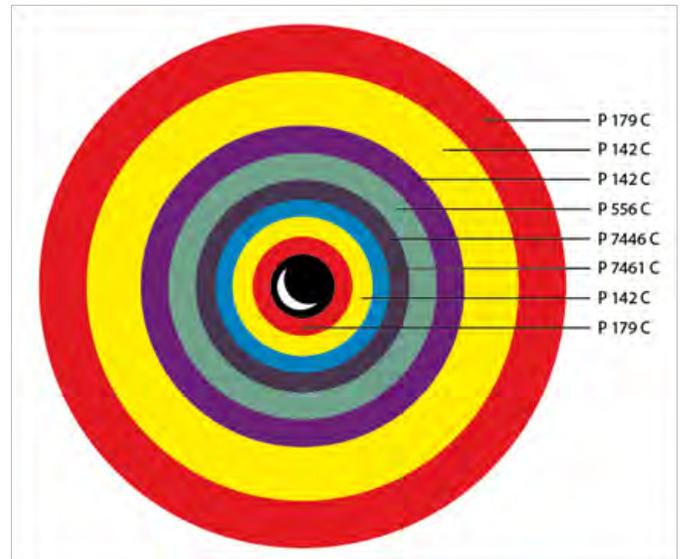
por el contraste de valores y matices, una combinación que a diferencia de los anteriores es dinámica y con efecto hipnótico. Prevalecen los colores cálidos desde el centro hasta el contorno, el equilibrio en porcentaje vuelve más vivo el juguete, el yoyo se percibe como un objeto que transmite alegría y movimiento, una fuerza estridente que atrae al ojo. Si se compara con el efecto de una perinola o un trompo sería el efecto similar, sin embargo el yoyo en una trayectoria vertical. En tanto el efecto cromático asemeja un vórtice, las cualidades curativas y terapéuticas antes mencionadas están presentes, mediante una conexión con el ser y un equilibrio en la energía creativa. Esto refleja la psique humana independientemente de las condiciones sociales, edad y género, debido a que se responde de forma instintiva.

### 2.3.3.2 El efecto de su forma

Las líneas radiales remiten a otras manifestaciones artísticas, por ejemplo al arte huichol y a las mandalas orientales. La representación circular es perfecta, representa el símbolo del cosmos y de la eternidad. Representa la creación, el mundo, Dios, el ser humano, la vida. Podríamos decir que todo en nuestra vida posee las formas del círculo, todo ser viviente transita en una línea circular, desde el átomo hasta la célula, en la teoría de que somos sistemas dentro de sistemas, perteneciendo a una totalidad, misma que habita desde el interior del ser.

La forma circular del yoyo es la puerta hacia la zona más íntima del ser humano. Representa la condensación ordenante del universo. Retomando lo terapéutico de las mandalas, donde a través, del diseño, la contemplación y la meditación el ser humano toma contacto con lo espiritual y se hace parte del todo armonioso, trascendiendo sus limitaciones presentes y las ataduras a su mundo material y conceptual.

Evidentemente es una forma circular, misma que se comparte con la perspectiva cenital en el trompo, compuesto por dos discos unidos por un eje central, en sus fases estática y dinámica mantienen la misma forma, e ilumina el viaje hacia la esencia humana, que surge a partir de la búsqueda de la sabiduría desde el inconsciente, en el viaje hacia la esencia

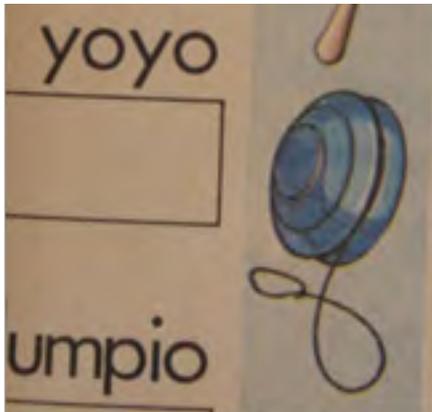


Separación cromática del trompo en código Pantone.



Similitudes semánticas de color radial en diferentes contextos, una mandala, un motivo huichol y un tiro al blanco.

<sup>26</sup> La palabra mandala proviene del sánscrito, y significa Círculo Sagrado. Es un símbolo sagrado de sanación, totalidad, unión, integración, el absoluto

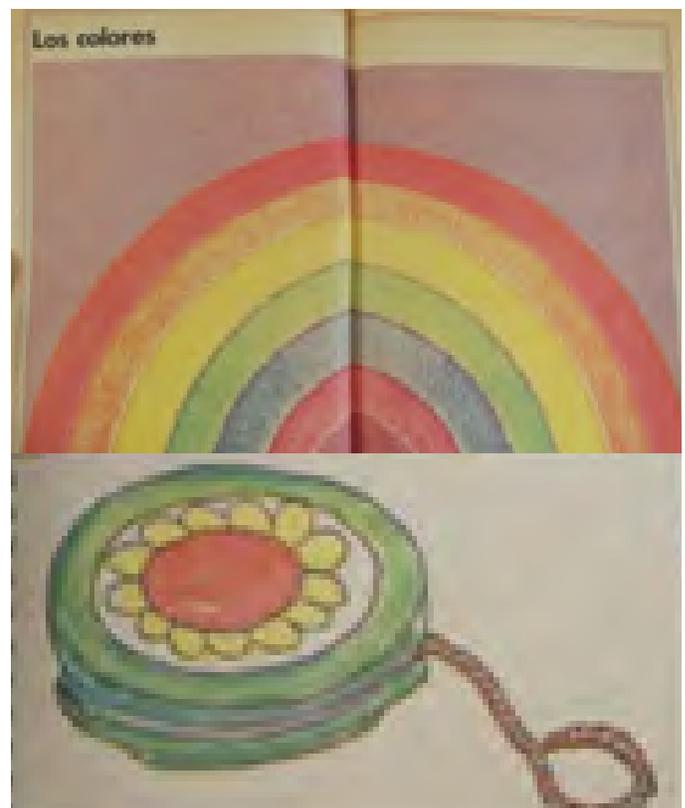


Objetos circulares que al igual que el Yo-yo se relacionan por su misticismo y simbología que albergan, además del colorido y la composición cromática.

### 2.3.3.3 El efecto del objeto mismo

El efecto del yoyo en su fase pasiva resulta contemplativo, un efecto positivo sea cual sea su color, como resultado de la forma. Puede resultar de ayuda elegir un color determinado, de acuerdo con el significado de los mismos como representante de nuestras emociones, actuaría de manera directa, acelerando un proceso armonizador y equilibrante.

El efecto actúa equilibrando emociones, localizadas en hemisferio derecho, por medio de los colores y activa el lado lógico de nuestro cerebro, en el hemisferio izquierdo, a través de las formas geométricas sagradas. El efecto envía impulsos a la mente interna llegando a los receptores del cerebro donde se procesa y se obtiene una reacción sanadora que involucra los niveles físico, mental y espiritual. Su simetría y sus colores en una estructura circular es la forma geométrica perfecta, usada durante milenios para ilustrar la totalidad y la verdad, inspirado en la naturaleza. Según Carl Jung, estas formas representan la totalidad de la mente, tanto el consciente como el inconsciente y las formas arquetípicas de estos dibujos se encuentran firmemente ancladas en el inconsciente colectivo<sup>27</sup>. Y en su fase dinámica en un movimiento pendular del ascenso y descenso, la transición de la acción y la reacción, al bajar y subir. El yoyo fluye a través de la ley de la gravedad. Como un péndulo al moverse hacia un lado regresa con la misma intensidad hacia su posición natural hasta detenerse en el punto de partida.



Analogías de color en representaciones distintas, un arcoiris y un Yo-yo.

<sup>27</sup> La teoría de Jung se basa en la existencia de un inconsciente colectivo en el que confluyen un conjunto de conocimientos, que se ha desarrollado a través de las sucesivas generaciones y culturas donde se almacena todo el saber. Jung afirma que nacemos con un material psíquico que no proviene de la experiencia sino que ya está presente desde una infancia temprana, además que posee una estructura que se canaliza y desarrolla con el entorno.

Desde un punto de vista psicológico, las formas radiales del yoyo, representan al ser humano, una analogía de los mandalas, y mantener una interacción con estas formas, ayuda a curar la división psíquica y espiritual, permiten manifestar la creatividad y hacer una reconexión con la esencia del ser. Abrir las puertas desconocidas y hacer que brote la sabiduría interior. Esto al integrarse a la vida cotidiana da un equilibrio y una sensación de calma a pesar de las dificultades.



El Yo-yo es un juguete para niños y adultos. Los modelos de van desde los materiales y formatos más tradicionales hasta algunos con luces y sonidos integrados.

## 2.3.4 Tablitas



### 2.3.4.1 El efecto cromático del objeto

La muestra consta de seis tablitas de madera pintadas de colores amarillo, naranja, morado, magenta, verde y rosa, mismas que están sujetadas por listones en los extremos, que permiten realizar el movimiento de cascada al pender las demás de la que se sujeta hasta arriba.

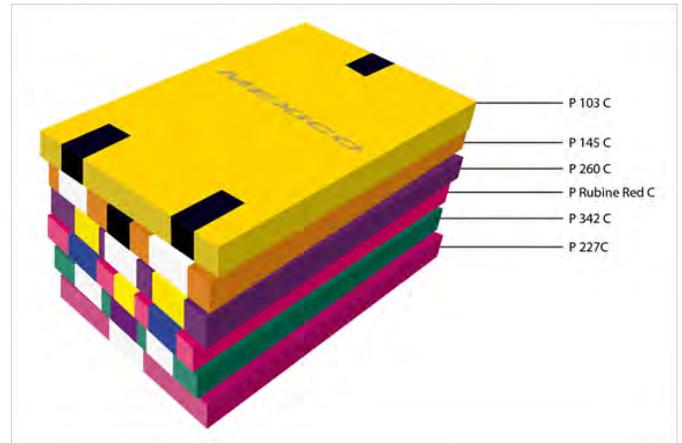
El efecto cromático en su fase estática es de contrastes sólidos de matices, perfectamente definidos y dispuestos en forma paralela, a detalle se puede apreciar la veta de la madera, textura que enriquece e identifica al material que ha absorbido el pigmento, de perfil conforman líneas rectas y gruesas que permanecen sin desviar su trayectoria, estibadas una sobre otra generan un efecto de progresión cálida, el morado resalta e intensifica el contraste

del amarillo y naranja respecto al rosa y magenta, que entre éstos se encuentra su complementario por naturaleza, el verde, que junto con el azul armonizan mediante el par de asociaciones complementarias consecutivas en un juego de complementarios divididos con el amarillo, naranja y magenta. Los colores de las tablitas resaltan, atraen y son el punto de luminosidad del juguete, junto con la combinación de los listones, tienen incidencia en quien juega, estimulan el dinamismo y la actividad, sin llegar a la ansiedad o desesperación. El amarillo por su parte ayuda al desarrollo de la inteligencia y mejora la concentración, el rojo y naranja estimulan la alegría y fomentan la actividad.

### 2.3.4.2 El efecto de su forma

En la tablita superior está impreso el nombre en negro, contraste perfecto en primer plano sobre el amarillo, generalmente combinación utilizada en señalización, las barras junto con los listones conforman una estructura que produce un efecto similar a los píxeles en las imágenes digitales, aproximación que parte de un principio análogo, la forma que delimita al color forman bloques estibados, la relación es evidente con las banderas, elementos simbólicos que a través del color representan la filosofía que identifica a una sociedad.

En su fase dinámica, las tablas se tornan una cascada en la que se giran permaneciendo en la misma posición de arriba hacia abajo, una por una sin desprenderse ni perder la forma, revelando al caer los colores de las tablas que invierten su lugar. Este singular movimiento es el enigma del juguete, una reacción en cadena que forma la ilusión óptica de desplazamiento, una magia de la inventiva lúdica, un juguete que al parecer sencillo encierra un gran trabajo en su mecanismo. Las analogías de la forma del juguete con otros objetos se encuentran en la bandera del arco iris, diseñada originalmente por Gilbert Baker y que se convirtió en un símbolo usado como apoyo al orgullo gay y lésbico desde la década de 1970, los diferentes colores representan la diversidad en la comunidad LGBT<sup>28</sup>, así como en las barras de color SMPTE<sup>29</sup>. Del mismo modo su homólogo tabla de colores en donde se puede apreciar la gama cromática como referencia del pigmento o como una guía de color, siendo el referente inmediato la guía PANTONE. Esta similitud cromática se encuentra en diversos trabajos de arte popular, desde el textil hasta decorativo, resulta difícil encontrar en la naturaleza una estructura similar, además que la policromía en esta forma resulta exagerada, solamente puede encontrarse en juguetes y accesorios ornamentales.



Separación cromática de las tablitas en código Pantone.



La separación del color a través de la forma de bloques en programas de diseño.



La bandera de la diversidad sexual LGBT.

<sup>28</sup> Siglas que designan a lesbianas, gays, bisexuales y personas transgénero.

<sup>29</sup> La mira o carta de barras de color es una señal de vídeo que se utiliza en la producción de televisión para la comprobación del estado de los sistemas de producción, que generan, tratan y transmiten la señal de televisión

### 2.3.4.3 El efecto del objeto mismo

El efecto remite a una estructura mental del ser humano que concibe a la línea recta como una creación artificial y perfecta, esto ha contribuido a establecer normas y códigos de significación a través de del tiempo, uno de los usos más comunes, además de los lúdicos, es alinear por medio de colores y como estibar objetos de acuerdo a cada color. Una de las formas de clasificación conocidas se realiza de acuerdo a colores, identificar por medio de bloques que contrastan, por lo general colores básicos. Para establecer estos códigos es necesario justificar el uso que se le da a cada uno, por ejemplo en una biblioteca se asigna una temática general y se marca con una etiqueta de color diferente.

Se puede apreciar algo similar respecto a juguetes de habilidad mental, como el cubo rubik o cubo mágico, también aparece un juguete electrónico de memoria, el fabuloso Fred donde se debe memorizar la secuencia de acuerdo al orden de aparición. Otra aplicación puede observarse en franjas de color en libros didácticos para identificarlos.

Acomodar objetos a través del color es tan cotidiano que puede ser evidente en cualquier sitio de venta, los colores son códigos que son más fácilmente reconocibles que incluso los productos mismos, además de conformar los paisajes urbanos.



Similitudes semánticas del color, juego tablitas, colores del arcoiris, cajas de plástico estibadas y las franjas para calibrar el color en audiovisuales.

## 2.4 La cultura mexicana a través del Color análogo y el Color digital

Para hacer referencia al color en la cultura mexicana basta con mirar lo que representa el color en la vida cotidiana, éste puede encontrarse al ver a los niños correr cuando juegan, dentro de su fantasía pintan de color y fantasía su mundo, ya sean listones, trapos, maderas y escapar, evitando ser tocado, encantado o atrapado por la bruja o la vieja, regresan por un listón más, ahora de otro color, imaginando cada uno de los colores y la relación con su realidad. Sus referentes inmediatos, azul cielo, rojo manzana, amarillo limón se reconocen en el entorno, encabezados por el rojo, color primigenio por excelencia, presente también en la bandera, símbolo de la patria mexicana. Ubicando el blanco de la nieve de coco, incluso en una dentadura sana, los vestidos de novia y la ropa de los médicos, la leche, la crema y el queso, además de los alcatraces que Diego Rivera convirtió en un signo a través de su pintura. En la comida, las salsas roja y verde, incluso los chilaquiles, enchiladas y tamales que también refieren al verde y al rojo, el mole negro, verde y el amarillito de Oaxaca, el pozole rojo, blanco y verde. El negro de luto, así como el uniforme que en un tiempo portaba el árbitro de fútbol. Tradicionalmente se clasifica el azul para los varones recién nacidos y el rosa para las niñas, el color de la cantera rosa de algunas construcciones, , sin perder de vista el sobrevalorado rosa mexicano más reconocible en los hermosos vestidos regionales de México.

El color se puede definir como una sensación, una impresión sensorial que nace de la acción de la luz sobre los ojos de la retina. (Roque, 2003)

Se ha mencionado que el rojo es un color de gran atracción visual, con un alto grado de fuerza hacia quien se viste de tal color, o la falta de discreción de quien porta amarillo, tal es el dicho popular: el que de amarillo se viste en su belleza confía. Frases tan comunes como se puso rojo de vergüenza, está blanco del susto, o verde del coraje, le pusieron el ojo morado, manifiestan la presencia de la virtud lingüística del color, también al determinar la sintomatología de alguna enfermedad a través del color en los ojos, los labios o las uñas, reafirma la importancia en

la salud, incluso para elogiar a una persona de tez morena se escucha decir chulada de maíz prieto, o en su caso a una mujer le gritan ¡esa de rojo...!, llegando a tintes tanto picarescos como ofensivos. Diferenciar especies y razas, el gallo colorado, el caballo azabache<sup>30</sup>, la raza de bronce aludiendo nuevamente a la piel morena, quemada por la incandescencia del sol.

“no te vayas al color, que también la vista engaña.”  
Refrán popular

El teñido natural de tejidos a través de técnicas muy antiguas con plantas como el pericón para obtener el amarillo, el caracol púrpura y la grana cochinilla para obtener una amplia gama de vivas tonalidades en lana y algodón. Al igual que los colores de las flores en México, colores intensos como el llamativo e inquietante amarillo de la flor mexicana de Zempoalxóchitl, que cubre los panteones el dos de noviembre, el rojo carmesí de las flores exóticas, los muros con bugambilias, el tono escarlata de las dalias, el erotismo y sensualidad de la orquídea del cerezo, el azul casi morado de la iris. Retomando la variedad del maíz en México, se úede encontrar blanco, amarillo, azul y negro. El color refiere una jerarquía en los códigos, diferencia y también clasifica, como resultado de la necesidad de identificar a los personajes más representativos dentro de la historia narrada a través de la imagen. A diferencia de los códigos clásicos de los europeos, el rechazo ante la estridencia del color, en México se acepta la diversidad, incluso el gris celeste por la constante contaminación y el efecto invernadero, el gris de los edificios de concreto, el asfalto, las banquetas y las bancas de los parques. La transición de los tonos gris hacia la claridad del blanco de la bandera, de los niños al recibir el sacramento de la comunión, el vestido de la novia el día de su boda, así como el pañuelo que despide al que parte de viaje. Resulta difícil concebir a la sociedad mexicana de una forma monocromática, ni siquiera las iglesias mantienen tanta sobriedad, el palacio de Bellas Artes que en sus paredes exhibe los murales de Orozco, Siqueiros y Rivera.

Considerando lo análogo como algo que produce comprensión, una estrecho acoplamiento entre percepción sensorial, fuertemente ligada a lo visual y al acto de pensar, una relación,

<sup>30</sup> De color negro brillante.

una analogía (Aicher, 2001). Lo análogo o analógico, del latín *analogus*, se define como algo que tiene analogía con algo. (Real Academia Española, 2010). En esta dimensión una analogía representa una relación o razonamiento basado en la semejanza entre seres o cosas distintas.

La forma en que se presenta el color en contextos diferentes dentro de la cultura mexicana, permite percibir relaciones de similitud que son constantes, éstas pueden apreciarse tanto en la comida como en la multiplicidad de colores de piel, en la comida y en sus ingredientes, recordando la viveza de la flor de calabaza en algunos guisos típicos de algunas regiones, o en la fruta al ser exhibida ya cortada, los vasos de sandía o los cocteles de fruta listos para disfrutarse con chile piquín y limón o con miel y crema chantillí, también en los dulces como las obleas y pepitorias, en la ropa, y por supuesto en el arte popular, en la cartonería, en los alebrijes, en los juguetes y en las piñatas.

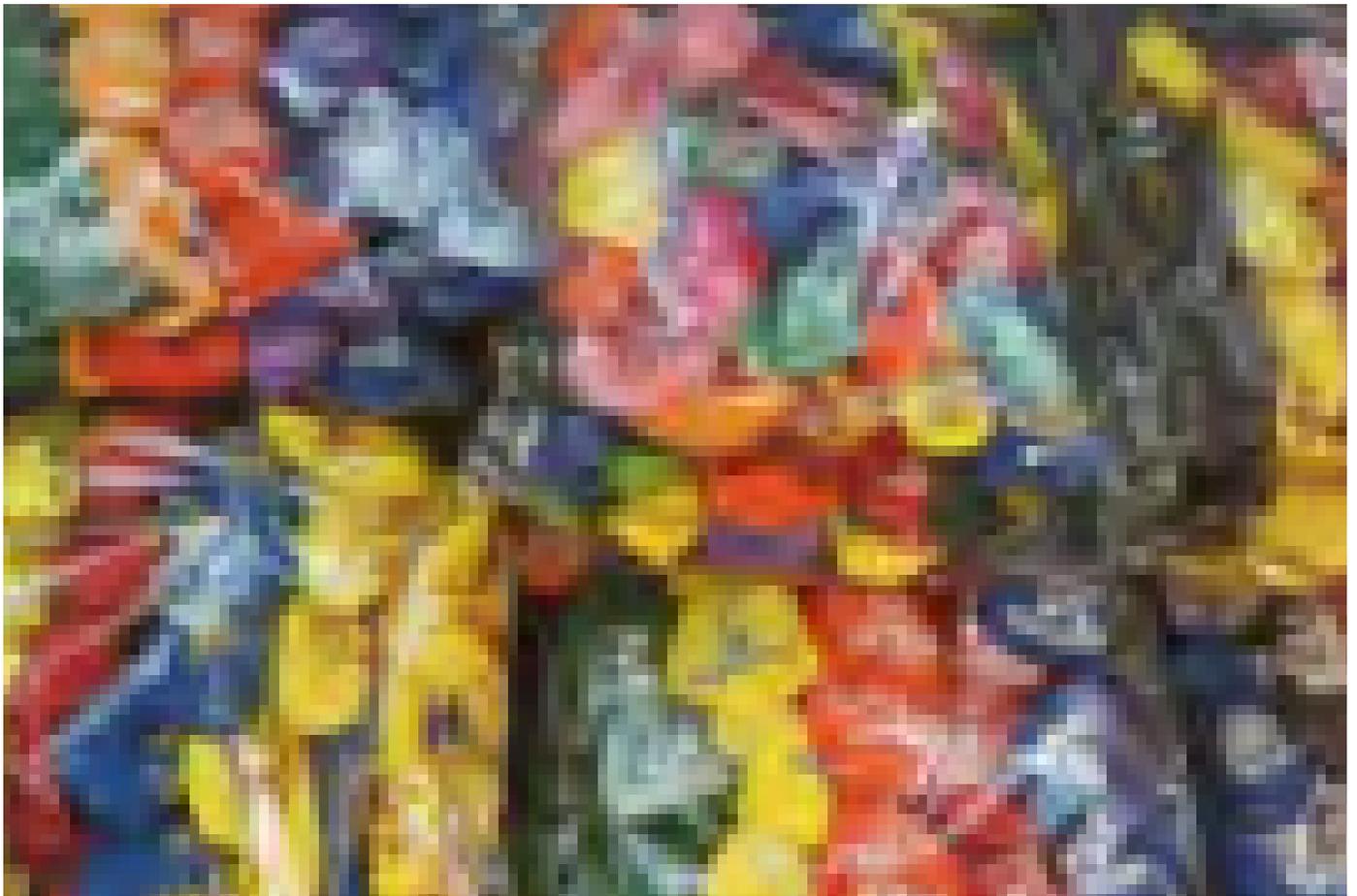


La cultura mexicana se ve reflejada en cada una de las expresiones artísticas que de ella surgen, como resultado de la búsqueda de una identidad aún en formación.

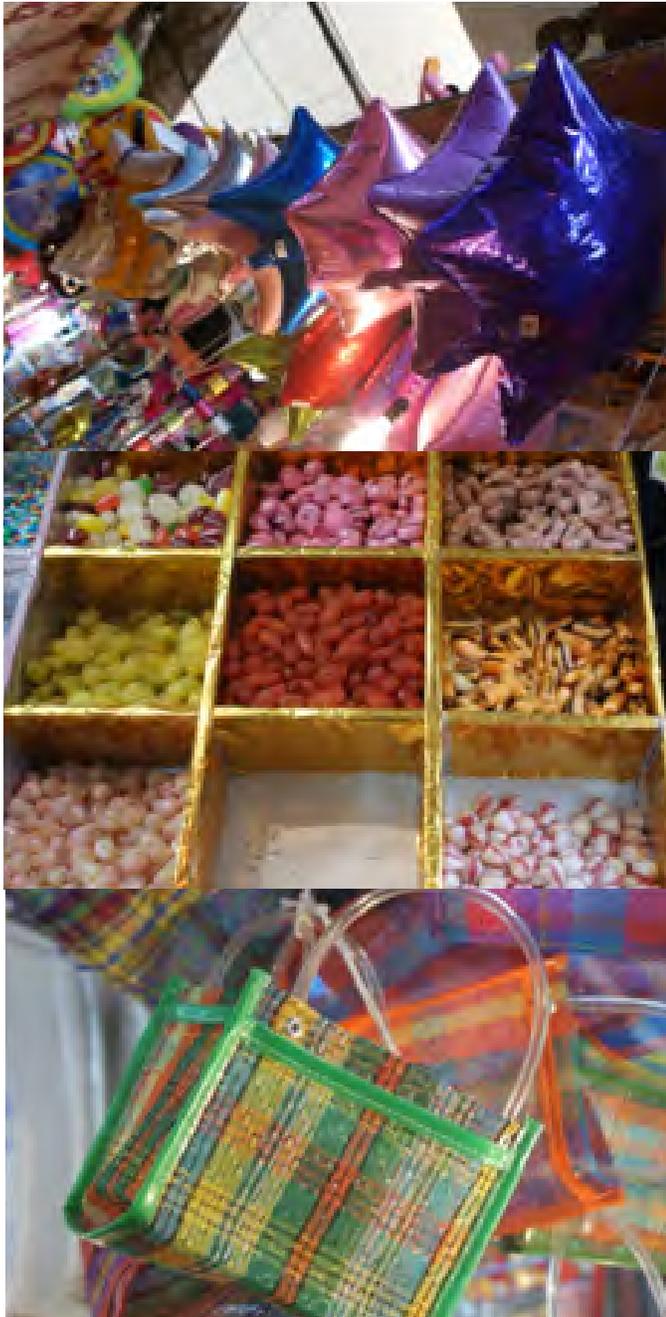


Desde los dulces hasta los juguetes mantienen una relación cromática, pintados de manera creativa con brillantes colores de acuerdo a cada festividad.

En la vida cotidiana se encuentra el color en los pasillos de los mercados, en el lenguaje, como si el mismo color hablara desde la poesía, las crónicas de Paz, Ramos y Novo, las canciones, los corridos, la nota roja, el amarillismo. Se van ligando las asociaciones cromáticas, en el humor, en el albur, en el deporte, en el fútbol, en las iglesias, centros culturales, fiestas patronales, las botanas, las colaciones, las bolsas para el mercado, en el confeti, las serpentinas, los huevos con harina, los globos, los indicadores de precio, en los refranes, en los chiles, en el pan de muerto, en el huitlacoche, incluso los archivos fotográficos almacenan color aunque sean en sepia o blanco y negro, la mente las recuerda y añade color; tejidos multicolores, la lucha libre, la naturaleza, la costumbre, resulta un caso especial el aspecto religioso, que aunado a lo vistoso que resulta el culto a ciertas imágenes, además de pintoresco, se unen las veladoras y las alegorías bi y tridimensionales, que también forman parte de la identidad del mexicano, lugares como la Zona Rosa y edificios monocromáticos, las paletas de hielo, los algodones, los sombreros, las matracas, las trompetas, los sarapes, las ollas y los comales, los petates y una larga lista de objetos que contienen el color, no como algo decorativo, sino como un elemento vital para la conformación de una paleta de identidad nacional. Sin embargo la sociedad posmoderna ha adaptado sus propios simbolismos y significados mediante los dispositivos electrónicos, siendo pioneros el televisor y la radio, como lo menciona McLuhan en su definición de medios calientes y medios fríos:



“La indicación digital da solo un valor: cualquier posición detrás de la coma; la indicación analógica señala una proporción, da información sobre una relación”. (Aicher, 2001)



En la vida cotidiana se encuentra el color en los pasillos de los mercados, en el lenguaje, como si el mismo color hablara desde la poesía, las crónicas de Paz, Ramos y Novo, las canciones, los corridos, la nota roja, el amarillismo.

“El medio caliente es aquel que extiende, en alta definición, un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información”. (McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, 2009)

Hoy en día se da mayor importancia al efecto que al significado, en la estructura moderna se dice que el efecto implica la situación total y no solamente un único nivel de movimiento de la información. Como efecto inmediato los adelantos tecnológicos han generado ansiedad, misma que se ha derivado en aburrimiento, de una forma análoga a las enfermedades, se atraviesan tres etapas conocidas como alarma, resistencia y cansancio, ahora en una forma colectiva más que individual. La relación del ser humano con la tecnología predispone a nuevas problemáticas, una es un desgaste y la ausencia de la cultura oral para después redescubrir la a través de los múltiples dispositivos ahora portátiles. Después de la apertura al comercio global, esto se ha vuelto una necesidad más que un hábito, llevando al enfriamiento de la cultura y al desconocimiento y rechazo de sí misma. Los avances en rubros tecnológicos han sido desiguales a los cambios sociales y educativos y recreativos, como si se tuviera que mantener siempre el mismo nivel a la altura de la máquina, la llegada de la computadora, la transmisión inalámbrica, la comunicación a través de banda ancha, la educación a distancia, han sido aplicaciones evidentes de esta transformación, persuadiendo a la gente para convencerse de avanzar, forzando el movimiento en sociedades atrasadas y una automatización en conductas sociales a través de los medios.

“En términos de medios fríos y calientes, los países atrasados son fríos y nosotros, calientes”. (McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, 2009)

En este sentido, la cultura digital en México viene a darse a través de la necesidad de comunicación, enseñanza y entretenimiento principalmente, la facilidad para adquirir computadoras, accesorios, dispositivos electrónicos y consolas de videojuegos se ha vuelto parte de los hábitos de la nueva sociedad mexicana, el color digital aparece cuando se abre una brecha que incluye la funcionalidad relacionada con la velocidad, independientemente de la complejidad del proceso a realizar y el almacenamiento de información cada vez se vuelve más pequeño

“En la estadística las calculadoras obtuvieron su alimento y, con la burocracia, su cliente”. (Aicher, 2001)

El color digital es la emisión de luz proveniente de una fuente electrónica de iluminación, en la que se realiza la síntesis aditiva

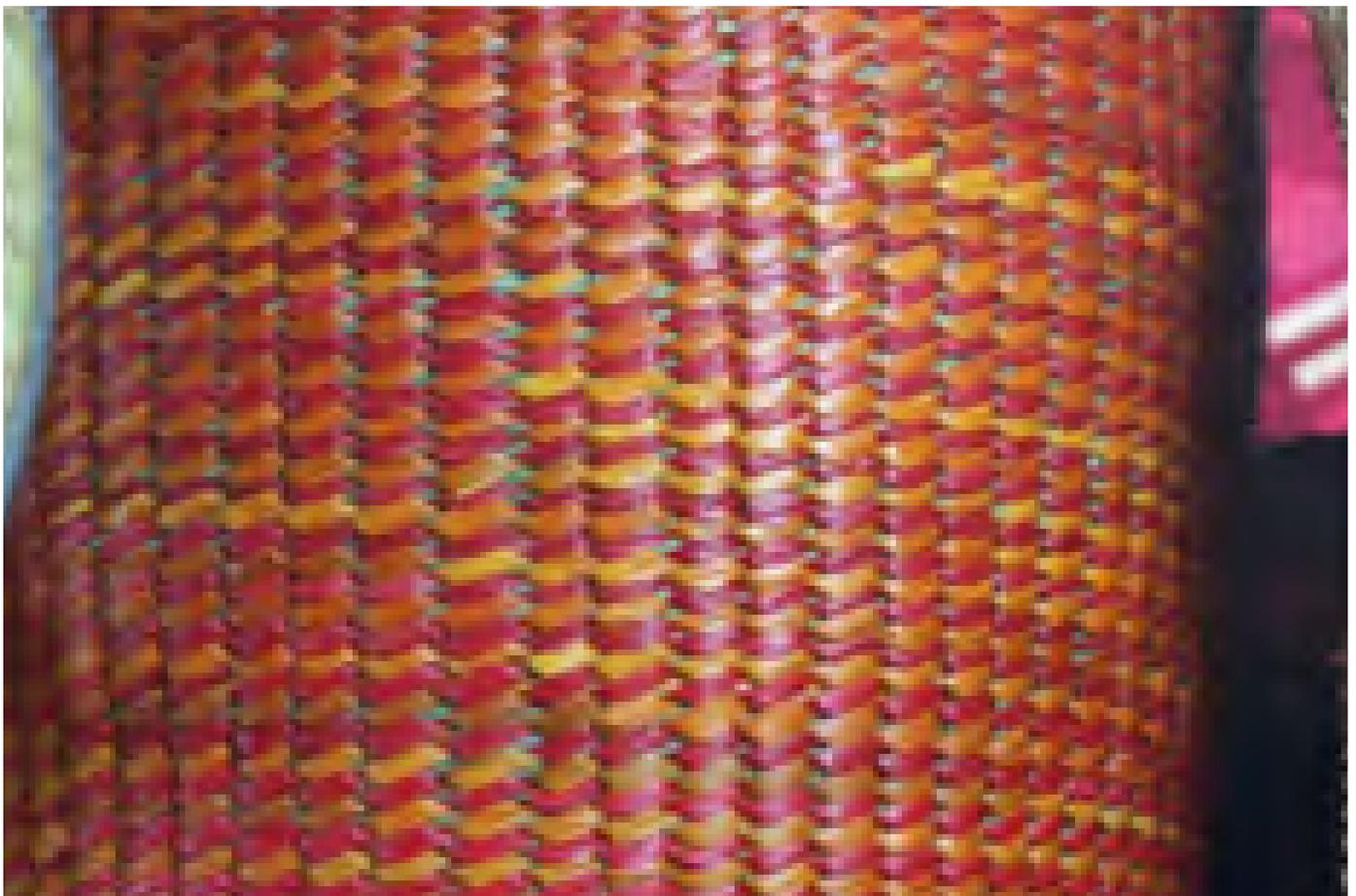
de luz roja, verde y azul producen el resto de los colores, y donde la suma de los colores básicos da como resultado el blanco. La fuente puede ser un monitor, un video proyector o una pantalla. De esta forma el color al entrar en la vida del ser humano, se transforma en color digital, y resulta imposible escapar a la interacción de cualquier método digital, la forma que ha modificado y reinterpretado a la cultura mexicana, se refleja en el comportamiento, así como en la comprensión del mundo. Es notable que hoy en día muchas personas voltean hacia abajo al escribir un mensaje de texto desde su teléfono celular o al utilizar un videojuego portátil, o bien el brazo flexionado al llevar el teléfono a su oreja. El color digital, aunado con la producción de imágenes asistidas por computadora, conforman un nuevo entorno. Esto se hace evidente en los anuncios animados cuando antes eran solamente carteles impresos, la interacción a través de la lectura de los códigos QR en teléfonos inteligentes para obtener una reacción por parte del usuario además de permitir la reducción en gastos innecesarios como el uso del papel y el plástico por la vida funcional que tienen antes de volverse desperdicio. Además de aprovechar el color digital a través de dispositivos electrónicos, se han realizado proyecciones con temáticas nacionalistas como la conmemoración del bicentenario de la independencia y el centenario de la revolución, como fue nombrada la campaña que reunía además de lo histórico, una presentación multimedia en la plancha del Zócalo teniendo como pantalla la fachada del palacio nacional. Del mismo modo el color digital ha vuelto más vistoso el mensaje, automatizando procesos que van desde la detección de enfermedades, hasta la unificación de códigos cromáticos para la optimización de la calidad en medios impresos.

El color al volverse digital y tener una utilidad en la comunicación y en la educación de la sociedad, se encuentra una nueva forma de comprender y percibir el conocimiento, pasó de ser una forma cíclica a convertirse en una forma lineal, se han desarrollado nuevos lenguajes de signos, un lenguaje visual lógico que reduce la capacidad de comparar y lo vuelve exacto y preciso. Se ha vuelto lo que llama McLuhan una forma de pensamiento visual. Puede que la técnica dependa de la extrema precisión, pero el ser humano precisa del ojo del buen cubero. (Aicher, 2001)

Como Aicher lo menciona, la existencia del ser humano y su persona se han construido sobre valoraciones, con una capacidad de crítica y análisis que se formula a partir de la comparación con otros seres humanos, con otras tradiciones, con otros sistemas y estructuras de pensamiento, reafirma su naturaleza como un ser analógico, no digital.

Sin embargo, las nuevas formas de interacción con otros seres humanos han sido modificadas con la llegada de la tecnología, comunicarse y jugar es una prioridad, los videojuegos han reunido tales características, incluso las han trascendido.

Profundizando un poco más y desde un pensamiento analógico, existe una relación entre lo digital y lo tradicional, al comprender que toda manifestación parte de un principio elemental como en el caso del color digital es la unidad mínima el pixel<sup>31</sup>, se puede apreciar una similitud con el arte popular, en los canastos y sombreros tejidos a mano, así como en los telares tanto naturales como sintéticos lo que son tramas y modulaciones que pueden denominarse píxeles de paja, término que reúne tanto los elementos básicos de la imagen como el material con el que están realizados, dependiendo la manera en que ha sido tejidos es la forma de esta unidad básica.



A través del análisis se puede encontrar una analogía entre las unidades mínimas de representación, encontrando el término de píxeles de paja dentro de las representaciones del arte popular.

<sup>31</sup> Acrónimo del inglés *picture element*, elemento de imagen.

### 2.4.1 Cultura digital

En efecto, hoy ya no se puede excluir que una técnica digital del hombre cada vez más un ser digital. (Aicher, 2001)

La combinación de elementos folklóricos y digitales es la búsqueda de la integración de la cultura y su interpretación a través de los medios audiovisuales, no es ajeno encontrar una diagramación tridimensional de los códices prehispánicos, o realizar una visita dentro de un entorno virtual a alguna zona arqueológica, o reconstruir a través de alguna simulación electrónica edificios que hoy se encuentran en ruinas. Por otro lado se encuentra también la digitalización de archivos visuales y sonoros, acervos y documentos almacenados para su conservación, consulta y reproducción, así como el registro audiovisual de eventos como bailes, conciertos y festividades populares.

Cabe mencionar que el término digital está relacionado intrínsecamente con el mundo de la informática, sin embargo deviene de lo relativo a los dedos (Real Academia Española, 2010). La interacción con los dispositivos se utilizan regularmente con los dedos y con las manos, existen algunos que cuentan con reconocimiento de voz, hasta el movimiento del cuerpo y en casos especiales el movimiento del ojo, este proceso se hace a través de una interfaz que es el circuito físico o puerto a través del que se envían o reciben señales desde un sistema hacia otros, similar a los estímulos sensoriales pero en un máquina.

El lenguaje de las imágenes ha alterado la manera de pensar, la sobrevaloración del espacio visual y la dependencia a los ordenadores casi absoluta no es lejana, tiene pros y contras, más evidentes las últimas, sobre todo cuando existe ignorancia para un uso apropiado de la tecnología. La masificación tecnológica se notó hacia finales de la última década del siglo XX, donde el teléfono celular integró los mensajes SMS, mensajes de voz y poco a poco fue agregando tantas aplicaciones como cámara fotográfica, agenda, calculadora, juegos hasta la conexión a internet. El salto fue cuántico, la computadora formó parte del mobiliario de los hogares, el cordón umbilical, una conexión vía modem hacia la fuente de la información. El arca perdida se había abierto, desde ese momento la vida giró totalmente, el correo electrónico comenzó a desplazar al correo convencional, la paquetería se comenzó a automatizar, las compras se comenzaron a realizar a través de portales, las salas de chat se abrían para los curiosos y enajenados.

Las nuevas tecnologías con las que nos extendemos y amplificamos<sup>32</sup> constituyen una invasión total e inevitable que modifica las proporciones en los sentidos, con cambios técnicos que no solamente modificar los hábitos cotidianos, también han modificado las estructuras de pensamiento y valoración. De acuerdo con una antigua historia donde un sabio chino de nombre Tzu-Gung concluye de la siguiente manera:

“Mi maestro decía que cualquiera que hace su trabajo con una máquina trabaja como una máquina; y que quien lleva en el pecho un corazón de máquina pierde su sencillez. Quien pierde su sencillez se vuelve inseguro en los esfuerzos de su alma. La inseguridad de los esfuerzos del alma es algo que no concuerda con el sentido de la honestidad. No es que no conozca esos artilugios: es que me da vergüenza utilizarlos”.

Ninguna sociedad ha desarrollado cierta inmunidad a sus nuevas tecnologías, lo único que puede proporcionar dicha inmunidad ha sido y sigue siendo el arte. Se ha visto que el artista capta el mensaje del desafío tecnológico mucho tiempo antes de que se produzca el cambio transformador (McLuhan, Comprender los medios de comunicación, 2009). El artista resulta ser una parte indispensable en el análisis, comprensión y modelado de la vida de las estructuras que se van creando con la tecnología. El diseño ha integrado estas dos vertientes, por una parte pone en relieve esa importancia profética que tiene el artista el cual capta las implicaciones de sus acciones y a su vez del conocimiento generado en su contexto, según Mark Luján es un hombre de conciencia integral; por otro lado la tecnología plantea mejoras en la vida del ser humano, siempre buscando aprovechar lo práctico, la velocidad y lo económico a cambio de la satisfacción del usuario.

Diseñadores, artistas visuales y músicos han reinterpretado características de la cultura mexicana a través de la experimentación del uso de la tecnología, artistas mexicanos como Nortec en Tijuana integran rasgos populares y cotidianos, los fusionan dándoles una nueva significación.

<sup>32</sup> Según términos de McLuhan para describir a los objetos como extensiones del ser humano.



La tecnología ha influido en la construcción de nuevas formas de diversión y entretenimiento, además de impactar en la transmisión de mensajes y la creación del arte, como ejemplo, la música.

Hoy en día resulta común apreciar el uso constante de artilugios inteligentes como teléfonos celulares de última generación, reproductores de música y video con conexión a Internet, tabletas electrónicas con pantallas táctiles, videojuegos que prescinden de controles con sensores de movimiento, entornos virtuales en alta definición y realismo, siempre dos pasos atrás de él que les sucede tiempo después, se vuelven desechables, inútiles y poco atractivos.

“El objeto es símbolo, no de algún caso o valor exterior, sino, en primer lugar, de toda la serie de objetos de la cual es el término”. (Baudrillard, 1999)

La cultura digital está ligada a la interacción con dispositivos electrónicos, partiendo de principios militares como la estrategia y la táctica ha sido aplicada tanto a los negocios como la educación y el entretenimiento. Tal es el caso de la cultura japonesa que encabeza a las naciones de gran desarrollo tecnológico, el comercio y los negocios de la era digital. El culto por la tecnología como una moda Baudrillard lo define como automatismo, concepto que refleja el ideal mitológico del objeto moderno, como un modelo técnico, un rasgo que se presenta como progreso y signo de modernidad. La euforia por la nueva generación de iPod, iPad y iPhone no es exclusivo de la sociedad mexicana, sin embargo se experimenta como un deseo fundamental, el automatismo se vuelve una prioridad, reforzada con la fascinación conforman la realidad imaginaria del objeto, una satisfacción que se busca una equivalencia, un estereotipo en su función y volverlo frágil puesto al servicio de una humanidad idealista e indiferente.

Estas formas de integrarse a un nuevo mundo, dan paso a la nueva cultura digital, una nueva forma de convivencia en la que a través de la diversión y el juego se recupera la persona integral que, a través de la vida laboral sólo emplea una porción mínima de su ser. Los juegos y la tecnología son anti irritantes o adaptaciones al estrés de las acciones especializadas que se dan en cualquier grupo social. (Baudrillard, 1999) Otra característica intrínseca en la cultura digital es la personalización, una relación directa del ser humano



La introducción de los videojuegos a la vida de las nuevas generaciones ha hecho evolucionar la forma de interactuar ahora a través de consolas y juegos con historias complejas y personajes cada vez más sofisticados.

con sus objetos, en la actualidad, en los dispositivos portátiles como teléfonos celulares y videojuegos pueden ser configurados los elementos gráficos.

La revolución del entretenimiento que inició con la consola de videojuegos con Magnavox Odyssey creada por Ralph Baer, ha dado un giro radical a la forma automatizada a través de robots fijando una semejanza con el hombre y su forma de vida en una forma abstracta funcional, en un universo ficticio y virtual asexualado.

“La técnica consume su propia pérdida y el hombre vuelve a la buena naturaleza”. (Baudrillard, 1999)

De esta forma las consolas modernas, los entornos virtuales que generan avatares<sup>33</sup> y una doble vida dentro de un lugar inexistente junto a otros personajes de las mismas características terminan con el fin mitológico del objeto, reúnen en sí las fantasías que se encuentran en las relaciones profundas con el entorno. Construyen una nueva moral, misma que se encuentra en los relatos de ciencia ficción que simboliza la descomposición de su propia sexualidad, misma que se desintegra al proyectar su imagen en las máquinas, generando esclavitud y angustia.

<sup>33</sup> En el marco del hinduismo, un avatar es la encarnación terrestre de un dios, en particular Visnú. Término aplicado para una personalidad real o modificada, proyectada a través de un entorno ficticio.



### Los juegos

La tecnología plantea a sus propios mitos funcionales, uno de los más inquietantes es el dominio del mundo por parte de las máquinas, ahora denominadas inteligentes, resulta en un desenlace amenazador y fatalista. En este momento, como lo menciona Baudrillard, es necesario replantear la fragilidad de los objetos, denominada defeción, debido a que sea la función que desempeñen como en el caso de los videojuegos y los dispositivos electrónicos portátiles se vuelven un factor constante de evasión. Además de cuestionar al pensamiento que domina a la sociedad mexicana sobre los fines y los medios que conlleva el adquirir y convertirse en usuarios de estos artefactos, aspectos que concurren a la disfuncionalidad del objeto.

A través de imponer un retraso hacia el ser humano respecto a la tecnología, produciendo en la mente un estancamiento moral, hace que el artilugio se convierta en un valor de seguridad, la instancia definitiva de nuestra sociedad (Baudrillard, 1999), reestructurando las relaciones entre los individuos.

Dentro de la cultura digital el ser humano, la tecnología, las necesidades y los objetos se constituyen en una forma contrastante, reflejando el progreso social en la difusión, automatización y consumo dirigido de los objetos electrónicos, convirtiéndose estos en mutantes que constantemente sufren cambios de acuerdo a las nuevas necesidades que plantean los usuarios, inician transiciones permanentes, se han dejado de lado los inventos, y

simplemente se mejoran, perfeccionan y condicionan características cualitativas de los objetos, en algunos casos difícilmente carecen de innovaciones estructurales, vinculando a la moda y el gusto con el precio, la ganancia comercial y la seguridad que brinda el valor de un artículo de última generación, refleja prestigio y capacidad de poder adquirirlo, esto alimenta una falsa conciencia de progreso y oculta con la moda las verdaderas necesidades básicas.

De esta forma la cultura digital pone en evidencia la incapacidad y el estancamiento social a través de productos con funciones de confort, funciones agregadas de prestigio que bloquean propiamente su función de abstracción humana. Es cierto que existe un mundo con un mayor dominio de la información y las relaciones tanto humanas como de su entorno, se crean estructuras que corresponden unas con otras, tal es el caso de las computadoras como un ente doméstico más, el teléfono celular como un accesorio de primera necesidad, los reproductores de música como la manera más ambiciosa de control, sin embargo el efecto es más fuerte que el objeto, volviéndolos artículos que sobrepasan sus propias funciones, integrar en un teléfono todas estas funciones además de cámaras fotográficas, conexión a Internet y redes sociales se han convertido en objetos de consumo puro, las nuevas invenciones impulsadas por la economía tecnológica se vuelven también una barrera en el desarrollo cuya función ha sido mantener renovar y estabilizar una organización anterior.

De la misma forma que lo planteó McLuhan en su téttrade, que involucra cuatro fases que aplica a cualquier objeto producido (McLuhan, *La aldea global*, 2002).

Intensificar. Algún aspecto cultural mientras ejerce la siguiente función.

Vuelve obsoleto. Otro aspecto cultural, destrona y resta vigencia, lo torna inadecuado a las circunstancias actuales.

Recupera. Un factor que merece ser retomado por su trascendencia en el tiempo y el valor que permanece en la sociedad.

Modifica. Llevando más allá de los límites de su potencialidad, en el caso de la imagen, se replantea el concepto sin perder los rasgos esenciales del origen.

En el ejemplo que él mismo plantea al final de su libro:

Computadora

- a) Acelera los cálculos secuenciales lógicos a la velocidad de la luz.
- b) Desgasta o pasa por encima de los procesos mecánicos y la lógica humana en todas las operaciones secuenciales.
- e) Subraya la filosofía de “los números lo son todo” y reduce la numeración al conteo por tacto.
- d) Acentúa el espacio acústico por sobre el visual para producir el reconocimiento de normas. Salta de lo secuencial a lo simultáneo.

“El conocimiento digital es más preciso, pero, por lo mismo, no tiene valoración”. (Aicher, 2001)

El culto por lo digital es una necesidad por domesticar la energía natural externa y de la energía libidinal interna, que se perciben como amenaza. Sin embargo, se encuentra también una fascinación por parte de las nuevas generaciones que descartan cualquier indicio negativo y fatalista de la cultura digital, cuando en un inicio al introducirse los teléfonos móviles no hubo una reacción favorable, ni siquiera entusiasmo, existían comentarios de rechazo y arrogancia hacia quienes nos utilizaban, sin embargo la preocupación y la necesidad de ubicar y comunicarse fue cambiando la idea de llamar únicamente para asuntos importantes. Quienes se encargaron de romper con esta idea, han

sido las nuevas generaciones, los jóvenes que gustan de platicar con sus amigos y enviar mensajes, transformaron e inquietaron la forma de ver esta nueva necesidad que poco a poco se volvió un tópico en las investigaciones sociales y antropológicas modernas, la poca prudencia al usar los teléfonos reflejaban el deterioro de las normas y valores sociales era evidente. Esto en la actualidad es un hábito tan común como vestirse, la facilidad que tiene una persona joven o adulta para comunicarse es algo completamente normal. En este caso a pesar de estar hablando sobre la cultura y en pensamiento en la era digital, las innovaciones tecnológicas llevan al pensamiento analógico en la comparación con lo que ya existía, analizar y considerar las ventajas respecto a lo que tradicionalmente se ha hecho.

La gente coloca en su mente el concepto nuevo junto a la casilla del concepto viejo, y la contraposición indica, independientemente de la edad y de la actitud al interés o a la resistencia. (Boschma, 2008)

La sustitución se ha vuelto paulatina y discreta, debido a la adaptabilidad del usuario y a la comprensión del funcionamiento de los artefactos, mismos que han adquirido una personalidad propia, se le han añadido funciones exclusivas y se han vuelto únicos, si se compara el Génesis de un objeto como el teléfono celular, distan por mucho de las cualidades que presentan los teléfonos inteligentes<sup>34</sup> actuales, éstos ya no sustituyen algo anterior.

La incursión de Internet en el mundo de los negocios a través de las páginas web, se volvió un recurso práctico y económico que además ofrecía ventajas en contraste con los medios impresos, la red tampoco conformó la sustitución del papel impreso, se fue situando por sí mismo como un medio con una personalidad propia y abriendo cada vez más las posibilidades que ofrece en la comunicación, la educación y el entretenimiento, la evolución en el caso de la música, cambió la cinta magnética por celdas de bits codificados en un disco compacto, al tiempo que todo se ha ido reduciendo el tamaño y aumentando su capacidad de almacenamiento.

<sup>34</sup> Smartphone en inglés es un término comercial para denominar a un teléfono móvil que ofrece todos los teléfonos inteligentes es que permiten la instalación de programas para incrementar el procesamiento de datos y la conectividad.

Cualidad no es más que otra palabra para relación, analogía. Donde hay relaciones está la comparación, la valoración, la cualidad. El conocimiento digital es ciertamente más preciso, pero, por lo mismo, no tiene valoración. (Aicher, 2001)

En la era digital las aplicaciones interactivas y multimedia son comunes en museos, eventos como ferias, congresos, grandes eventos como conciertos, ocupan los recursos tecnológicos para proporcionar una experiencia multisensorial y hacerlo más atractivo, incorporando la alta definición, el sonido envolvente e iluminación dinámica como parte del espectáculo, para dejar testimonio en las redes sociales a través de las imágenes, audio y videos de lo acontecido.

La era digital, del Internet 3.0<sup>34</sup>, ha expuesto páginas web y bitácoras electrónicas denominados Webblogs, en las que contiene información ordenada cronológicamente, donde también existen en los archivos de audio, llamados podcast, que se distribuyen a través de suscripciones, del mismo modo que los archivos de video, contenidos que han sido creados por los mismos usuarios que pueden modificar y ampliar, además de corregir la información se han convertido en fuentes de consulta directa; aplicaciones en línea, sobre mapas geográficos con un gran realismo, entornos virtuales con vista en 360°, páginas de inicio personalizadas, redes sociales personales y profesionales, clasificadores de páginas favoritas, sitios para compartir fotos, videos; comunidades móviles y de acceso, buscadores especializados, recomendaciones de contenidos, noticias y contenidos que los usuarios votan según sus preferencias, servicios que agrupan información que procede de diversas fuentes, servicios financieros, lectores de códigos QR y RSS y servicios para leer weblogs. Esto es lo que ha dejado más de una década de uso de los recursos informáticos además de sus diversas aplicaciones en dispositivos móviles y tabletas táctiles.

El mercado para los ordenadores personales está muerto. La innovación ha cesado, virtualmente. Microsoft domina con muy poca innovación. Se acabó. Apple perdió. Ese mercado ha entrado en la edad oscura, y va a estar en esa edad oscura durante los próximos diez años. Steve Jobs



La tecnología se ha integrado a los espectáculos en los grandes escenarios siendo parte de las coreografías audiovisuales complementarias al evento.



Una de las bandas que han trascendido además de su calidad y éxito musical ha sido U2 que evoluciona a la par de la tecnología, en su gira 360, portando una pantalla circular que formaba parte del espectáculo.

<sup>35</sup> De acuerdo con Radar Networks & Nova Spivack, cronológicamente la era digital inicia en la década de 1980-1990, la web 1.0 hacia la década de 1990-2000, la web 2.0 de 2000 al 2010, la web 3.0 inicia en 2010 y concluye en 2020 dando paso a la web 4.0 . [www.radarnetworks.com](http://www.radarnetworks.com), 2007

### 2.4.2 Aspectos de la cultura mexicana que contrastan con la era digital

Nuestro comportamiento consumista vienen, para bien o para mal, determinado por el lenguaje de la publicidad, sobre todo por el lenguaje de las imágenes. (Aicher, 2001)

Desde antes de concebirse la era digital se han transmitido aspectos de la vida cotidiana como productos, hábitos y punto de encuentro por mencionar algunos a través de la imagen, se ha desarrollado un lenguaje específico para los productos, mismos que encierran y transmiten información planteando instrucciones sobre su uso, explicaciones sobre su construcción, información sobre el responsable hasta su actitud e ideología. Los objetos indican posesión y demostración mental, lo que antes se hacía a través de vestimentas y accesorios manifestando una forma de pensamiento y jerarquía, a lo largo del siglo XX se fue integrando la imagen a través de los primeros carteles, el cine y publicaciones impresas, así comenzó la participación constante y poderosa de la imagen dentro de la cultura en general. Esto se convirtió en un ejercicio constante para poder comprender el estado de las cosas a través de las imágenes, según Wittgenstein, dando como consecuencia que el desarrollo de la cibernética aunado a la tecnología, fueron reduciendo el pensamiento a una forma de pensamiento digital.

Los nuevos criterios respecto a la belleza platónica se han transformado en la actualidad, Platón proponía tres definiciones acerca de lo bello (Platón, 1972):

- Primera definición: la belleza es lo que es apropiado
- Segunda definición: la belleza es lo útil
- Tercera definición: la belleza es el placer que viene de ver y oír

Sin embargo, bajo el lenguaje de las imágenes se escribe un nuevo planteamiento con la llegada de las nuevas tecnologías y su uso, en la sociedad mexicana se han agregado a la manera de pensar diversos aspectos que modifican su forma de relacionarse, de concebir la realidad y de asegurar su seguridad material y social a través de los objetos electrónicos.



Los matices de los productos se vuelven dentro del contexto en el que se encuentran una parte del paisaje.

Los juguetes artesanales se han visto desplazados por la falta de interés, por la desinformación, por la falta de vinculación y un sentimiento de pertenencia que se ha visto borrado por el brillo del color a través de una pantalla, reflejando así el poder adquisitivo y éste se proyecta a través de una línea paralela que avanza al mismo tiempo con los adelantos tecnológicos de primer mundo.

Las costumbres se ven modificadas a través de los nuevos discursos que imponen los medios electrónicos, el consumir los más sofisticados equipos multimedia, con mayor capacidad de almacenamiento y rapidez, en la actualidad eso conforma la aceptación social y seguridad material, es bien visto quien porta un dispositivo de última generación, y mejor a quien porte más de uno, se pone en evidencia la actualidad en lo que la tecnología ofrece. Antes de entrar a detalle, primero se debe encontrar qué mueve al mexicano, que lo impulsa para ser, una razón de su transitoriedad en la historia. Estudiosos y ensayistas como Samuel Ramos, Octavio Paz, Salvador Novo, Santiago Ramírez y Roger Bartra han hecho de éste, un caso particular de estudio, que llevan a una dimensión diferente lo que se concibe como identidad nacional. El contraste que se da entre el color análogo y color digital va más allá de la pantalla contra la los vivos colores en la madera pintada con pintura acrílica, vinílica, sintética o natural, de una forma similar como lo hicieron los españoles con los espejos y los caballos a su llegada a Mesoamérica.

En cuanto a la creación de nuevos enunciados, por ejemplo una propuesta visual, existe la relación con la creación de nuevas costumbres de una sociedad en un tiempo determinado. En el caso de la era tecnológica, se viven los cambios al día, en una hora ocurren fenómenos que cambian la historia. La sociedad sufre mutaciones constantes y Leach plantea como suceso comunicativo a cualquier unidad de comunicación mediante un proceso de doble sentido. En donde A y B entran en una interacción de comunicación y la entidad portadora transmite información sobre el mensaje a la otra entidad.

El hombre piensa con los medios de la percepción, y percibe con ayuda del pensar. Su pensar es un pensar analógico, un pensar diferente. Percibir y pensar que pueden ser separados conceptualmente, pero en el fondo se trata de dos aspectos de un mismo proceso. (Aicher, 2001)



Los colores definen la forma y dan vida a los juguetes al tornarlos atractivos reflejando su función lúdica para los usuarios.

También se pueden considerar a las costumbres que se van formando en torno a las nuevas maneras de socializar, integrando así a la vida moderna, los aspectos que la cultura digital que inevitablemente ven en sus costumbres el reflejo de una vida moderna, una vida que exige más de lo que puede ofrecer, una vida que forma a las nuevas generaciones más que en la existencia, cómo una incubadora que enaltece las virtudes perdidas y también busca adaptar lo que está fuera de lugar dentro de una sociedad que evoluciona, con cierta nostalgia hacia lo que ha sido lo aceptado en un momento, con la condición sea para permanecer dentro de la congruencia establecida por lo dispuesto por las generaciones que le preceden.



Una combinación cromática que forma a la identidad mexicana, donde las tradiciones y costumbres convergen en la integración de las nuevas generaciones hacia la unidad dentro de la diversidad.



# 3 Propuesta gráfica en cartel del trompo

## 3.1 Representación alegórica basada en el Pop Art

La representación simbólica del juguete tradicional resulta una apología visual de la construcción simbólica del signo que representa, por un lado, la esencia que identifica al juguete, la implicación socio-cultural del signo visual, sus bases en la tradición simbólica de diferentes culturas y, por otro lado, la forma en que se propone un símbolo dentro de un contexto en la era digital.

Dentro de la concepción de símbolo se demuestra que todo puede llegar a albergar una significación, dentro de la ideología de que toda expresión en el universo simboliza algo en el pensamiento de quien lo percibe que se determina por el lenguaje, una forma de simbolismo.

Existe en el hombre una necesidad por crear símbolos para expresarse, por esta razón, de forma inconsciente adapta los objetos y los transforma en símbolos, con una carga emotivamente psicológica.

De cierta forma, a través de los símbolos es como el ser humano comprende el mundo, a través de la idea y la palabra tanto hablada como escrita.

Carl Jung hace la diferencia entre dos tipos de símbolos:

- Los símbolos naturales, mismos que representan imágenes arquetípicas esenciales y derivan de los contenidos inconscientes de la psique.

- Los símbolos culturales, muy comunes en las religiones; se han empleado para manifestar verdades eternas y han pasado por muchas transformaciones, mismas que a través de la aceptación colectiva producen un estímulo en ciertos individuos.

Aniela Jaffé, discípula de Jung, expresa que el verdadero símbolo expresa lo que se siente, lo que el pensamiento no puede pensar. Es tomar un objeto del mundo para explicar a través de una representación arquetípica<sup>1</sup>. Al definir arquetipo como lo esencial en el mundo de los símbolos que se manifiesta en forma de imágenes y sentimientos, ideas y creencias, palabras y silencios.

Con base en lo anterior se realiza la propuesta de la imagen de un trompo reducida a su mínimo cromático quedando en la percepción del espectador la interpretación de la alegoría del juguete.

<sup>1</sup> A lo que Carl Jung refiere sobre los símbolos universales que revelan la máxima constancia, determinando que el símbolo es la máquina psicológica que transforma la energía

Para esto, es necesario definir el término alegoría, misma que contiene un significado objetivo, y explica a través de metáforas cognitivamente estáticas. Jean Chevalier define la alegoría como:

Figuración sobre una forma casi siempre humana, aunque a veces animal o vegetal, de una hazaña, de una situación, de una virtud, de un ser abstracto, como una mujer alada es la alegoría de la victoria. (Chevalier, 1986)

El arte popular se ha servido de los mitos y los símbolos; de la misma forma que las religiones, las ideologías, las costumbres y las leyendas que se van creando dentro de la cosmogonía social, las cuales condensan una gran cantidad de símbolos que nutren el inconsciente colectivo, la porción onírica que alberga a los creativos actuales para enriquecer las creaciones humanas con significaciones que trascienden el valor denotado y existencial, transformándolas en formas que pueden comprenderse de forma global.

El campo del diseño gráfico se basa en el mismo principio, el desarrollo de símbolos, haciendo uso de los principios creativos para hacer de los valores tradicionales un legado de virtudes y defectos, los cuales tienen la función de resolver necesidades de comunicación y consumo. El reflejo de la determinación social como una representación colectiva, elaborando símbolos para marcar nuestras vidas personales. Sin embargo existen significados más amplios y generales más allá de las concepciones subjetivas e individuales que van de acuerdo a la dimensión que cada ser humano relaciona de acuerdo a su vida y experiencia. Siendo la paráfrasis más relevante de los simbolismos el mundo subjetivo que deviene de la lógica de la creación, el espacio cosmogónico de cada cultura, pero con rasgos que han concernido a la naturaleza humana desde que el ser humano comenzó a cuestionarse respecto al origen de todo, dando origen a los mitos.

Según Juan Eduardo Cirlot (Cirlot, 1997), se considera a los símbolos dentro de tres realidades primordiales:

- Las realidades históricas concretas, aunque estén alteradas,
- Las realidades cósmicas y naturales, y
- Las realidades morales y psicológicas que revelan todos los planos anteriores.

Estas realidades son las que nos permiten dar un significado a los símbolos y a través del análisis de la relación del símbolo se comprenderá su composición a detalle, tal es que a pesar de que existan símbolos que corresponden únicamente a una de estas realidades, cada símbolo debe contener en cierta medida, rasgos de cada una.

Para interpretar los símbolos debe tomarse en cuenta que siempre va aunada una referencia psicológica en tanto que contiene una relación espiritual en el ser humano, para esto Cirlot comenta que ésta interpretación psicológica procede de lo que el símbolo representa, visualmente indica la comprensión, por una parte; por otra, la verdadera interpretación que corresponde a la del significado del símbolo como una proyección concreta y particular.

Bajo esta circunstancia la interpretación a un nivel psicológico radica entre la verdad objetiva del símbolo y el contexto del receptor que experimenta ese símbolo. Cuando se presenta una diversidad de puntos de vista y cosmovisiones de su explicación más que en la variedad de significados del símbolo. A partir de las interpretaciones individuales y subjetivas se deforma el símbolo de acuerdo a los estados emocionales del receptor. Es en este punto cuando la interpretación a un nivel psicológico también necesita ser confrontada con la tradición que se le ha sido proporcionado, significados universales, su significado denotativo.

Para interpretar los símbolos, siguiendo con Cirlot, existe una correspondencia de sentido dentro del orden que concierne a la relación de la variedad de significados a través de la comparación, y cada uno le es propio a un plano de la realidad. La interpretación se hará de acuerdo a una estructura dominante, una idea que depende de muchos elementos utilizadas a cada caso específico, sometiendo

el significado del símbolo a juicios que lo limitan a algo inferior a lo que representa. En este sentido se limita también su valor espiritual, los símbolos deben ser contruidos a prueba de la ambigüedad de su interpretación.

La propuesta visual del trompo se encamina de acuerdo con lo anterior, hacia la interpretación de un objeto reducido visualmente a un símbolo, el cual se reconoce con facilidad a través de la expresión visual, tomando al juguete como un producto histórico que habla de su tiempo y con su espíritu lúdico la imagen evoca conceptualmente a su representación simbólica creando el reconocimiento y la aceptación a través de una alegoría.

La conformación cromática lo convierte en un elemento simbólico que rescata el valor lúdico y dinámico del juguete al momento del juego, una textura de color que concentra los valores visuales de la cultura mexicana, reflejada en el diseño textil, paisajes urbanos, tradiciones, en la arquitectura y en la gastronomía, elementos que remiten de forma inmediata a los aspectos socioculturales de México.

El diseño retoma varias características visuales del movimiento Pop Art, en el cual los artistas representaron al mundo cotidiano, documentaron con las mismas imágenes que la sociedad ha creado y añadieron a los simbolismos una nueva visión perdurable de aquello que se considera desechable, el mundo del consumo. La valoración de los elementos que resalta un objeto, un juguete, está determinado por una tendencia marcada a la representación abstracta, misma que se da a través de las líneas de color, llevando al mínimo el grado visual de figuración, tal como lo hacían los artistas como Andy Warhol.

Los criterios que se tomaron en cuenta para la construcción del símbolo van encaminados hacia la construcción significativa basada en los aspectos cualitativos del obje-

to, capturando la esencia que define al juguete como un objeto lúdico y cultural, apoyado también en diferentes elementos del significado tal como se presenta fuera de cualquier contexto, ligados a sus características expresivas por tradición cultural y popular. Dadas las características del trompo, por sí mismo es un símbolo cultural que reúne connotativamente aspectos y valores culturales de juego, integración social, equilibrio y movimiento. La referencia del Pop Art se complementa con una visión funcionalista y moderna que lleva a la reducción de la forma para dar paso a la comunicación a través del color y la forma como lo plantea Kandinsky, en México se puede retomar el trabajo realizado por el equipo encabezado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez en el concepto gráfico realizado para los Juegos Olímpicos de México 68, mismo que se tomó de referencia para trabajos posteriores a nivel mundial. En aquel trabajo se retomaron aspectos de la cultura como el arte huichol, aunado a una síntesis de la forma y el color para comunicar conceptos olímpicos integrados por el diseño.

El principal reto era presentar una imagen moderna de México ante el mundo, con una riqueza patrimonial y capaz de organizar un evento de tal magnitud, creando un complejo programa de comunicación que serviría de base para crear la identidad de México 68<sup>3</sup>. Resultando la más efectiva y la más grande campaña publicitaria que se haya hecho en el país, uno de los hitos de estrategia comunicativa en el ámbito mundial. Se caracterizó por el uso de espacios, iconos, objetos e impresos fueron la base de comunicación para comunicar coherentemente el espíritu olímpico de México 68 (María Josefa Ortega, 2008).

Basar la potencia simbólica a consecuencia de su ambigüedad de la relación de significados que se le pueden atribuir, constituye el referente para un elemento expresivo de mayor fuerza: la forma. Desde esta perspectiva se construye el símbolo del trompo, la composición forma y

color contribuye directamente la configuración simbólica de la imagen, considerando como tendencia la interpretación de la información recabada durante la investigación, reforzándose a través de las connotaciones significativas que la imagen transmite, representando una realidad física y conceptual, conformándose como un signo en el que se establecen las asociaciones con aquello con lo que se le relaciona y se le identifica directamente de la cultura mexicana, el trompo, un juguete tradicional.

La representación se retoma del estilo funcionalista y moderno de la imagen de México 68, llevando a su mínimo de representación gráfica apoyado en el color y en su esencia connotativa, asociando el contexto del juego y el mundo infantil, concentrando los valores sociales y culturales que transmite a través del discurso cromático. Este símbolo mantiene una relación arquetípica con lo que identifica, conformando un conjunto expresivo asociado a través de la significación cromática y los simbolismos del color que sirven como referente inmediato del trompo. Asimismo, se establece un símbolo que trasciende su propio referente real, conformando un icono cultural relativo a los valores sociales y cívicos expuestos en el primer capítulo, que le otorga una autonomía simbólica que finalmente adquiere en varios sus sentidos, adquiridos por ritmo común con los elementos que lo conforman, de los cuales se han conformado como símbolos de tradición socio-cultural, los juguetes tradicionales mexicanos.

Inspirado en el fenómeno artístico surgido a final de la década de los 50 en Inglaterra, caracterizado principalmente por el uso de imágenes y temas del mundo de la comunicación de masas y aplicados a la plástica. Puede afirmarse que el Pop<sup>4</sup> es el resultado de un estilo de vida, la manifestación plástica de una cultura popular, que en su tiempo se caracterizó por la tecnología, la moda y el consumo, donde los objetos dejan de ser únicos para producirse en serie. En este tipo de cultura también el

<sup>3</sup> La campaña México 68 se desarrolló casi al parejo de acontecimientos sociales y políticos que marcaron no solo a México sino a nivel mundial, marcado por un excesivo uso de la fuerza por parte del Estado y la represión contra los estudiantes.

<sup>4</sup> Término utilizado por primera vez por el crítico británico Lawrence Alloway en 1962 para definir el arte que algunos jóvenes estaban haciendo, utilizando imágenes populares en el arte.

arte deja de ser único y se convierte en un objeto más de consumo. Ante este contraste se construye el símbolo del trompo, integrando la modernidad para resignificar el juego y la cultura a través del color, viendo a través de la cultura digital en retrospectiva hacia lo que fue parte del desarrollo de generaciones que conocieron y jugaron con estos juguetes que conformaron un paisaje de la cultura mexicana previo al fin del siglo XX.

A diferencia de lo que motivó la propuesta del Pop Art en contra del Dadaísmo, los temas, formas y los medios del Pop Art muestran los rasgos esenciales que asociamos con el ambiente cultural y el estado de ánimo de la gente. Paradójicamente se estimula visualmente con objetos que conformaron la vida cotidiana y la sociedad relaciona directamente con la infancia, el juego y la convivencia.

La denominación de Pop Art procede de la abreviación de popular art, que hace referencia al arte popular que se utilizaba en publicidad, diseño y publicaciones editoriales inspiradas en la sociedad del consumo, sobre la creación de un mensaje directo, realista y accesible al público en general, lo cual se busca para el símbolo del trompo. Se deja a un lado el protagonismo del objeto, enalteciéndolo simbólicamente a través de la representación de los elementos reconocibles para volverlo un objeto de consumo. En este sentido, la idea sobre el arte que debe ser temporal, popular, barato, producido en serie, joven e ingenioso, encierra en gran parte el trabajo de artistas populares que aportan con sus productos, el colorido y la identidad que la sociedad le otorga. Todas ellas serían cualidades equivalentes a las de la sociedad de consumo.

Se toma el Pop art como referencia porque es un lenguaje figurativo y realista referido a las costumbres, ideas y apariencias del mundo contemporáneo en la era de la cultura digital, denotando aspectos sociales y culturales, la vida cotidiana, el entorno tecnológico, elementos de la sociedad del consumo remitiendo a la reproducción en se-

rie, demandando colores puros, brillantes y fluorescentes, inspirados en los propios objetos. Se plantea un lenguaje es figurativo, representando objetos reales, sin embargo el tratamiento gráfico no se concentra exclusivamente en sus cualidades formales, sino que combina éstas con sus cualidades abstractas intrínsecas gracias al empleo de formas familiares, fáciles de identificar, rompiendo con la forma tradicional.

### 3.2 Cartel de alegoría inspirada en el trompo

El soporte para la representación alegórica es un cartel. Para la interpretación de la forma en su mínimo visual se trató el objeto a través de una imagen digital, considerando la forma y el color su principal eje de su tratamiento visual, retomando la filosofía del Pop Art, para acercar al espectador un producto que contenga un mensaje que invita a la reflexión sobre los aspectos culturales de la sociedad mexicana al iniciar el siglo XXI.

Para construir el símbolo se retoman dos aspectos fundamentales del trompo, sus colores y su forma. Por otra parte el soporte permite proyectar con la intensidad necesaria mediante un código cromático que denota al juguete y una forma dinámica que connota la acción del juguete en movimiento. Para llegar a un grado de representación abstracta fue necesario basarse en los principios que Kandinsky propone, los tres niveles del efecto en trompo ya presentados en el segundo capítulo:

- El efecto cromático
- El efecto de su forma
- El efecto del objeto mismo

Resumiendo lo anterior, el trompo por su forma y color son fácilmente reconocibles, como un juguete y un objeto que forma parte de la cultura mexicana.

Para esto, es necesario entrar al terreno del orden del proceso perceptual, en el cual primero se da el acercamiento con el fondo y después con la forma, además debe incluirse al perceptor del objeto diseñado como parte del fondo, en la teoría de que nosotros nos creamos a nosotros mismos y lo que el diseñador proyecta se percibe como una realidad, es necesario regresar a lo básico para así formar un orden simultáneo y aquello que se percibe como nuevo en la experiencia, motiva, renueva y recupera este orden en forma constante y permanente, para así alterar este orden y poder reajustar las relaciones en cuanto a las proporciones y valores de los objetos diseñados con relación al todo en un balance entre lo nuevo y lo viejo. Retomando la idea de McLuhan la cultura visual está fragmentada y la cultura acústica está integrada, solamente se reciclan los arquetipos

adaptándolos una y otra vez, tal es el ejemplo de las telenovelas, en las que se utilizan los mismos referentes personificados en diferentes contextos. Está en relación constante con la comprensión del pasado se traduce en una recuperación de un conocimiento y es aquí el fondo de este aspecto teórico, sobre cómo se construyen los signos a partir de cómo son percibidos antes de ser representados y cómo se perciben después, esto desde la perspectiva de cómo interfieren los cambios sociales aunado con los avances tecnológicos en la actualidad.

Por otra parte se ha basado en la construcción de la imagen tomando en cuenta el tétrede que McLuhan propone:

Vivimos en un mundo óptico, McLuhan hace mención de una tríada de nuevos términos para la percepción de aquello que poco a poco se va incorporando mediante la transformación<sup>5</sup>. (McLuhan, 2002). Estos términos son el espacio visual, el espacio acústico y el tétrede. En la actualidad y desde hace miles de años, la cultura occidental ha glorificado el modo de pensamiento lineal y cuantitativo, constuyendo imágenes que enfatizan el funcionamiento del hemisferio izquierdo, el cual se encarga de la escritura, del lenguaje, habilidades científicas, matemáticas y la lógica. Esto se traduce en que vivimos en un mundo lógico, que en contraste con el espacio acústico<sup>6</sup>, la idea de que no existe un centro cardinal sino varios centros flotando en un sistema cósmico que solo exalta la diversidad, y en esta forma la jerarquización es transitoria mas no estructural, integra la expresión emocional, la imaginación, el pensamiento creativo, la percepción y la dimensión espacial, el espacio acústico deviene de la cultura oriental.

Frases como “se deja poco a la imaginación” y “hasta no ver no creer” llevan a la reflexión sobre cómo esta forma de percibir la realidad ha provocado fricciones entre el modo acústico y el modo visual provocando un gran esfuerzo para permitir abrir las puertas entre el racional y el inconsciente, ya que todos tenemos un inconsciente individual y un inconsciente colectivo<sup>7</sup>. Estos fenómenos le llevaron a Carl Jung a postular la existencia de contenidos psíquicos inconscientes comunes a toda la humanidad y que no tienen su origen en la experiencia individual. El fundamento de dichos elementos está en la experiencia de nuestros

<sup>5</sup> Un cambio psíquico entre los valores del pensamiento lineal, del espacio visual, proporcional y el de los valores de la vida multisensorial, la experiencia de lo que llama el espacio acústico.

<sup>6</sup> Según McLuhan, proyección del hemisferio derecho, el cual trabaja de forma cualitativa, mediante un modo de pensamiento holístico, concibiendo la realidad como un todo, más que las partes que lo componen.

<sup>7</sup> Concepto desarrollado por Carl Jung mediante el cual existe una interconexión común en el lenguaje por medio de las relaciones estructurales con lo que se considera primitivo y que va más allá de la razón.

antepasados, experiencia que en lo fundamental se transmite a partir del legado cultural por medio de las tradiciones.

Es preciso no confundir estos contenidos inconscientes comunes con las disposiciones conductuales específicas como los reflejos y los instintos innatos. No se trata de disposiciones conductuales, sino de contenidos mentales.

Los elementos más importantes que componen el inconsciente colectivo son los llamados "arquetipos"<sup>8</sup> (Jung, 1995). Este valor simbólico adquiere sentido por medio de una relación condicionada por un sistema de convenciones y por un contexto histórico social ya que el signo artificial por sí mismo no significa sino hasta que entra en contacto con otra mente humana y ésta le otorga los rasgos de significación por medio de las relaciones que tiene respecto a dicha representación.

La percepción es la otra cara de la moneda, en términos de la comunicación ocuparía el espacio que comprende a la codificación, pero en este proceso involucra la parte del productor de signos visuales, en el que representa una percepción visual y que el receptor decodifica percibiendo una propuesta visual cuya relación de representación sustituye a la imagen perceptual, el significante, que hubiera sido el resultado multisensorial, de una efectiva percepción o de una percepción posible y aún imposible pero imaginable. El diseñador gráfico como generador de signos, propone una percepción visual, anclada por su relación y experiencias con aquello que busca significar, por su parte, el intérprete percibe una propuesta visual cuya relación de representación consiste en la actualización de los rasgos socialmente asignados para la comunicación de determinadas estructuras<sup>9</sup> y procesos conceptuales o hábitos y valores ideológicos.

En este sentido, se llega a lo que McLuhan describe como el téttrade, que involucra todas las formas de comunicación (McLuhan, 2002):

Intensificar. Algún aspecto cultural mientras ejerce la siguiente función.

Vuelve obsoleto. Otro aspecto cultural, destrona y resta vigencia, lo torna inadecuado a las circunstancias actuales.

Recupera. Un factor que merece ser retomado por su trascendencia en el tiempo y el valor que permanece en la sociedad.

Modifica. Llevando más allá de los límites de su potencialidad, en el caso de la imagen, se replantea el concepto sin perder los rasgos esenciales del origen.

Con base en lo anterior, y para fundamentar la alegoría del trompo se plantea de la siguiente manera:

<sup>8</sup> Bajo los términos psicológicos se definen como la representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad y en cuanto al mundo visual, son imágenes heredadas con un valor simbólico.

<sup>9</sup> Estructura se refiere a la conformación de ideas más que a una estructura social. (Leach, 1989)

### Alegoría del trompo

**Intensifica:** La forma de reconocer y resignificar al trompo dentro de una sociedad de la era digital.

**Vuelve obsoleta:** La forma de ver los juguetes tradicionales, como objetos decorativos más que juguetes, se vuelven artefactos con un gran significado contrastando con los juguetes y la tecnología del mundo actual.

**Recupera.** Un elemento cultural que se proyecta en el color y la forma que define a un trompo, juguete que trasciende en el tiempo y su valor permanece en la sociedad.

**Modifica.** La perspectiva de que se tiene respecto a los juguetes tradicionales, llevando más allá de los límites de su potencialidad, replanteando el concepto del trompo sin perder los rasgos esenciales del origen.

En la imagen del trompo, la representación que hace es el encuentro con el mundo que nos hace y al mismo tiempo construimos. La imagen refleja a la sociedad en que fue creada y los pensamientos de los hombres que las hacen posibles, incluso rebasa fronteras hoy en día, impone estilos y presupone una sofisticada forma de construir, además de representar una realidad (Aguayo, 2005). Es un proceso de discriminación que se da en el inconsciente mediante el cual se discriminan los arquetipos de acuerdo a la relación contextual y a los límites que el signo nos puede proporcionar, sin embargo este proceso del hemisferio derecho, capacidad psíquica, entra en juego con el consciente, el cual se encarga de delimitar toda la gama de arquetipos que se recuperan durante el proceso perceptual para distinguirlo de su expresión y excluirlo, para observarlo como único, personificarlo y representarlo mediante las verdaderas e invisibles raíces de la conciencia (McLuhan, 2002).

Esta propuesta permite visualizar desde el inconsciente el cual no define una temporalidad, ni un espacio determinado, agregando el fondo y no eliminándolo como en la triada lógica y silogística, de este modo se convierte en un lenguaje metafórico, La partes sub e inconsciente de la mente tienen la capacidad

de percibir los sueños, entienden el lenguaje onírico mediante un lenguaje óptico, enseñan al racional consciente para entrar en comunicación con el inconsciente y su mundo arquetípico, el inconsciente reconoce los simbolismos y entiende la metáfora es por ello que se considera atemporal y estructura el fondo del mensaje.

Se presenta la forma en que se ha realizado la alegoría del trompo, dándole una re significación al juguete desde una propuesta moderna, retomando los aspectos posmodernos, la cultura digital y la percepción social respecto a los juguetes tradicionales mexicanos, reinterpretabolos a un mundo global y a una colectividad de la nueva era de la información.

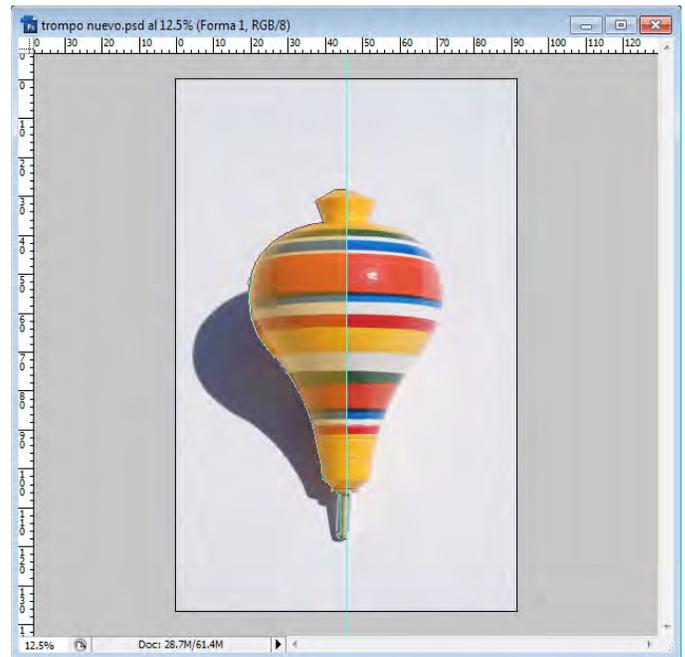
Primero se obtiene la imagen a través de una fotografía digital, considerando la forma del trompo, se establece una simetría para definir un patrón axial, un reflejo horizontal de las líneas de color, que básicamente componen la forma del trompo, forma análoga a una pera invertida que indica, apunta, establece un punto de origen donde se equilibra y da inicio a la lectura visual.



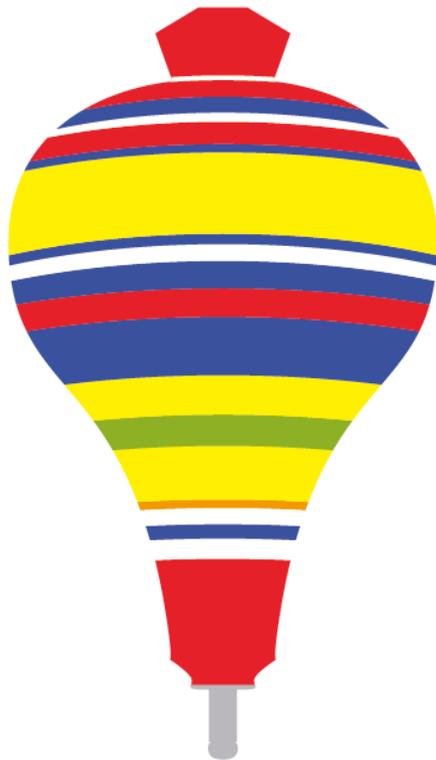
Posteriormente se realizan trazos auxiliares para definir la forma de cada línea de color, franjas que una con otra aplicando la Ley de Pregnancia, retomada de la teoría de la percepción de la imagen de la Gestalt se han utilizado las siguientes leyes para la construcción del trompo:

- Ley de cierre
- Ley de continuidad
- Ley de semejanza
- Ley de la proximidad
- Ley de simetría
- Ley de comunidad

Posteriormente se traza cada franja de color, rescatando las partes más representativas, reduciendo el código cromático al mínimo a colores básicos, brillantes y saturados. Diferenciando cada una con un matiz distinto, descartando luces y sombras para dejar únicamente a la percepción una forma cerrada, continua, simétrica y unida.



El resultado es una abstracción simbólica del trompo, llevándola a su mínimo visual se convierte ahora en un símbolo reconocible, efecto similar al del logo de Apple® que basa la representación de la manzana psicodélica, creatividad y anarquía.



Dentro del soporte del cartel con medidas de 40 x 60 cm se hace la composición del trompo, se inclina 13.4° en el sentido de las manecillas del reloj para darle una apariencia dinámica y abarcar el mayor espacio del cartel, además de darle un sentido a la lectura visual de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Quedando de la siguiente manera:



Quedando el cartel final en las siguientes proporciones, adecuado para imprimirse de forma digital, offset, serigrafía y recorte de vinil.



## 4. Conclusiones

El mundo contemporáneo gira en torno al mundo de lo visual proporcionándonos una gran cantidad de imágenes por segundo, a tal grado que nuestro subconsciente debe irse adaptando a esta nueva forma de percibir una realidad, cambiando incluso la concepción de la misma. Hoy en día todo es visual, internet, la televisión, el cine, las marcas, los productos, la ropa, la gastronomía, el arte y el diseño gráfico, aunado a todo aquello que conlleva a una relación con la sociedad, la creación de signos para comunicar, construyendo y delimitando un espacio visual.

El valor comunicativo de los signos se basa en la relación de mostrar un sentido (Curiel, 2005), a partir de la forma en como se construyen cada uno de los elementos que lo integran para ser portadores del gusto, o bien, cómo el mensaje pudiera también adquirir una interpretación propia por parte de cada uno de los espectadores para renovar los códigos existentes e innovar por medio de los factores artísticos inherentes en el propio mensaje. Se estudian los juguetes tradicionales mexicanos como objetos de significación cultural, los cuales integran valores que merecen ser analizados, con base en una configuración semiótica de comunicación y sus niveles de representación, hasta llegar al grado de iconicidad abstracto, para así acercarlos nuevamente a través de elementos simbólicos, dándoles un nuevo significado además de una apa-

riencia visual innovadora, y poder reconocer los valores que éste le adjudica por la relación pragmática genera.

Las tradiciones juegan un papel importante en la percepción de los discursos visuales, por la relación simbólica que existe de un legado histórico, en el relato de imágenes que conforman una identidad, donde la educación es fundamental durante esta exploración, para poder explicar y orientar la relación que existe entre los individuos de una sociedad además de los elementos significativos que ella misma construye. En relación a esto, se puede considerar el abismo que existe por el hecho de no adentrarse a un fondo<sup>1</sup> sociocultural y citar frases populares que quedan en el olvido, en donde la alfabetidad visual de la gente no permite formular una relación, ni siquiera un sentimiento de pertenencia por medio del cual pudiera existir una percepción a nivel informativo y educativo. Estos sistemas son de gran interés para el que comunica con signos visuales, ya que permiten la comprensión y el funcionamiento de los códigos culturales (Guiraud, 2008), los cuales se aplican a tantos aspectos como el mensaje lo permita. El mensaje, dentro de las lecturas visuales, se estructura por las relaciones que se dan entre los significantes, que también se ven limitados por el enfoque hacia el cual se orienta o el filtro al cual se orienta la interpretación, ya sea desde una perspectiva filosófica, onírica<sup>2</sup> o psicoanalítica.

<sup>1</sup>Marshall McLuhan dentro del mensaje se refiere al fondo como la aceptación del espacio visual como la norma de la ciencia y el esfuerzo racional. Considerado como derivación de un alfabeto fonético oculto.

T.S. Eliot en *Tradition and the Individual Talent*, considera la totalidad del lenguaje y la cultura como un fondo unificado con el que tenía que relacionarse el talento individual.

Para fin de este trabajo, el estudio desde el punto de sociológico es fundamental, debido a que los cambios tecnológicos han influido en las tradiciones y en relación que existía por parte de la gente con ciertos objetos que se consideraron con un valor significativo, sin embargo hoy en día se ha perdido cierto sentimiento de pertenencia debido a que pertenecemos a tantas cosas que nada nos pertenece.

<sup>2</sup> Perteneciente o relativo a los sueños. Real Academia Española

Sistemas que comprenden su propia forma de codificación, su propia configuración de acuerdo al discurso al que hace referencia traducido como la intención para la cual fue creado el signo, y al contrastarlo con estos sistemas de forma estructural se descomponen en relaciones de contigüidad que le confieren un sentido cultural, a través de un proceso en el que se le asigna a lo desconocido la estructura y el sentido de lo conocido (Guiraud, 2008). Dentro del proceso de comunicación a este proceso se le denomina código. En el aspecto visual, es probable que la vista juzgue primero una totalidad de lo que percibe, el mensaje artificial se ve influenciado en primera instancia por quien lo crea y que se rige por normas de lenguaje unilateral, partiendo de la percepción y la interpretación de los significantes, los cuales surgen desde un lugar del inconsciente, y debido a esto, adquieren el valor de ser arbitrarios.

La percepción de la cultura es comunicación, la misma interconexión compleja de los acontecimientos culturales transmite información a quienes participan en los sucesos (Leach, 1989), y en el aspecto de las tradiciones también son vistos como un conjunto y los detalles aislados resultan carentes de sentido y juegan parte de la unicidad dentro de un movimiento de interacciones. Desde el punto de vista estructural, denominación que proviene de la estructuración de ideas, más que de una estructura social, en oposición a los hechos objetivos.

La realidad como se conoce en sí es una realidad abstracta común, lo que se ve, lo que se piensa, lo que se dice principalmente van ligados por medio de el téttrade de McLuhan, bajo una forma metafórica, la mente humana y principalmente el inconsciente trabaja por medio de técnicas que presentan una situación en términos de otra, adquiriendo así el conocimiento por medio de la percepción y no de conceptos, por ejemplo las fábulas, que por medio de imágenes mentales podremos reconocer una historia de acuerdo a nuestra experiencia y apropiarla a determinada vivencia. Esta técnica de conocimiento y de percepción es la que atañe al diseñador gráfico, debido a que los simbolismos que transforma y toma como recurso, serán los mismos que pudiera reconocer el espectador, trabajando con códigos similares y otros de forma convencional, por ejemplo los colores primarios o el alfabeto.

La mente trabaja por medio de imágenes, lo que ve lo recrea nuevamente en el inconsciente, lo representa y le otorga un significado creando al mismo tiempo la relación con el significante. El suceso comunicativo crea esa semejanza análoga del signo artificial y las nuevas costumbres generadas por una sociedad cultural en un tiempo determinado. El medio es el mensaje dice McLuhan y que siempre se conserva esa relación de figura-fondo entre la experiencia y su repetición en la expresión. En el mundo occidental la forma de percibir el mundo es en gran medida óptico, se vive en una cultura llena de signos visuales producidos con el fin de modificar una conducta, motivar y persuadir, a través del lenguaje metafórico se analiza el mensaje como una identidad o juego de símiles de relación además del momento lógico de proporcionalidad. En la actualidad comparamos, realizamos transferencias, ponemos límites que los símbolos visuales crean, límites en un campo continuo, dentro del universo de lo visual.

Durante la última década del siglo pasado surgió el boom de los gadgets, de la información y la comida rápida, de ser testigos inmediatos de los fenómenos que suceden, el inicio de la informática al servicio doméstico, la telefonía personal era un sueño para generaciones anteriores a la era digital, con los referentes del futuro del Súper Agente 86 y el Inspector Gadget. La era de la tecnología ha preparado a una nueva generación, la cual se ha convertido en el nuevo paradigma de las ciencias sociales, de la educación y de la salud, áreas de la psicología, la economía, la comunicación, la mercadotecnia y del diseño gráfico. La visión de una juventud con la característica principal de desmitificar todo aquello que las generaciones anteriores les prepararon, un mundo más cómodo, más rápido y mucho más práctico. Capaces de establecer nuevas normas y lenguajes de comunicación, un desorden gramatical manifestado por la escritura vía SMS y MSN, capaz de socializar en tiempo real reduciendo al mundo y rebasando fronteras, se presenta como una diversidad auténtica y colectiva, una generación malinterpretada por romper patrones lineales y disponer de un sinnúmero de fuentes informativas denominada generación del copypaste, de la apatía, de la información, de lo visual, del pulgar, del chat, del internet y el arroba, con apéndices motrices con bluetooth, voyeurismo a través de las redes sociales, jugar a encontrar una personalidad, generar un avatar,

tener una doble o triple vida virtual; en una generación que habita y convive con lo que comenzaba a anticipar décadas anteriores. Cuando en la última década del siglo XX la música dejó de ser limitada, y se comenzó a elegir lo que define a cada gusto, donde las descargas se volvieron el remplazo e internet se volvió el oráculo del siglo XXI.

Un espacio donde las redes sociales son una ventana, un observatorio de la intimidad y una bitácora de vida, se postean, hacen comments, bloguean, twitean, expresan cada paso que dan en el tiempo, no dejan pasar un segundo, localizan vía GPS, compran a través de paypal, saben cual novedad les quitará el sueño y el dinero a sus padres, votan, opinan y nada se los impide. Todo está permitido, los temas sobre sexo han dejado de ser vetados, al menos entre ellos, la pluralidad y las preferencias ya no son secretos, prácticamente saben cómo funciona el mundo del nuevo siglo. Interés y pasión los caracterizan, se han permitido reordenar las necesidades que Maslow expuso en su pirámide, su mundo es más grande que el nuestro y a la vez tan sencillo, resuelven más rápido problemas complejos, conocen más de medicina, leyes, alimentación, política, economía y publicidad ya que ellos marcan la pauta de las tendencias, pero desconocen sobre tradiciones, conocen los medios, investigan de acuerdo a su propio método, respetan lo auténtico y la justicia es su mayor valor. La unicidad en la diversidad es su grito de batalla.

Ante todo esto, qué elementos representan a aquello que los define, si realmente se identifican con aquello que definen como auténtico y positivo, se podría especular en que generar simbolismos basados en las tradiciones para educar y rescatar aquello que ha ido perdiendo valor en la amnesia colectiva, acercar de forma visual elementos que pueden producir interés y generar una identidad propia de una forma lúdica y accesible. En la búsqueda de la creación de un nuevo mundo, el diseñador funge como creador de símbolos, haciendo uso de los recursos que el contexto le proporciona, comprender para comunicar, vivir en y con el entorno, convivir con esta nueva generación cromática que transforma día con día una realidad hacia lo que Savater denomina dar y darse la buena vida.

Aspectos que integran una identidad de la cultura mexicana, son resignificados, en la actualidad se vive una nostalgia por lo antiguo, por el mundo análogo, por el radio de bulbos, televisores de cinescopio, proyectores de cine de 8mm, discos de acetato y tantos objetos que se volvieron accesorios decorativos, perdiendo su función principal para la que fueron construidos. Objetos como los juguetes tradicionales juegan un papel en la formación de las generaciones, y poco a poco ha ido cambiando la percepción hacia ellos, más como artefactos ornamentales pero con una carga emotiva por parte de quien lo poseeé, generando un sentimiento de aceptación y curiosidad por parte de las nuevas generaciones que cuestionan y reciben con agrado, les interesa saber cómo se juega, dejar la lógica de los videojuegos por la forma no lineal de los juegos y juguetes tradicionales, la convivencia en la era digital ha modificado los patrones sociales, el mundo se reduce a una pequeña aldea en donde se desarrolla la vida de una forma virtual, audio y video integrando cada momento, y proponiendo las fusiones entre lo análogo y lo digital dentro de la vida diaria, en las relaciones personales, en la forma de aprender y comprender la realidad.

Los juguetes tradicionales mexicanos, yo-yo, trompo, balero y tablitas conforman una identidad, como parte del color social, son una muestra de la cultura, se reinterpretan, se rescatan, se añoran, contrastando con lo fabricado en serie en otro lugar del mundo, impulsados por la mercadotecnia, la moda y la seducción. Se trata de juguetes elaborados uno a uno, a mano, destinados para jugar en materiales naturales, la madera uno de ellos, brindando diversión a las generaciones que fueron niños en un tiempo, estimulando la actividad física, la destreza y la imaginación, resaltando los lugares que se han dedicado a preservar la tradición, museos, colecciones privadas como ejemplo.

Suele ser de gran aprecio regalar un juguete realizado por artistas populares mexicanos, reconocidos nacional y e internacionalmente, conocedores, coleccionistas y sobre todo por quienes guardan un sentimiento especial, quienes se divirtieron y volvieron sus favoritos de padres y abuelos.

Un aspecto que cabe resaltar es que los juguetes tradicionales mexicanos son manifestaciones vivas de la cultura que las nuevas generaciones pueden conocer, sin tener que chocar lo moderno del mundo del color digital con la riqueza cromática del amplio y colorido legado cultural, rescatando los valores que en su momento eran una forma de crear vínculos, hábitos y costumbres, ser parte de una identidad cultural llena de color y vida.

Hablar sobre los juguetes tradicionales es referirse a los juegos infantiles, al espíritu que da vida a las actividades infantiles donde se crean mundos fantásticos con objetos simples que a través del tiempo han evolucionado para desarrollar nuevas habilidades. En cada región de México existen juguetes hechos con los recursos que el medio provee, se vuelven característicos del lugar y reconocidos por el ingenio y los materiales que reflejan la vida, el ambiente y sobre todo las tradiciones. En estados como Oaxaca, Michoacán, Puebla, Guanajuato, Guerrero, el Estado de México y el Distrito Federal encontramos a los principales productores de juguetes, manteniendo las tradiciones pero adoptando elementos ajenos a la cultura, incorporando las tendencias que marca la era digital, sin embargo manteniendo siempre los elementos principales como el color, la forma, el diseño, la textura y los materiales con los que están hechos, desde papel, barro, semillas, madera, fibras, hojalata, azúcar y tantos materiales como el artista popular decida utilizar, dejando una herencia cultural en la forma de realizarlos, dependiendo siempre de las necesidades específicas del juguete a elaborar, guardando a través de las generaciones el conocimiento heredado de padres a hijos.

Los juguetes tradicionales se han mantenido sin sufrir modificaciones severas en su construcción, acaso en su decoración mas no en su modo de fabricación y resultado de la manufactura, pero han tenido que ir cediendo a los aspectos que la modernidad les ha ido marcando. Es evidente la reducción en la producción de los juguetes, debido a que las necesidades han rebasado a los medios para vivir, por otro lado los juguetes industrializados se

apoyan en grandes soportes económicos, publicitarios y a través de campañas que por diversos medios electrónicos adquieren gran difusión en muy poco tiempo, creando necesidades de consumo y nuevos hábitos de vida y entretenimiento en los niños. Al llegar el siglo XXI con los avances tecnológicos aplicados a la información, comunicación y entretenimiento, la computadora y los dispositivos electrónicos han servido para aumentar la fabricación de juguetes instigados por la moda y la necesidad del consumo.

A pesar de esto, el valor del juguete tradicional mexicano radica en la capacidad de establecer vínculos sociales y culturales con el usuario, entablando una relación del mecanismo que activa al objeto con la persona que lo juega, desde la naturaleza misma del juguete, si bien es cierto que hay juguetes que han desaparecido, otros han cambiado de material, el plástico se volvió un material tan versátil como contaminante, pero a pesar de esto, aún se encuentran materiales que han reemplazado a los originales y que han servido para resaltar el colorido del juguete.

Los lugares para adquirirlos se encuentran los mercados principalmente, tiendas de artesanías y los centros productores.

Es cierto, el jugar con este tipo de juguetes se ha visto desplazado por el crecimiento en la sociedad moderna, los medios electrónicos y más aún por la falta de interés de los padres por preservar las tradiciones como parte del desarrollo de los hijos, la indiferencia y el poco amor por estos juguetes ha sido parte de esta transformación cultural que va quitando vínculos con la identidad de la sociedad mexicana debido a que el juguete tradicional mexicano tiene una función cultural específica en nuestra sociedad, formar parte de la expresión que refleja tanto el arte y el principio de la necesidad interna, así como ser parte de una identidad como miembro de la nueva sociedad mexicana.

## 5. Fuentes bibliográficas

- Acatlán, C. d. (Dirección). (2002). El diseño de Luis Almeida [Película].
- Aguayo, F. (2005). Imágenes e investigación social. México: Instituto de investigaciones Dr. José María Luis Mora.
- Aicher, O. (2001). Analógico y digital. Barcelona: Gustavo Gili.
- al.], T. A. (2001). ABCDF : diccionario grafico de la Ciudad de Mexico. México: Fundación Televisa.
- Barthes, R. (1995). Lo obvio y lo obtuso. Barcelona: Paidós.
- Bartra, R. (2006). Anatomía del Mexicano. México: Random House Mondadori S.A. de C.V.
- Baudrillard, J. (1999). El sistema de los objetos. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Boschma, J. (2008). Generación Einstein, Más listos, más rápidos y más sociales. Barcelona: Gestión 2000.
- Cabrera, S. I. (2011). Tradiciones Populares Mexicanas. México: Selector.
- Cabrera, S. I. (2011). Tradiciones Populares Mexicanas. México: Selector.
- Camarena, E. V. (2001). El juguete tradicional Mexicano, propuestas gráficas que permitan difundir y conservar su imagen. México: Tesis UNAM.
- Chevalier, J. (1986). Diccionario de los símbolos. Barcelona: Ed. Roben LatTont.
- Chiazzari, S. (1999). Color. Barcelona: Blume.
- Cirlot, J. E. (1997). Diccionario de Símbolos. Madrid: Siruela.
- Company, C. C. (2010). Diccionario de Mexicanismos. México: Siglo XXI.
- Curiel, F. (2005). Mal de ojo - Iniciación a la literatura icónica. México: UNAM.
- Dondis, D. A. (1998). La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili.
- Eco, U. (2006). La estructura ausente. México: De Bolsillo.
- Espejel, C. (1977). Artesanía popular mexicana. Indiana: Blume.
- Estéticas, I. d. (1986). El Nacionalismo y el arte mexicano - IX Coloquio de historia del arte. México: UNAM.
- Fisher, P. Z. (2001). Color. Madrid: Blume.
- Fromm, E. (1982). El corazón del hombre. México: Fondo de Cultura Económica.
- Frutiger, A. (2000). Signos, símbolos, marcas y señales. Barcelona: Gustavo Gili.
- Garratt, R. A. (1999). Posmodernismo para principiantes. Buenos Aires: Era naciente.
- Guerrero, R. D. (1985). Psicología del mexicano. México: Trillas.
- Guiraud, P. (2008). La semiología. México: Siglo XXI.
- Heller, E. (2004). Psicología del color Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández, F. J. (1950). El juguete popular en México. México: Ediciones Mexicanas, S. A.
- Hernández, G. O. (2004). El significado de los colores. México: Trillas.
- Historia, I. N. (Dirección). (2010). Juego de Pelota [Película].

- Juan Carlos Sanz, R. G. (2001). Diccionario del color. Madrid: Ediciones AKAL.
- Jung, C. G. (1995). El hombre y sus símbolos. Barcelona: Paidós.
- Kandinsky, W. (2003). De lo espiritual en el arte. Barcelona: Paidós.
- Leach, E. (1989). Cultura y comunicación La lógica de la conexión de los símbolos. Madrid: Siglo XXI.
- Ledesma, G. F. (2006). Juguetes Mexicanos. México: Instituto Cultural de Aguascalientes.
- María Josefa Ortega, T. R. (2008). Diseñando México 68: una identidad olímpica. Mexico: Museo de Arte Moderno, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2008.
- McLuhan, M. (2009). Comprender los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (2002). La aldea global. Barcelona: Gedisa.
- McLuhan, M. (1967). The medium is the message. USA: Bantam books.
- Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Barcelona: Paidós.
- Munari, B. (1985). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, B. (2003). Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ocádiz, G. G. (2007). Juguetes tradicionales mexicanos - Construyelos en casa. México: Selector.
- Ortiz, G. (2004). Usos, aplicaciones y creencias acerca del color. México: Trillas.
- Paz, O. (2010). El Laberinto de la soledad, Postdata y Vuelta a el Laberinto de la soledad. México: Fondo de Cultura Económica.
- Platón. (1972). Diálogos. México: Porrúa.
- Ramos, S. (1976). El perfil del hombre y la cultura en México. México: Colección Austral.
- Real Academia Española. (13 de Junio de 2010). Recuperado el 13 de Junio de 2010, de <http://www.rae.es>
- Roque, G. (2003). El color en el arte mexicano. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sáez, Á. S. (2003). Freire comunicación y filosofía. México: ENEP Acatlán.
- Sampieri, R. H. (1997). Metodología de la investigación. Colombia: Mc Graw-Hill.
- Savater, F. (1997). Ética para amador. México: Ariel.
- Sifuentes, G. (28-09-2010). Amigos de la infancia. Muy interesante , 126-140.
- Swann, A. (1995). El color en el diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.
- Torre, G. D. (2000). El lenguaje de los símbolos gráficos. México: LIMUSA.
- Vilchis, L. d. (2002). Metodología del diseño. México: Centro Juan Acha.
- Whelan, B. M. (1994). La armonía del color Nuevas tendencias. México: Ed. Somohano.