



3
2ej

66
00

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**ELEMENTOS VOLUMÉTRICOS PARA
LA RECREACIÓN INFANTIL**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

PRESENTA

ISABEL LEÑERO FRANCO



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está 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.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	2
1. EL JUEGO COMO NECESIDAD.....	4
2. EL NIÑO Y SU INCLINACIÓN AL JUEGO.....	9
3. LOS PARQUES: ESPACIOS PARA EL JUEGO	
A) Importancia de los espacios recreativos.....	15
B) Exigencias del parque recreativo.....	18
C) Parques en el extranjero y en México.....	26
4. ARTE EN EL JUEGO O JUEGO EN EL ARTE	
A) Soluciones artísticas en la recreación infantil... ..	30
B) Espacios y esculturas urbanas para la recreación en México.....	33
5. FOTOGRAFÍA: ELEMENTOS COMUNICATIVOS PARA LA RECREACIÓN INFANTIL	
A) Consideraciones previas.....	40

B) Aspectos determinantes del diseño escultórico..... 41

C) El proceso de las siete esculturas..... 42

CONCLUSIONES..... 60

BIBLIOGRAFIA..... 62

Fotografías de las esculturas: Flor Garduño

INTRODUCCIÓN

La idea de proponer la creación de elementos volumétricos para la recreación infantil en algún parque, en algún espacio abierto de la ciudad de México, obliga a considerar el problema general desde su raíz, y a tratar de recorrer, de una manera panorámica, los distintos aspectos que se involucran en el problema.

Es necesario empezar planteando la necesidad del juego en la vida del hombre, desde su niñez hasta su vejez, y averiguar las características y condicionamientos psicológicos, físicos y biológicos, que habrán de descubrir cómo juega, por qué juega, para qué juega y dónde juega un niño.

En la sociedad contemporánea, el juego nos lleva a la consideración de los parques recreativos como una exigencia social, como una válvula que la comunidad abre y busca para aliviar los problemas de su confinamiento y para aprender a disfrutar de la socialización.

Este panorama general de juegos, niños, parques, estableció contacto con las exigencias y propuestas que tiende a formular en nuestro tiempo el Arte Urbano.

Con el convencimiento de que el Arte Urbano dignifica al hombre de la ciudad y lo ayuda a disfrutar y aprovechar mejor su entorno, intenté elaborar, a manera de propuestas múltiples, una serie de esculturas para espacios recreativos que favorezcan el desarrollo integral del niño.

Este es en sí el tema del presente trabajo que define una obsesión y un afán artístico personal: encontrar respuestas a la feliz actividad del juego.

1. EL JUEGO COMO NECESIDAD

El juego es el agente formativo más importante en la superación del comportamiento infantil.

Cuando el juego es creativo se llama juego libre. Es la expresión más pura, un campo de actividad infinita, un refugio para la dignidad.

José Gordillo: Lo que el niño enseña

En el niño, el juego es un modo de vida natural. Él tiene de relacionarse con el mundo. Para un niño jugar y vivir es jugar.

Cuando Freud habla del pensamiento simbólico considera el juego como una mezcla compleja de fantasías que se entrelazan para formar la personalidad. El juego permite al niño tender sus propias ideas y sus propios sentimientos sobre el mundo suyo, interno y externo, real. Así, cuando el niño no logra relacionarse con el mundo y actuar con él, el juego le permite poco a poco tomar conciencia de sus posibilidades de libertad. Dueño de este incipiente mundo, el niño empieza a gobernar y a decidir sobre él, y solo así puede vivir. Este juego lo hace comprender, de una manera

mo de su cuerpo, que con el tiempo aprenderá a controlar y a utilizar en el desarrollo de sus capacidades.

En este proceso, la fantasía condimenta y dirige la actividad del juego. Por la fantasía y la imaginación, el niño crea y habita un mundo propio, exclusivo, donde se realizan los deseos interiores y se siembran las primeras semillas de un sentimiento de libertad.

El juego es una forma de educación para la vida. Acerca al ser humano al mundo que lo rodea y lo ayuda a elegir y tratar de conquistar la forma de vida que desea.

Desde luego, el juego es, además, un reflejo de la sociedad en que vivimos puesto que en él se vierten las experiencias de la vida o la vida misma. De acuerdo con esta sociedad, en relación con el sistema y con los valores ideológicos y políticos que ese sistema impone, la actividad lúdica tomará características singulares y determinará, de alguna manera, la función del juego como elemento liberador o enajenador.

Curioso ante el mundo que empieza a descubrir, decidido a que nadie le impida volverse dueño de lo que ve, siente y toca, el niño toma el mundo como una posibilidad de juego que no conoce límites, ni espacios. Así, juega con todo y tiende a convertir los objetos que lo rodean en juguetes.

El juguete es, al fin de cuentas, la herramienta natural de esa actividad primaria. Cargado de historia, de tradición y de valores, el juguete es uno de los primeros objetos con que se relaciona el hombre.

Pierre-Noël Denieul hace ver que el juguete, además de ser un objeto lúdico, "significa una práctica social y nos informa sobre

la organización cultural de nuestras ciudades industriales" (2).
 Por los juguetes de un país, de una sociedad, de una época, nos damos cuenta de los modos en que se expresa una civilización y una cultura. En una sociedad tecnológica como la nuestra, puede ocurrir que el juego se utilice como un pretexto para que esta sociedad, mediante la fabricación del juguete tecnificado, imponga una ideología y ensiente sus valores sociales específicos.

Al imponer una forma concreta y enajenada de juego, estos juguetes --creador más para el consumo que para la actividad lúdica-- impiden que el niño desarrolle sus valores sociales y humanos y sepa distinguir la esencia de la dignidad del hombre.

La técnica impone así un nuevo marco a lo imaginario: hace del juego un acto impersonal. El juguete tecnificado propicia el individualismo y el sentido de propiedad; hace que el niño vaya perdiendo interés por la comunidad y la posibilidad de comunicarse verdaderamente con el mundo externo. El juguete encarna entonces la ley de que "el que más tiene mejor será", y el factor lúdico --elemento esencial de todo objeto creado para el juego-- queda fuera de consideración.

Denieul aclara, sin embargo, que la técnica no es en sí un elemento perturbador del juguete: la técnica es neutra. Lo que pervierte en todo caso a un juguete tecnificado es el mal uso que hace del proyecto técnico; el error de convertir el medio en un fin. Es decir: hacer del juguete el fin mismo del juego, en lugar de un simple medio para jugar. (3)

En su ensayo sobre "la dificultad de ser juguete", Roger Renaud afirma, acertadamente:

"El buen juguete es el que deja al jugador la libertad de elegir

entre él y otras fuentes de juego o de emoción".(4)

En esta forma se entiende que el buen juguete debe proporcionar al niño un micromundo donde él pueda acometer tareas y responsabilidades que lo hagan aprender a sensibilizarse y participar con el medio ambiente "real" que lo rodea.

Sin cuestionarles, Denieul enuncia tres formas distintas de relacionar el juego y el juguete:

- 1) El juguete como fin en sí mismo y el juego a partir del objeto.
- 2) El juguete a construir como objetivo del juego.
- 3) El juguete instrumento, simple medio al servicio de una actividad lúdica originada al margen del objeto.

Ninguna de estas tres formas son positivas o negativas. Según Denieul, "corresponden a tres maneras de hablar de los objetos: como instrumentos de integración y reflejo de la realidad, como soportes de la actividad y pretextos de una mayor libertad de imaginación, y como elementos del universo en cuyo seno desenvolvemos nuestra existencia".(5)

El juguete encierra, pues, una acumulación simbólica: representa símbolos y relaciones efectivas y las deposita en su utilización cotidiana. Todo objeto puede proporcionar, en última instancia, la actividad del juego.

La actividad lúdica a la que se entrega el niño apasionadamente se inicia con la búsqueda del materia necesario para la construcción de su juego. Una vez puesto en marcha, el juego es primero comunicación y relación con el mundo externo y después un aprendizaje de los secretos de la vida.

Martin Heidegger evoca "la cualidad poética de los objetos que permite al hombre percibir toda la riqueza de las cosas"(6).

Si la fabricación del objeto se realiza como verdadero juego, ese objeto adquiere la significación poética. Entendido así, el objeto guarda misterios y mitos pues proviene del significado imaginario y creativo del hombre. Es un receptáculo de la representación del mundo.

Ya sea con juguetes fabricados por los adultos, o juguetes creados o improvisados por los niños, puede concluirse con Johan Huizinga en su libro Homo Ludens que "el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada 'como sí' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecute dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolle en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse del misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual". (7)

Como práctica contestataria contra una sociedad enajenada, el niño juega. Jugando, inventa el mundo.

2. EL NIÑO Y SU INCLINACIÓN AL JUEGO

Para precisar la imagen del niño que juega y demanda espacios para su juego, conviene revisar los conceptos que rigen su desarrollo integral.

Jean Jacques Rousseau y John Locke⁽⁸⁾ son pilares fundamentales en el estudio del conocimiento del niño, conocimiento que no data de hace mucho tiempo. En realidad, el estudio del desarrollo del ser humano comenzó en la época contemporánea si tenemos en cuenta que tal desarrollo sólo ha sido comprensible por medio de un pensamiento vivo en la era psicosomática. Con base en este principio, se debe asociar de un modo permanente el estudio del cuerpo y el estudio del espíritu, indisolublemente unidos, para examinar el comportamiento del niño.

Todas las etapas que recorre el niño se caracterizan por un cambio del cuerpo y por la adquisición de nuevos comportamientos.

Un estudio anatómico, biológico, fisiológico y psicológico del hombre en vías de desarrollo permitirán conocer mejor al individuo joven y facilitarán captar lo que en él depende del patrimonio

hereditario y lo que se halla relacionado con la influencia del medio. Todo ello para aprender cómo instruirlo, formarlo, guiarlo y, en última instancia, encaminarlo por la vida.

El niño, incluso en su edad más pequeña, es un todo indisoluble. En el estudio de su crecimiento y desarrollo es absolutamente imposible separar el soma de la psique, descompuesta esta última en inteligencia y efectividad.

No hay nada más prodigioso que las transformaciones rápidas e incessantes que tienen lugar desde el nacimiento hasta los tres años, periodo de la vida en que el crecimiento físico y el desarrollo psíquico, en estrecha conexión, tienen lugar a una velocidad que no volverá a alcanzarse en etapas posteriores.

(9)
Para Piaget, el desarrollo psíquico es comparable al crecimiento orgánico, que consiste en una marcha hacia el equilibrio.

En vistas al enfoque concreto de esta investigación, conviene observar con mayor detenimiento las características del niño entre los tres y los cuatro años de edad.

A esa edad, el niño dice "Yo". Separe netamente su ego del de los demás. Primero el de la madre. Luego distingue al padre, a los hermanos y hermanas, a los extraños y, por lo tanto, el "Tú".

Es aquí donde el parque recreativo cumple por primera vez su función.

El conocimiento del niño asociado al medio ambiente nos permite, desde un enfoque psicológico, introducir el juego como un medio de aprendizaje para el desarrollo integral.

La herencia genética lo dota de lo fundamental para su evolución mental, y ésta, al ponerse en contacto con el medio ambien-

te, se va enriqueciendo.

Para Piaget, (10) existen dos procesos que el individuo utiliza para relacionarse con el medio ambiente:

1. Asimilación:

- a) Dominio de habilidades nuevas o familiares por repetición y prácticas.
- b) Organización interna de la experiencia.

2. Acomodación:

Este proceso complementa la Asimilación y es por medio del cual se adapta o modifica ante las variables del medio ambiente.

En forma progresiva, estos dos procesos van ayudando al desarrollo de la inteligencia del niño.

En su libro La formación del símbolo en el niño, Piaget se apoya en Stern, Gross y Clepsade para formular las características generales del niño en relación con las características de su juego. (11) De esta formulación se puede elaborar el siguiente cuadro:

<u>Edad</u>	<u>Fase</u>	<u>Características generales</u>	<u>Características de juego</u>
18-24 meses	Sensomotora	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño nace con un grupo de reflejos instintivos. 2. Pasa de la pasividad a la búsqueda activa de objetos. 3. Coordina y controla actividades separadas. 4. Percibe profundidad y espacio. 5. Aprendizaje del lenguaje. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juego práctico 2. Placer al ser cause de algún evento. Ej.: Tirar algún objeto al piso repetidas veces.
24 meses 4 años	Preconceptual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad de crear símbolos 2. Imitación de actividades. 3. Desarrollo del pensamiento simbólico. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juego simbólico 2. Juego paralelo 3. Juego individual aunque le agrada la presencia de otros niños.
4-8 años	Intuitiva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organización de experiencias en conceptos lógicos 2. Continuas preguntas. 3. Socialización 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos con reglas imperfectas
8-12 años	Operaciones concretas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es capaz de organizar su experiencia en grupos y relacionarlos entre sí. 2. Patrones sistemáticos 3. Relaciones sociales intencionales 4. Interés en cómo funcionan las cosas. 5. Quiere ver, sentir, oler por él mismo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gran interés por juegos con reglas. 2. Actividad grupal y cooperación. 3. Manipulación y gran observación.

Dos conocidos diseñadores y creadores de juguetes y juegos educativos, Frank y Teresa Caplan,⁽¹²⁾ han recopilado una serie de datos al observar las actividades de niños en diferentes etapas del desarrollo. Estos datos, que se reproducen a continuación, resultan fundamentales para todo estudio que se desee hacer sobre los juegos para niños:

1. Cuando el niño empieza a caminar un poco, tiene un sentimiento de grandeza e independencia que alimenta al jugar con objetos que producen sonidos fuertes, como son tambores y martillos.
2. Al aprender a caminar bien, le gusta jalar y pasear objetos.
3. Al caminar y correr libremente, el niño juega con objetos mayores a su propio tamaño como son los tubulares.
4. Al subir escaleras, le atrae resbalarse en todas las posiciones.
5. La edad de 2 a 4 años se caracteriza por el juego dramático y es cuando adoran jugar con automóviles y les gusta ver qué tan rápido y qué tan veloces pueden ser.
6. A la edad de 3 a 6 años, aparece la coordinación, el equilibrio y la socialización. De este manera, el niño sube, baja, carga, jala y empuja. Ya tiene gran control muscular y le gusta jugar en columpios, resbaladillas y subirse a triciclos. Necesita espacio para correr y brincar libremente.
7. A los 6 años comienza el juego organizado donde les gusta compartir dentro del juego.

8. La edad de 7 a 8 años se caracteriza por el reto y la acción. El niño percibe las alturas y le gusta escalar y subirse a los árboles, salta y se persiguen unos a otros.

Para la propuesta de cualquier juego o espacio para juegos, datos como los anteriores resulten material indispensable en estudios de este género. No importa saber únicamente que el niño juega, es además necesario averiguar cómo, cuándo y por qué juega.

3. LOS PARQUES: ESPACIOS PARA EL JUEGO

A) Importancia de los espacios recreativos

Como seres humanos que viven en sociedad, los hombres del medio urbano nos empeñamos en **relacionarnos** de la manera más armónica posible con nuestro medio. La fe en esta relación armónica ha ido despareciendo en la medida en que el hombre siente perder, poco a poco, su cercanía con el entorno que lo rodea. La enajenación tecnológica y urbanística apresta la capacidad del ser humano para disfrutar con los demás la plenitud de la vida. La industrialización creciente domina el medio e impone su propia ley: una ley que determine cambios fundamentales en el modo de convivencia en sociedad. La capacidad del hombre como ser creativo y como dueño de un destino que lo lleve a resolver sus propias necesidades, está casi perdida si no toma conciencia de que la tecnología puede ser su aliada --no su enemiga-- en la búsqueda de una relación armónica con la naturaleza que desemboque en un equilibrio social y natural.

En esta lucha por vivir cada vez mejor, el hombre no se resigna

e ser aplastado y recree el medio que lo rodee en busca de alternativas para una vida mejor. En ese afán creativo sobreesale su empeño por tener un espacio específico de recreación y descanso para las actividades fuera del trabajo; un espacio que de alguna manera lo mantenga más cerca de la naturaleza.

Era antes la calle el lugar del juego y de la vida. El exterior y el interior no tenían una división tan marcada como la que se presenta actualmente. En la transformación han intervenido factores lógicos lo mismo que ilógicos. Por una parte, el interés por la comunidad, es decir, por los demás, ha ido perdiendo en este siglo XX su carácter existencial. Cada día parece más fuerte el interés individual y la obsesión por velar por los intereses particulares. Empieza a extenderse la idea del "sálvese quien pueda".

Crecen urbanísticamente las ciudades, y al crecer, crecen y surgen también nuevas necesidades económicas e industriales.

La urbanización al cien por ciento define --según Henri Lefebvre⁽¹³⁾-- a la sociedad urbana de nuestro tiempo. Sin embargo --explícito--, es preciso distinguir modalidades diferentes de urbanización de acuerdo con las características globales de la sociedad considerada: "sociedad neocapitalista, sociedad socialista en curso de crecimiento, o sociedad ya altamente industrial". Estas modalidades dependen también de la diferencia, que puede ser grande, entre crecimiento económico y desarrollo social.

Entre otros, dice Lefebvre, que la tecnología se instala sobre el hombre y no para él. Se crean así necesidades irreales que tienen como único beneficio el interés material y abundante.

El crecimiento de la ciudad impide ver con más claridad las ne-

cesidades vitales del hombre, y se olvidan en consecuencia los espacios recreativos indispensables para un mejor desarrollo físico y mental.

Las alternativas de solución que se proponen, mientras prevalece la inconfirmdad ciudadana, deben apoyarse, según Lefebvre, en "la reflexión sobre el fenómeno urbano, prolongado sobre un plano nuevo que define una estrategia urbana planteada bajo un doble aspecto: estrategia del conocimiento y estrategia política".⁽¹⁴⁾

La estrategia del conocimiento se enfoca a la práctica, a la confrontación con la experiencia y a la constitución de una política global, coherente: la de la de la sociedad urbana. En la actualidad --señala Lefebvre-- la práctica social depende o bien pertenece a los políticos. Es necesario, entonces, conocer las estrategias políticas, pues ellas están por encima de la sociedad urbana. Estas deben estar siempre enfocadas al máximo empleo de las necesidades cotidianas en la sociedad urbana.

Entre estas necesidades cotidianas en la sociedad urbana tienen un lugar primordial los espacios recreativos.

Hay conciencia de que son pocos los lugares adecuados para los espacios recreativos de las urbes. Los planificadores y los usuarios suelen pedir alternativas, como recetarios, sin entender que las soluciones deben darse apoyadas en hipótesis y experiencias, conceptos y teorías que tomen en cuenta no sólo los factores humanos, sino también los sociales, económicos y políticos que determinan el mejoramiento urbano.

Desde 1958, Milhaud, jefe de la Administración de Asistencia Técnica de la ONU, urgió la necesidad de atender y resolver la acti-

vidad recreativa en espacios urbanos, principalmente para resolver el desarrollo psicosocial del niño, así como el de sus padres. (15)

A este respecto, dos especialistas en el tema, Alfred Lederman y Alfred Trachsel, realizaron una serie de investigaciones acerca de la planificación de parques dentro de las urbes que dieron a conocer en su libro Parques infantiles y centros recreativos. (16)

De sus estudios, vigentes para toda sociedad urbana, concluyeron que deberían planificarse los siguientes tipos de espacios recreativos:

- a) Espacios cerca del hogar, construidos en unidades habitacionales entre bloque y bloque de edificios, donde los niños pequeños puedan ser observados por sus padres.
- b) Espacios recreativos dentro de la colonia.
- c) Espacios recreativos cerca de la escuela, con conexión de centros juveniles y organización del tiempo libre.
- d) Espacios de las escuelas que, en tiempo fuera de clases, pueden servir a los vecinos.
- e) Espacios para la totalidad de la población.
- f) Parques nacionales.

B) Exigencias del parque recreativo

A partir de la pregunta "¿qué es lo que el niño le gusta hacer?", necesitan planearse los parques recreativos. Éstos deben resolver las necesidades que la actividad del juego infantil plantea de acuerdo con ciertas normas a considerar:

- Normas pedagógicas y artísticas
- Normas psicológicas

--Normas formales

--Normas de diseño.

Normas pedagógicas y artísticas.

1. En la solución del espacio recreativo deben intervenir, conjuntamente, los arquitectos, los paisajistas, los artistas y los pedagogos. Convendría que para ellos, tratándose de un parque recreativo, el trabajo se realizara como un auténtico juego.
2. El espacio recreativo debe servir para el juego activo, espontáneo y creador que estimule y desarrolle la imaginación del niño.
3. Los distintos juegos u objetos que integren el equipamiento del parque deben permitir la estimulación de la fantasía infantil.
4. Es importante tomar en cuenta las diferentes edades de la etapa infantil para proponer distintos juegos que correspondan a todos los niños.
5. El espacio debe ofrecer diferentes posibilidades de juego.
6. Los juegos deben reflejar su función específica. Que el niño sepa para qué sirve cada juego.
7. El espacio recreativo debe favorecer el desarrollo del niño como ser social.

Normas psicológicas.

(17)
Según el psiquiatra Alexander H. Leighton, estos son los requerimientos que deben tomarse en cuenta de acuerdo con las tendencias psicológicas infantiles:

Seguridad física:	--para el usuario dentro del área de juego --para el observador
Satisfacción sexual:	--el material de juego debe ser táctil y motor. --identidad sexual --esfuerzos musculares
Expresión de hostilidad:	--gritos y juegos de competencia --Posibilidad de escarbar y destruir
Expresión de amor:	--juegos de cooperación
Seguridad de reconocimiento e identidad:	--aprobación de los adultos
Expresión de espontaneidad o creatividad:	--juegos nuevos creados por el propio niño
Orientación del lugar social:	--favorecer la integración social
Seguridad y mantenimiento de un grupo humano definido:	--favorecer el uso y el mantenimiento por parte del usuario
Sentido de pertenencia y orden moral establecido:	--confirmar prácticamente la importancia que tiene el juego en la vida del niño.

Normas formales

1. El espacio debe ser funcional para que satisfaga las exigencias sociales, psicológicas.
2. El espacio debe estar bien ambientado e integrado al medio urbano. Debe ser parte de él para que el niño se sienta in-

tegrado como ser social.

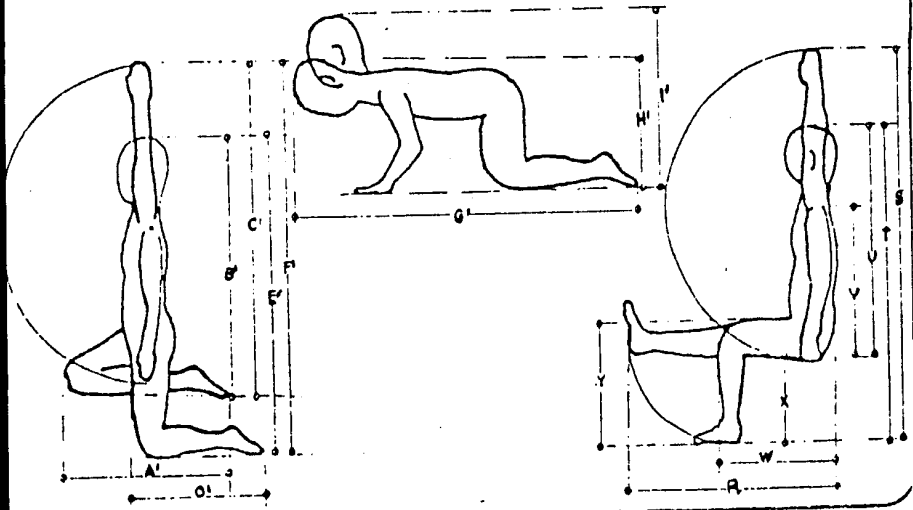
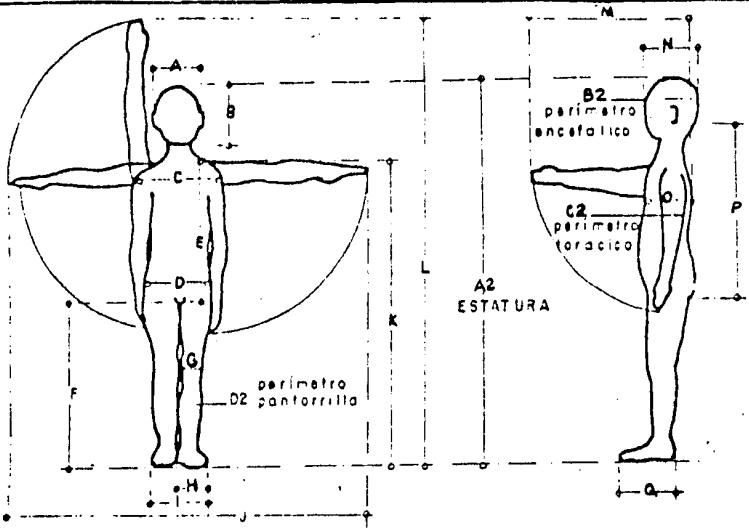
3. Para la construcción del espacio y sus elementos pueden utilizarse toda clase de materiales. El uso de estos dependerá del sentido práctico o artístico que se quiere imprimir al parque.
4. La construcción de los juegos o de los objetos debe asegurar su estabilidad, resistencia y limpieza.

Normas de diseño

La siguiente tabla muestra las medidas promedio del cuerpo del niño, inmóvil y en movimiento, que deberán ser tomadas en cuenta para un diseño proporcionado y armónico de los objetos recreativos de un parque: ⁽¹⁸⁾

PROMEDIOS GENERALES DE NIÑOS DE 4-8 AÑOS (en cm.)

A2	109.32	J	105.58	V	37.11
B2	50.60	K	86.79	W	34.51
C2	56.74	L	139.03	X	28.10
D2	21.53	M	52.08	Y	32.71
A	14.15	N	17.12	A'	39.49
B	18.33	O	13.84	B'	65.29
C	26.24	P	51.10	C'	83.80
D	19.13	Q	16.93	D'	41.29
E	36.51	R	61.49	E'	81.82
F	51.78	S	105.53	F'	99.76
G	7.07	T	88.27	G'	90.04
H	6.57	U	56.65	H'	35.36
I	13.05			I'	54.06



Además de las normas enunciadas, es importante considerar los juegos-tipo en los que se aplican tales normas y que suelen caracterizar a muchos de los parques recreativos en el mundo. Una visión general de los juegos que mejor contribuyen a propiciar el acto lúdico, permite establecer el siguiente censo de elementos:

Areneros. Es el lugar de juego por excelencia. Consiste en un espacio limitado que contiene arena donde el niño, por las características de este material, puede desarrollar ampliamente sus facultades creativas e imaginativas. Conviene que en el Arenero puedan participar, mínimamente, entre 10 y 15 niños. A veces tiene muy buenos resultados hacer varias divisiones dentro de este espacio para favorecer una sensación de intimidad. El Arenero debe humedecerse y renovarse periódicamente.

Espacios con agua. El niño goza en verdad con el agua. Le provoca un placer especial, sensual y ve en él amplias posibilidades para el juego. Conviene que los estanques tengan, dentro de todas las variedades posibles, una profundidad no menor de 20 centímetros. Areneros y estanques juntos son para los niños lugares sumamente atractivos. La mezcla de ambos elementos crea materiales que producen elementos constructivos muy plásticos, así como sensaciones de placer. Para los padres, sin embargo, la integración de areneros y estanques provoca preocupaciones y malestares relacionados con la limpieza de los niños. Es preciso que superen el problema para comprender la efectividad lúdica de estos espacios.

Superficies planas. Son espacios grandes, abiertos --de cemento o tierra compacta-- donde el niño puede desarrollar varias actividades de juego: correr, patinar, caminar en bicicleta, etc.

Cuando estos espacios son grandes, es posible realizar en ellos juegos deportivos, de grupo o competencias. Cuando son pequeños y se consigue cierta intimidad resultan ideales para llevar a cabo juegos como la metatena o como muchos otros que deriven del uso de juguetes propiedad del niño.

Paredes o muros. Las paredes, de diferentes alturas, permiten dar protección y sensación de intimidad al niño. Son también, muchas veces, marcos de referencia para sus juegos, sobre todo si estas paredes tienen características interesantes: material agujereado, diversidad de colores y de alturas, distintas texturas, etc.

Juegos para trepar. Son objetos y construcciones que representan un reto social y personal para el niño. Existe una variedad inmensa: árboles, estructuras tubulares metálicas, toboganes, túneles, bardas, redes, etc.

Juegos móviles. El movimiento es, para el niño, un fenómeno fuertemente atractivo por la "peligrosidad" que le representa. Le ofrece una experiencia única, fundamental, al disfrutar de la altura y del movimiento continuo y rítmico. El más antiguo de los juegos móviles es el columpio, utilizado ya por los niños griegos. Conviene que los juegos móviles se encuentren apartados de las áreas de los juegos de acción.

Material de desecho y construcción. Existe una gran cantidad de material en desuso: vehículos viejos, aparatos descompuestos, así como sobrantes de la construcción. Todo ello, adecuadamente presentado, permite al niño desarrollar su imaginación utilizando elementos de su propia realidad que lo transportan a otra realidad creada por él durante el juego. También las imitaciones simplificadas

(como los rieles de ferrocarril, las redes escalables o los postes de luz) constituyen buenas instancias para la aventura recreativa.

Espacios interiores. El espacio cerrado, bien acondicionado, con descensos abiertos, provoca en los niños una gran curiosidad. Estimula la búsqueda de una intimidad, de un misterio, hacia el cual el niño se siente fuertemente atraído. Las desventajas que por lo general tienen estos espacios cerrados en lo que se refiere a vigilancia, limpieza y prevención de accidentes o de actos delictuosos, ha hecho que no proliferen estos espacios en los parques; sin embargo, para no prescindir de ellos, se crean, en pequeñas dimensiones, túneles, grutas, laberintos, que satisfacen esta demanda infantil de misterio y aventura.

Espacios para talleres de actividades artísticas y de uso del tiempo libre. Son lugares con el equipamiento adecuado para realizar trabajos manuales: escultura, pintura, tapiz, grabado, etc.

Teatro al aire libre. Son áreas dispuestas expofeso como pequeños auditorios descubiertos que favorecen el desarrollo de actividades de carácter artístico: teatro, danza, cine, números musicales, etc.

Cobra decir que en todo parque o espacio recreativo para los niños se da la conveniente importancia a la atención de los padres y los adultos. Se crean así, junto a las áreas de juego, áreas cómodas donde sea posible leer, tejer, practicar juegos de mesa...

También tienen importancia fundamental, en los parques recreativos, los objetos escultóricos y artísticos. Estos no cumplen so-

lamente una función decorativa, sino que deben representar proposiciones para el esparcimiento y la diversión visual, mental y física del niño. Este aspecto del arte en los parques constituye, precisamente, el tema de la propuesta de este trabajo, y a su posible solución se le dedicará más adelante toda la consideración necesaria.

C) Parques en el extranjero y en México. Algunas observaciones.

Es sobresaliente el interés por los parques recreativos que se registre en los países europeos y en Estados Unidos; también las múltiples facilidades y posibilidades que los distintos gobiernos ofrecen a los artistas para participar en los espacios recreativos con juegos escultóricos y con propuestas innovadoras a los juegos tradicionales.

A manera de ejemplo vale mencionar, como un modelo, el Parque de Aventuras de Copenhague, Dinamarca, donde la principal actividad de los niños consiste en la construcción. Ya sea con material de desecho o con material y herramientas específicas, los niños acuden al parque a realizar todo género de construcciones. Con ellas inventan o modifican su medio ambiente; crean novedades y desarrollan con toda su potencia la imaginación. Aunque el inconveniente de propuestas como éste es la necesaria asesoría de los niños y la estrecha vigilancia por el uso del material, el principio de la creación de juegos propios y construcciones propias representa uno de los mayores aciertos de este intento. La capacidad de construir es fundamental en la formación de todo ser humano. "Aquellos que no tienen la capacidad de crear --dice Richard Dather--⁽¹⁹⁾ terminan destruyendo su entorno."

Desde luego abundan en el extranjero, con muy buenos resultados, y también con esta preocupación por la creatividad infantil, los espacios recreativos donde el niño juegue con sistemas modulares, fácilmente transportables e instalables. Con ellos es posible edificar todo género de construcciones que no tienen más límite que la imaginación inabarcable del niño.

Gran parte del éxito y de la proliferación de los muy variados parques recreativos en algunos países del extranjero, se debe a que el sistema permite que los gobiernos citadinos alquilen, a particulares, terrenos urbanos desocupados donde se pueden construir espacios de juego no necesariamente muy grandes. Espacios que en México suelen alquilarse, por ejemplo, para estacionamientos eventuales, en otros sitios se dedican (durante cierto tiempo, antes de que se erija una construcción) a la creación de un espacio de juego temporal.

En la ciudad de México, la recreación de la que venimos hablando está a cargo de la Dirección de Servicios Urbanos dependiente del Departamento del Distrito Federal. Comprende varios departamentos:

a) Departamento de bosques, parques y jardines. Se encarga de la planificación arquitectónica de áreas de juego y la distribución de los elementos dentro de ella.

b) Departamento de instalaciones recreativas.

c) Departamento de mantenimiento y conservación.

La mayoría de los espacios recreativos en la ciudad de México

son por lo general superficies grandes y planas cubiertas de asfalto o tepetate. En ellas se distribuyen cuatro o cinco elementos recreativos: columpios, objetos tubulares, resbaladillas, sube y bajas, y algunas veces, muy pocas: pirámides con resbaladillas.

Aunque todos estos juegos tradicionales son buenos y útiles, su repetición en la totalidad de los parques y la constancia del juego que proponen convierten a la actitud lúdica en un patrón de conducta que limita sus posibilidades. A esta limitación debe agregarse que los juegos en un mismo parque no siempre ofrecen oportunidades a las diferentes edades de los niños (p.ej.: resbaladillas muy altas, sólo para niños mayores), y algunos de esos juegos padecen de falta de mantenimiento.

La uniformidad, sin embargo, es la principal limitación de los parques de la ciudad de México, lo cual hace referencia a la ausencia de proyectos que incluyan, creativos y originalmente, la participación conjunta de pedagogos, arquitectos, artistas y niños de la propia comunidad. Es como si los parques se crearan en serie, sin personalidad propia y sin cuidar que reflejen, de algún modo, las inquietudes específicas de un barrio, de una colonia, de un conjunto habitacional.

Esta uniformidad de los parques recreativos en serie se rompe en algunos sitios, como en la tercera sección del Parque de Chapultepec donde el parque "Rosario Castellanos" y "La Hormiga" ofrecen innovaciones muy sugerentes: uso de material de desperdicio de maderas y llantas que generan un espacio de ambiente rústico y fomentan la creatividad lúdica del niño.

La zona de los juegos mecánicos de Chapultepec, como todos los parques mecánicos del mundo, cubre otro aspecto de la recreación infantil. Es en estos parques donde la tecnología impone la estructura íntima de los juegos. En los aparatos mecánicos el niño no consigue establecer una relación más íntima con lo que juega, pero participa sin duda de otra fuente de emoción.

Es innegable la importancia de los parques con juegos mecánicos, pero debe entenderse que no es ni debe ser para el niño la única propuesta a su recreación. La mejor de todas será siempre, en cualquier sitio del mundo y para cualquier niño del mundo, la que fomente su creatividad y utilice con provecho la magia de su imaginación.

4. ARTE EN EL JUEGO O JUEGO EN EL ARTE

A) Soluciones artísticas en la recreación infantil. Algunos ejemplos

Desde que se entiende al artista plástico como un aliado del niño, la tarea creativa ha tendido a manifestarse en los espacios que habitualmente ocupa el niño en su vida diaria: la casa, la escuela y, sobretodo, el parque recreativo.

El parque recreativo se ha convertido así en un lugar donde el arte y el juego se encuentran, se confunden, es decir, se integran en una función que a ambos fenómenos compete: la actividad lúdica.

Cada día son más numerosos y más sorprendentes los espacios para el juego, o los juegos mismos, entendidos ya sea como elementos plásticos creativos, o como auténticas esculturas urbanas animadas por la dinámica del juego que ellas mismas proponen.

Se podrían citar incontables ejemplos de estas "esculturas lúdicas urbanas". Baste con citar, a continuación, cuatro obras construidas en Estados Unidos que sobresalen por la manera en que han

logrado unir, en un solo objeto y con un solo efecto, la actividad recreativa y el contenido plástico de la obra misma:

1. Puente-túnel de concreto.

Diseño y realización: Play Sculptures Division of Creative Playthings. En Herndon, Estados Unidos.

Estos puentes-túnel están dispuestos alternadamente y crean espacios como los de una llanura. Dan la impresión de alturas y depresiones en una región formada por cumbres y valles. La sencilla y nítida forma de estos objetos coloreados sobre su estructura prefabricada de concreto, resulta excepcionalmente adecuada para lograr una configuración de territorio de una zona de juego.

2. Escultura de juego con redes escalables.

Diseño: Joseph Brown, en Princeton University, Princeton, Estados Unidos.

El proyectista denomina a estas estructuras "asociación de juegos", pues en ellas se combinan las diversas posibilidades de juego y al propio tiempo estimulan a los niños en los juegos colectivos a ajustar sus propios intereses con los de sus compañeros de juego.

Cada "asociación de juego" consta de dos elementos:

- Cuerpo central compacto de concreto cuya forma recuerde caracoles o ballenas.

- Cuerdas suspendidas desde el centro en forma estrellada.

Este proyecto partió de la idea de que el aparato debe poseer la circunstancia de imprevisión que, siendo una cualidad creativa, viene unida al mero acto físico del juego.

La red escalable permite al niño reaccionar de forma elástica a los movimientos de su propio cuerpo y resistir las alteraciones de los restantes compañeros.

Para el artista de esta escultura, el éxito en el juego depende del esfuerzo físico y de la capacidad intelectual.

3. Red oscilante y anillo giratorio.

Diseño: Joseph Brown, en Princeton University, Princeton, Estados Unidos.

Este juego consiste en cuerdas semitensadas con núcleos de acero formando nudos en las intersecciones. Los niños necesitan reaccionar ágiles y veloces.

El anillo giratorio consiste en un aro horizontal de tubo de acero suspendido mediante cuerdas de soporte de acero vertical que permite el movimiento de rotación.

Estos dos diseños partieron de la idea del dinamismo y la variabilidad del mundo que nos rodea. El niño debe concebir la necesidad de armonizar sus intereses individuales con los intereses de otro. Aprende, además, el constante cambio que es el principio de la vida.

4. Aparatos de juego de material plástico en el Parque Infantil Interior de Pepsi Cola.

Diseño de los aparatos: Jerry Liberman, en Nueva York, Estados Unidos.

El parque donde se hallan estos aparatos abarca una superficie de 600 metros cuadrados. Se proponen nuevas modalidades de juego; principalmente: efectos de suspensión de láminas de material espon-

joso, túneles para deslizarse y columpios individuales de fibra de vidrio. Además: láminas de material esponjoso en forma de ca-recol, recipientes de arena llenas de unicel de colores, tanque de fibra de vidrio de colores transparentes, etc.

Este espacio que podemos considerar privilegiado para unos cuantos niños que visitan el lugar, cuenta con ventajas de seguridad, facilidad de mantenimiento, un máximo de vigilancia y un máximo de conservación: los materiales --polietileno y sustancias esponjosas-- resultan inatacables por los agentes externos y excluyen cualquier peligro de deterioro.

Como se puede ver, este tipo de espacios recreativos están patrocinados por particulares y sirven sólo a un grupo de beneficiarios infantiles.

B) Espacios y esculturas urbanas para la recreación en México

Antes que hacer esculturas en donde se integre el juego como juego propiamente dicho, en México se ha producido un fenómeno escultórico sobresaliente basado en el principio de la actitud participativa del espectador. De hecho no hay una corriente plástica o una tendencia escultórica importante que produzca obras artísticas o esculturas en donde el niño juegue, pero sí existe una escuela de obra escultórica para espectador participante. Tal participación puede considerarse de algún modo como un fenómeno lúdico que anticipa el surgimiento de la "escultura para el juego".

Tanto esta posible escultura para el juego como el fenómeno escultórico basado en la actitud participativa del espectador son expresiones indiscutibles del Arte Urbano que la escultora Helen

Escobedo define como "un concepto totalizador del entorno en el cual vivimos construido por el hombre". Y subraya: "El arte urbano es la conjunción de lo estético y lo funcional dirigido hacia los habitantes de la urbe."⁽²⁰⁾

Se trata de que el artista ya no participe en la urbe como un simple decorador, sino que trate de profundizar y de establecer un auténtico diálogo entre el hombre y las necesidades reales de la ciudad.

(21)

Es necesario, apunta Mathias Goeritz, "que la obra artística sel-ge del ambiente del arte por el arte y establezca el contacto con las masas por medio de conjuntos planificados, con el fin de ayudar a convertirlos en una expresión espiritualmente necesaria de la sociedad moderna". Así, la planificación de nuestras ciudades ya no puede ser una planeación exclusivamente tecnológica; debe ser humana: una planeación para una urbe donde el hombre sienta que vive y que participa activamente, donde pueda desarrollar sus ~~exce-~~ capacidades sensibles, donde pueda --como dice el escultor Hersús--: "significar activamente".⁽²²⁾

Despojada ya de los conceptos conmemorativos o monumentales que durante años parecían caracterizar tanto la escultura como todo concepto escultórico, la escultura urbana de nuestros días ha roto o trata de romper con lo demagógico y con lo político y surge hoy, en el paisaje de la ciudad de México, como una propuesta que invita a la participación.

En somera enumeración se pueden enlistar ejemplos sobresalientes de este arte urbano, participativo:

1. La Ruta de la Amistad.

Es un evento escultórico urbano formado por 18 esculturas integradas a lo largo de una importante ruta automovilística: el Circuito Periférico. Aunque la ubicación de las obras impide, en muchos sitios, una verdadera participación, activa, del espectador, la propuesta puede considerarse exitosa. ⁽²³⁾

2. El Espacio Escultórico.

Se trata de una obra que exprese una concepción monumental del espacio. Está construida en el Centro Cultural Universitario de la UNAM, en terrenos de lava volcánica, al sur de la ciudad. Una escultura transitable dispuesta como un círculo de 120 metros de diámetro, encierra un mar de lava al natural. La estructura transitable tiene 64 módulos poliédricos, con una base rectangular de 9 por 3 metros y una altura de 4 metros.

Este espacio fue concebido por el escultor Hersúa y aceptado y luego transformado y realizado por los integrantes de un destacado grupo de escultores: Helen Escobedo, Sebastián, Manuel Felgueros, Federico Silva y Mathias Goeritz.

La pureza y la elementalidad del proyecto imprimen a la obra una significación abierta, definitivamente participativa. El espectador puede preguntarse y plantearse el sentido de ese espacio escultórico en forma múltiple: ¿Estadio o plaza de funciones públicas?, ¿Centro ceremonial?, ¿Lugar de adoración de la lava? ¿Arquitectura o escultura? ¿Escultura espacial o espacio escultórico?

3. Esculturas de Helen Escobedo.

Próximo al Espacio Escultórico del Centro Cultural Universitario, como expresiones complementarias a él se encuentran varias obras de los integrantes del grupo escultórico. Todas estas esculturas invitan de algún modo a la participación de los espectadores, de manera que la escultura se vuelve, de hecho, un espacio abierto a la participación. (24)

Entre las obras que integran ese conjunto sobresale la escultura Costl, de Helen Escobedo: una especie de serpiente hueca, un túnel formado por marcos cuadrados en posición de movimiento giratorio. Según afirma Helen Escobedo esta cultura está orientada principalmente a la participación de los niños, al igual que otra obra de ella misma, erigida a los afueras de una escuela Montessori e integrada a manera de corredor por troncos que invitan al niño a trepar, a brincar, a resbalar.

Rese a la voluntad de la escultora, un examen detenido de estas esculturas hacen ver que la participación del niño es difícil, problemática por la disposición misma de los marcos huecos, en Costl, y por la altura de los troncos, en la obra de la escuela Montessori. Sea como fuere, lo importante de estas aportaciones artísticas es la preocupación por crear un espacio para la participación lúdica del niño.

4. El Laberinto de Fernando González Gortázar.

Construido en 1969 en un jardín diseñado por Daniel Vázquez Aguilera, este laberinto formaba parte de un conjunto de juegos infantiles. Consistió en una serie de muros en alturas crecientes que se

cruzaban formando pasadizos y rincones. Los muros remataban en una trabe que se hundía en el talud vecino, el cual debía sostener columnas, arcos y otros elementos que nunca se llegaron a colocar. Desgraciadamente, este laberinto terminó siendo destruido.⁽²⁵⁾

5. Una escultura de Sebastián.

En un condominio particular, el escultor Sebastián realizó una adaptación de su trabajo escultórico. De su Cubo Hexacónico, es decir, un cubo con seis conos incrustados, adaptó con material tradicional (tubos y resbaladillas) un proyecto personal que invite a la fantasía del niño. En el techo interior de la escultura se encuentra pintado un universo espacial abstracto con objeto de que la imaginación del niño lo transporte a ese mundo de fantasía.⁽²⁶⁾

6. Ambientes urbanos-Arte de (y para) proposiciones, de Hersús.

Hersús es quizás el artista mexicano que más se ha preocupado por generar, con la participación de los niños y para su expresión lúdica, esculturas-ambientes del alto grado de participación.

El primer ambiente de Hersús fue creado en el vestíbulo del Palacio de Bellas Artes. Consistía en cuatro módulos blancos de fibra de vidrio de 2 metros de altura y móviles. Dentro de la construcción de estos módulos hubo una esporádica participación de los niños.

Al año siguiente, Hersús volvió a inaugurar esa misma exposición, a la que agregó un elemento más. Desde ese momento --según relata Juan Ache-- tuvieron lugar actuaciones periódicas de música o de danza, en virtud de la naturaleza ambiental de las obras de Hersús

y sus posibilidades espaciales y escenográficas. Después de más de un mes de exhibición y de actuaciones las obras fueron destruidas. Al adjudicarles la condición de efímeras, Hersúa reafirmaba su postura antiobjetualista, la que no es otra cosa que impugnación constante de la actual fetichización del objeto, producida por la sociedad de consumo. (27)

Los ambientes urbanos de Hersúa cumplen dos fines, según Juan Acha: uno, crear una ambientación con relación al vestíbulo del Palacio de Bellas Artes (espacios, colores, objetos y gente). El otro, crear ambientes trasladables y movibles que fueran transitables interiormente, y donde podía desarrollarse la actividad lúdica de los niños o la acción corporal de los aficionados. (28)

Durante la celebración del VI Festival Cervantino en Guanajuato, 1976, Hersúa presentó sus llamados Sucesos plásticos. Fueron tres los sucesos:

1. El primero empieza con unos niños desnudos que cargan coronas envueltas en telas de color y hechas con unos arcos de alambre que fungen de módulos artísticos y que además son símbolos de la ciudad. Les cargan para subirles por las escaleras que conducen a la puerta principal de la universidad. Delante de esta puerta, los niños desarmen las coronas y les convierten en esferas. Les bajen y lleven por las calles a un parque, donde las colocan sobre el piso con el fin de ir poniendo en su interior sendas velas pequeñas que encienden. El público, invitado a imitar a los niños, pone más y más velas encendidas, hasta que se quema la tela. Como resultado y fin de fiesta, los arcos de alambre quedan en esqueleto.

La intención de este suceso era despertar la sensibilidad de los espectadores, ya que iba cargada de muchos significados simbó-

licos: niños desnudos, coronas, veladores, etc. : solemnidad, inocencia, destrucción...

2. En el segundo suceso los niños envuelven en las esferas cintas de colores que llevan inscripciones impresas, tales como "Votar es botar". Con ellas caminan de un parque a otro. Después desarmen los arcos, juegan y terminan regalándoselos a los demás niños.

3. En el tercer suceso participen adultos y los niños que estaban jugando con los arcos. El artista se retira y la gente empieza a llevarse los arcos. Hersúa regresa y con el 60 por ciento de los arcos que quedaron forman una sucesión de configuraciones filiformes y eslebonadas de una altura mayor que la de él. (29)

Tanto estos sucesos plásticos de Hersúa, como casi todos sus trabajos escultóricos, van impregnados de un interés vivo por la participación activa y significativa del espectador que comporte la obra visual o corporalmente. La participación es, al fin de cuentas, la clave de su obra.

Este fenómeno de la participación constituye la preocupación central de los objetos creados en los parques para la actividad recreativa de los niños.

5. PROPUESTA: ELEMENTOS VOLUMÉTRICOS PARA LA RECREACION INFANTIL

A) Consideraciones previas

La idea central de mi propuesta --objetivo culminante de este breve investigación-- es crear un espacio volumétrico para la recreación infantil.

El proceso de búsqueda comprende siete esculturas-maqueta que encierran de algún modo la idea generadora y dominante de mi proyecto. No pretendo plantear una propuesta única sino mostrar el complejo conjunto de estas siete esculturas, cada una de ellas con cualidades y características específicas que, en secuela, se suceden unas a otras. La segunda conserva huellas de la primera, la tercera de la segunda y así sucesivamente.

En mi particular proceso creativo necesité considerar las posibilidades técnicas y prácticas que había en México para la realización de cualquiera de estos proyectos. Como es sabido, los parques recreativos en la ciudad, en el país, obedecen para su concepción y su construcción a una política recreativa que no fácilmente puede admitir un trabajo escultórico. Las dificultades para su realización en los ambientes de la construcción privada no resultan menores. Son escasos los proyectos arquitectónicos que tomen en cuen-

te espacios y objetos de esta índole.

Pese a este panorama, terminé planteando mi propuesta como una alternativa real de ejecución, como un proyecto viable que dependerá de su valoración artística primero, y de los múltiples factores sociales, económicos y políticos después, para su esperada realización.

Lo importante en todo caso para mí, como creador de esta idea, es la invención de un espacio escultórico que responda a la necesidad del juego en la vida del niño. No pretendo hacer una escultura sin una finalidad concreta. Pretendo que mi escultura fomente y contribuya al desarrollo integral del niño.

B) Aspectos determinantes del diseño escultórico

Al unir los requerimientos psicológicos a los requerimientos psicósomáticos imaginé un espacio artístico personal donde el niño sintiera la libertad de realizar su juego haciendo de éste un aspecto importante de su propia vida. Para ello fue indispensable situarse con elementos investigados científicamente en una realidad concreta, como sería lo propio del niño, en lo general, y lo propio del niño, en lo individual de cada edad.

Como lo indica Piaget y, por otro lado, Frank y Teress Caplan, a todo niño de 2 a 4 años le agrada la presencia de otros niños que le permiten el inicio de su socialización en un espacio recreativo favorable por su carácter lúdico. A medida que continúa creciendo, este espacio le ofrece, además de la socialización (4 a 8 años de edad) la posibilidad de jugar sin reglas estrictas, lo que favorece el desarrollo psicomotriz, en lo que respecta al equilibrio y a la coordinación propias de su edad. Con un control muscular más fino, el niño podrá trepar, deslizarse, en una escul-

ture modular. Al sentir el niño el control personal y la habilidad de su cuerpo, esa sensación favorecerá su seguridad personal, y gracias a ello no se pondrá en manos del juego en forma contenida sino con toda la posibilidad creativa de su imaginación.

La imaginación, fuente inagotable de descubrimientos conscientes, inimaginables, es impactada por el exterior inconsciente con elementos aparentemente inocuos que hacen resonar las fibras más profundas a las que solamente se llega de forma intangible. De esta manera el niño puede ir cultivando, en un espacio propio, semillas que serán las bases para un sostén sólido que permitan al ser humano una estructura fuerte y propia para enfrentarse al mundo.

C) El proceso de las siete esculturas

Mi trabajo escultórico se inició hace aproximadamente dos años, en 1983, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, en el Taller de escultura en barro, bajo la dirección de la maestra Gerda Gruber.

El trabajo con la arcilla de Zacatecas --un material orgánico, plástico, muy moldeable-- me facilitó plasmar con rapidez mis primeras ideas escultóricas. Éstas se hicieron realidad en forma de casas: casas abiertas y cerradas al mismo tiempo, con las que luego fui formando entornos fantásticos que sugerían ciudades infantiles, escenarios de grandes aventuras posibles.

La primera casa aislada, dividida en múltiples y laberínticos espacios interiores, generó después una escultura que era un puente bordeado de casas y un árbol que en cada una de sus hojas ofrecía, como fruto, un pequeño recinto habitable

esculturas
previas

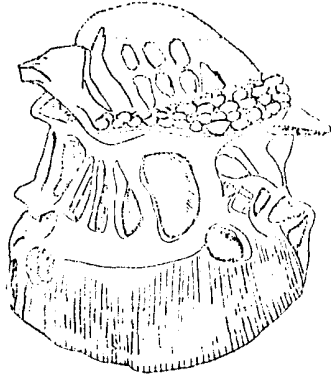
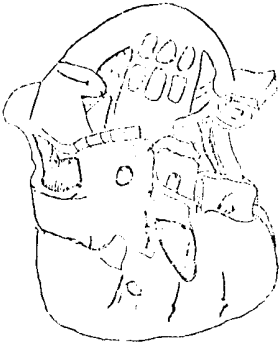


El afán mágico por habitar en la fantasía las casas de ese puente y los múltiples recintos de ese árbol, me llevó --como jugando-- al desencadenamiento de una idea escultórica que ofreciera un espacio habitable real.

Así surgió la idea de construir un laberinto, un espacio que simbólicamente invite a la aventura.

Esta primera escultura, que denomino Escultura 1, inició mi búsqueda de la escultura entendida como juego.

Esta pieza fue realizada en barro de Zacatecas. Tuvo una primera quemada (sancocho) a 1,100 grados como 03, y fue terminada con esmaltes de alta temperatura en el taller de Alberto Díaz de Cosío. Se quemó a 1,300 grados como 09, y se usaron los siguientes colores: azul cobalto, azul sky, mostaza, rojo y negro temoku



ESCULTURA I



La Escultura 1, ya realizada y analizada, impulsó con más fuerza la idea de proponer una escultura que sí tuviese la función y la posibilidad real del juego. Surgió así la Escultura 2, un laberinto propiamente dicho, en forma de caracol de considerable altura y de múltiples alternativas para el juego y para la intimidad: puertas, escaleras, resbaladillas, cuevas, y juegos de sombras por la luz que se filtra o se proyecta. Con esta escultura surgieron las preguntas que brotan de modo característico cuando se está creando un espacio escultórico para un lugar determinado. Ya no bastaba el puro entusiasmo y la imaginación. Empezaba el trabajo a tener una lógica propia y a exigir una investigación. Surgían así las preguntas: ¿En dónde quisiera instalar este objeto?, ¿para quién?, ¿con qué material fabricarlo?, ¿de qué altura?, ¿con qué acabado?, ¿para niños de qué edad?

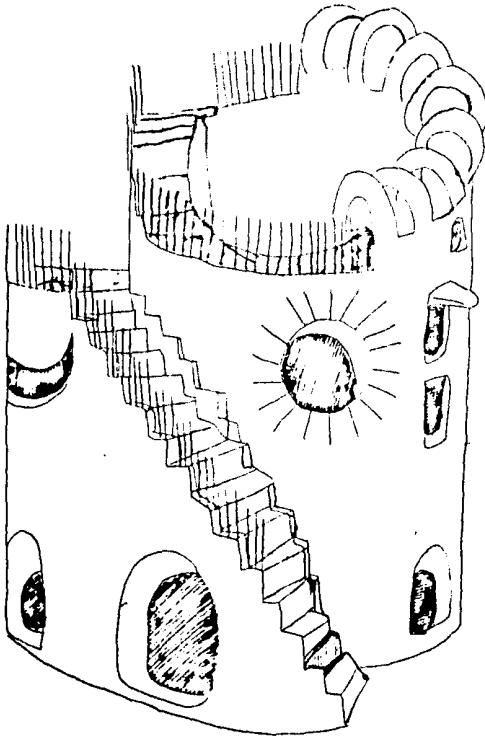
Mi principal problema, sin embargo, consistía en el carácter cerrado de mi escultura. Aunque esta característica favorecía la intimidad (enheleada por el afán aventurero infantil) planteaba, en un país como México, evidentes problemas prácticos. Los espacios cerrados se prestan para basureros o para actos clandestinos de los adultos.

La desventaja final de mi objeto fue su excesiva altura. Con la debida protección esta altura no sería un verdadero problema, pero el asunto quedaba planteado.

Por sobre problemas y desventajas, el espacio específico que propone el laberinto permite al niño la libertad de correr, brincar, investigar, buscar, esconderse. Le ofrece además un ambiente íntimo, misterioso, para desarrollar su imaginación durante el

juego.

La Escultura 2 fue realizada en barro de Zacatecas y quemada a 1,100 grados. No tubo más terminado la pieza que su primera y única quema. El barro presentado así, el natural, es de un color agradable y recuerda al adobe, material con el que podrías llegar a edificarse la pieza.



ESCULTURA 2

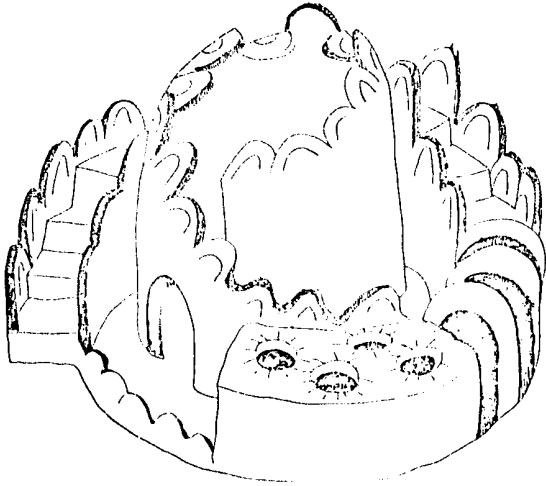


La Escultura 3 repite la propuesta de la Escultura 2, pero con algunas variantes que modifican los peligros de la anterior. La altura es menor y las escaleras llevan un barandal integrado con el mismo material de la pieza. El espacio se fue abriendo como un caracol dando lugar a áreas interiores íntimas. Se insiste en la creación de juegos de luces y sombras por medio de aberturas naturales y también en el color, que ya se había empezado a utilizar en la confección de la Escultura 1 basado en los principios que recuerda José Gordillo: "Si al niño se le puede ofrecer una gama extensa de colores, podrá descubrir y familiarizarse con la riqueza sensual del paisaje y con las relaciones, contrastes, armonías, diferencias, incentivos y sugerencias del mundo en que vivimos. Todo esto será un campo abierto a la actividad creadora del niño en su medio ambiente. Las escalas de colores --subraya Gordillo-- deberán estar bien organizadas para permitir al niño exteriorizar sus emociones y sentimientos con toda libertad." (30)

La Escultura 3 fue pintada con engobes de baja temperatura, después de haber sido realizada en barro de Zacatecas. Tanto la primera quemada (sancocho) como la segunda, para los engobes, se efectuó a una temperatura de 1,100 grados como 03.

Los engobes fueron realizados en el taller de la Escuela Nacional de Artes Plásticas por Gabriela Bribiesca, Sergio Carrillo Escobar, Soledad Hernández y Astrid Reinhold con las siguientes fórmulas:

Azul: 45 gr. de caolín, 25 gr. de sílice, 15 gr. de talco,
 15 gr. de minio (FB 304), 5 gr. de cobalto.
 Rojo: 45 gr. de caolín, 25 gr. de sílice, 15 gr. de talco,
 15 gr. de minio (FB 304), 10 gr. de fierro rojo (FE 203).
 Negro: 40 gr. de plomo, 40 gr. de barro rojo de Caxaca, 5 gr.
 de CoO.

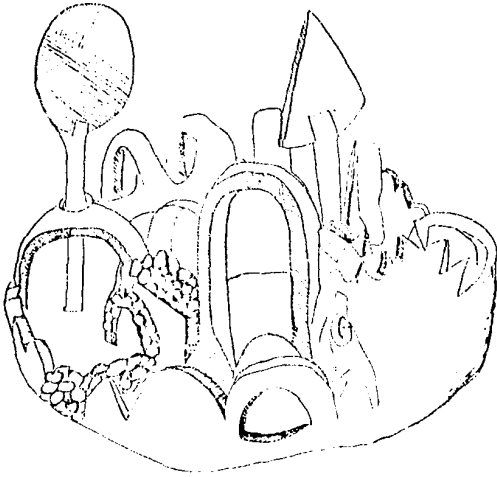


ESCULTURA 3



En la Escultura 4 pretendí formularme un espacio totalmente abierto y analizar los fenómenos que esto podía producir. Se trató de construir una mini-urbe donde el niño se sintiera atraído por las formas, el color y el ritmo atrapados en ese espacio.

La Escultura 4 se realizó en barro de Zacatecas y se quemó a una temperatura de 1,100 grados. La pieza se mantuvo a su color natural, pero el piso fue cubierto con pedacería de azulejo de barro mexicano. Este tipo de recubrimiento a base de pedacería tiene una gran tradición en México. Recuerde las macetas, macetones y bancos que se usaban en los años cuarenta en los patios tradicionales. También recuerde los trabajos realizados por Gaudí en el parque Güell de Barcelona.

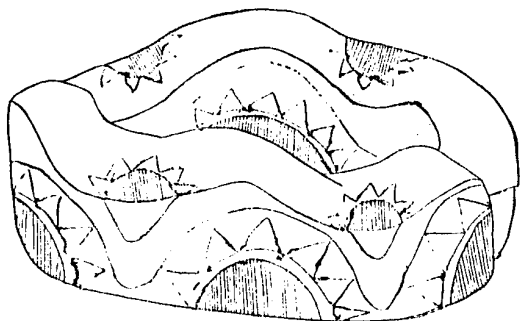


ESCULTURA 4



La Escultura 5 representa un salto considerable respecto a las piezas anteriores. Empecé a cuestionarme en busca de una forma que resultara más sensual para los niños. Fue así como di con un volumen más sensible, más corpóreo. La idea del laberinto continuaba presente, pero ahora la planteé en forma de una serpiente ondulante que tuviera dos posibilidades de uso: el espacio interior al que se llegaba por un acceso abierto o saltando desde el lomo de la serpiente, y el lomo mismo constituido por una superficie ondulante en la que el niño podría correr y resbalarse.

La pieza se realizó en barro de Zacatecas y fue quemada en el taller de Alberto Díaz de Cosío a una temperatura de 1,300 grados. Su terminado consistió en un recubrimiento de pedacería de la cerámica del Taller de Díaz de Cosío. La pedacería de cerámica fue pegada con una pasta hecha de cemento blanco y resistol blanco.



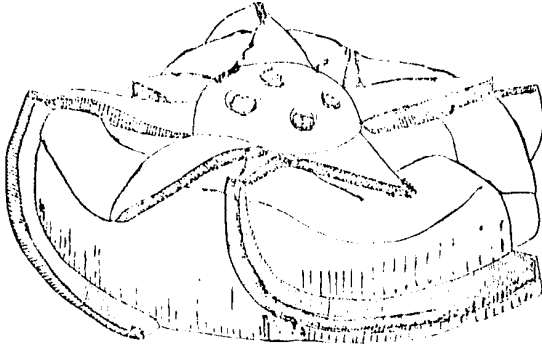
ESCULTURA 5



Un poco dubitativo por la excesiva sencillez del proyecto anterior, me surgió la idea de la Escultura 6. Tenía el mismo principio de un espacio volumétrico, circular y ondulante, pero preferí disminuir la altura, hacer más grande el círculo e incorporarle, en el centro, un gran sol cuyos rayos descendían en el lomo de la serpiente. De las puntas de algunos de estos rayos descendían resbaladillas hechas del mismo material. Por sus formas, el sol y la serpiente repetían elementos de las culturas prehispánicas. El sol, además, es un elemento básico ligado a la vida consciente e inconsciente del niño: es vida, es color. Los rayos del sol, extendidos hasta el lomo de la serpiente, se convertían en puentes transitables de un volumen a otro. Sin embargo, entre rayo y rayo se forman hondos huecos peligrosos para el niño.

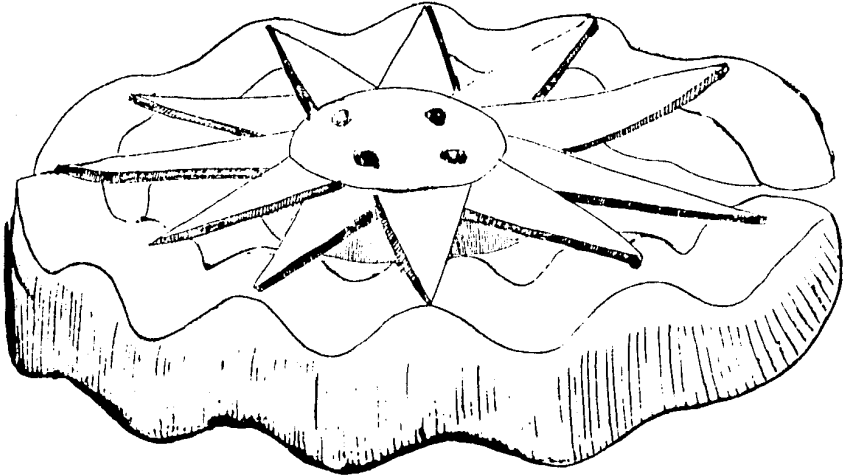
La Escultura 6 fue realizada en barro de Zacatecas y se quemó a 1,100 grados (sancocho). Después se pintó con esmaltes del Taller de Alberto Díaz de Cosío y se quemó a alta temperatura, 1,300 grados.

Suprimiendo las resbaladillas laterales de la Escultura 6 formulé una variante, la Escultura 6A que no consideré necesario realizar físicamente.



ESCULTURA 6





ESCULTURA 6A

La Escultura 7 surgió después de un análisis concienzudo de las cualidades y problemas de las seis esculturas anteriores. El factor determinante del diseño fue crear una obra que tuviera una posibilidad real de construcción en un parque o en un espacio de la ciudad de México; para ello tomé en cuenta factores económicos, estructurales y arquitectónicos. Así surgió la idea de plantear la estructura a base de módulos que se van repitiendo de 3 en 3; es decir, sólo hay tres elementos distintos que unidos forman una serpiente circular. Esto, obviamente, facilita la realización de la escultura que podría llevarse a cabo en material de concreto, a bajo costo.

El volumen central al que encierra "la serpiente" tiene forma de sol (aunque esta vez sin rayos estructurales). Su fabricación puede hacerse también de concreto, o constituirse como un montículo natural con pasto y coronarlo con un árbol frondoso que alcanzare a dar sombra al espacio de juego.

Como en la Escultura 6 el cuerpo de la serpiente es también ondulante y su lomo permite a los niños recorrerlo de una manera activa: correr, brincar y resbalar. Uno de cada tres módulos del cuerpo de la serpiente tiene una perforación que permite al niño cruzar del exterior al interior o del interior al exterior. Este paso se puede hacer también por arriba. Cada niño, según su edad, esté en posibilidades de elegir la zona en que pueda saltar con mayor facilidad, tomando en cuenta que la parte más alta de la serpiente tiene 95 centímetros de altura, aproximadamente.

Esta altura máxima, no excesiva, favorece además la visibilidad de los padres hacia la zona de juegos, y de los hijos hacia el sitio exterior donde se hallen los padres

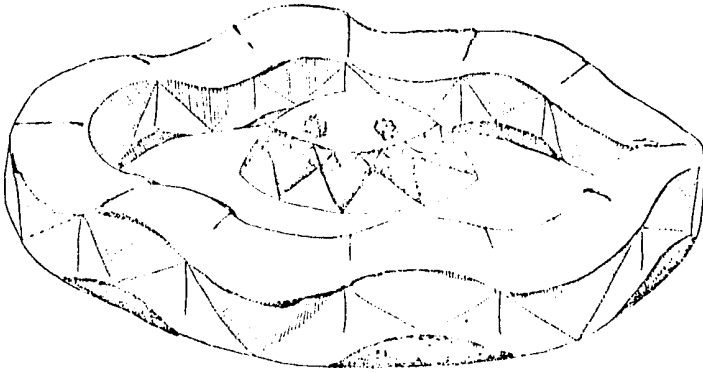
La Escultura 7, entendida como una maqueta, se realizó a una escala de 1 : 15 en barro de Zacatecas vaciado en los moldes de yeso con los que se diseñaron los módulos.

El acabado y la quema de la pieza se llevó a cabo en el Taller de la escultora Gerda Gruber. La quema se realizó a una temperatura de 1,100 grados como 02 en horno eléctrico.

Azul: 45 gr. de caolín, 25 gr. de sílice, 15 gr. de talco,
15 gr. de minio (FB 304), 5 gr. de cobalto.

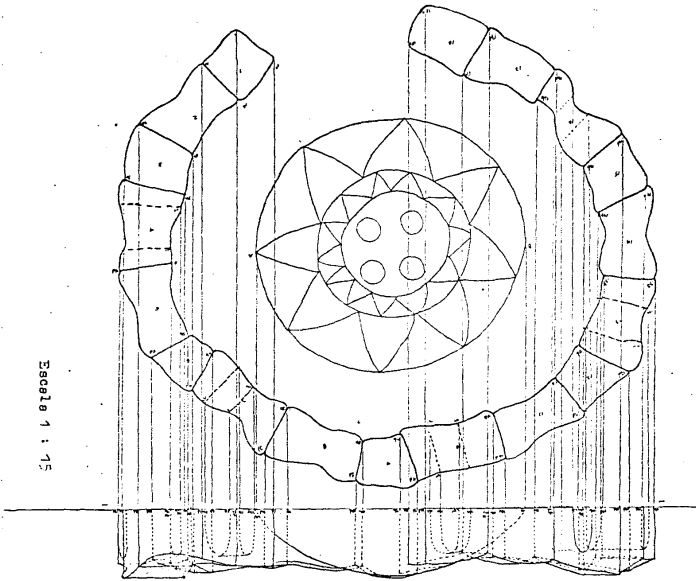
Rojo: 45 gr. de caolín, 25 gr. de sílice, 15 gr. de talco,
15 gr. de minio (FB 304), 10 gr. de fierro rojo. (FE 203)

Amarillo: 45 gr. de caolín, 25 gr. de sílice, 15 gr. de talco,
15 gr. de minio (FB 304), 30 gr. de pigmento amarillo (color bajo barniz) (# 1401-0 ó # 1402-0) (Promocess)

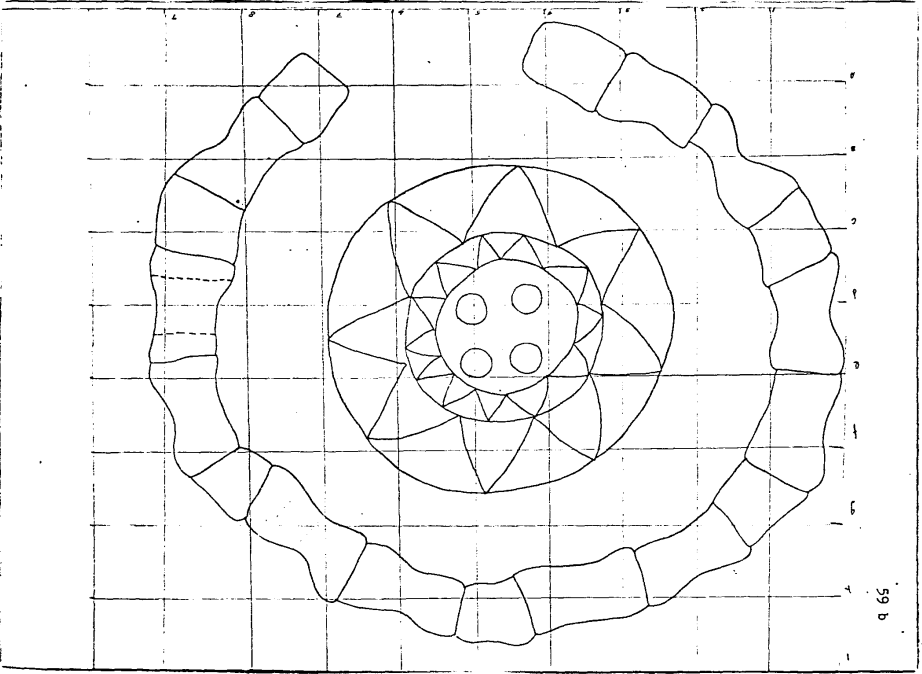


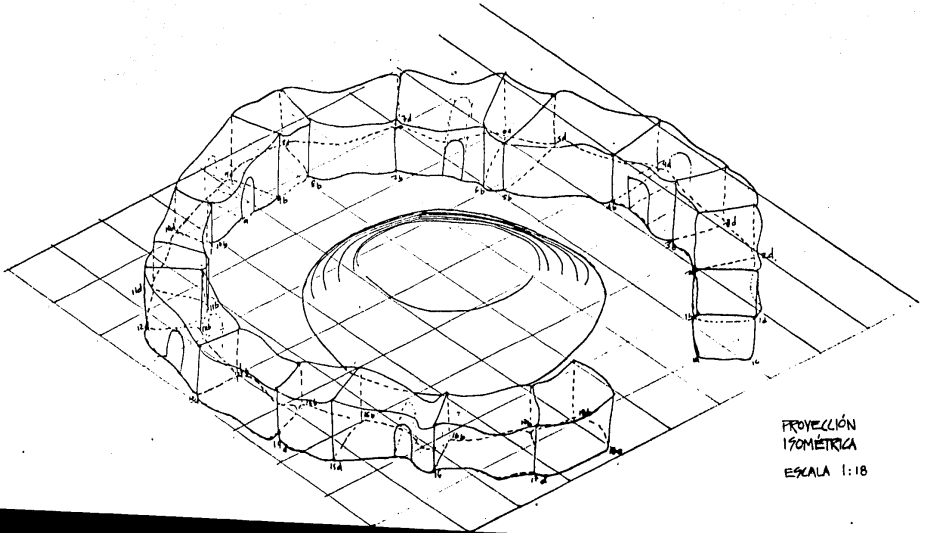
ESCULTURA 7





Escala 1 : 1,5





PROYECCIÓN
ISOMÉTRICA
ESCALA 1:18

CONCLUSIONES

De la investigación y de mi propuesta escultórica concluyo:

1. Los parques recreativos son espacios urbanos creados por el hombre y oportunidades creativas para los artistas plásticos.

2. Un mejor conocimiento del niño y sus juegos, así como la participación conjunta con pedagogos, arquitectos, psicólogos, puede permitir al artista encontrar soluciones adecuadas para los espacios recreativos.

3. Dos pueden ser las principales aportaciones del artista en los parques recreativos:

- creación de juegos con cualidades artísticas, y
- creación de espacios artísticos, esculturas, para el juego.

4. Favorecer la participación de los artistas plásticos en la creación de los espacios recreativos es contribuir a la integración del arte en la vida diaria de las ciudades.

5. Mi propuesta individual ofrece un espacio escultórico de fá-

cil y económica construcción, un espacio y un objeto visibles que sirven únicamente de apoyo al juego del niño, ya que este juego, por los caminos de la imaginación, va siempre más allá de lo que cualquier objeto o juguete pueda proponerle.

6. Los siete objetos de mi propuesta pretenden funcionar, no sólo como posibles maquetas en las que se basa la construcción de los espacios, sino como esculturas propiamente dichas que tengan valor por sí mismas. Además, cada una de ellas representó un ensayo de posibilidades para el uso de colores y de materiales diversos en el acabado.

NOTAS

- (1) Piaget, Jean. "La explicación de Freud al pensamiento simbólico" en La formación del símbolo en el niño. Pág. 250.
- (2) Denieul, Pierre-Noël. "Etnotecnología del juego", en Jaulin, Robert: Juegos y juguetes. Pág. 7
- (3) Ibid., Pág. 10.
- (4) Rensud, Roger, "A modo de introducción..." en Jaulin, Robert: Juegos y juguetes. Pág. 32.
- (5) Denieul, Pierre-Noël, "Historia del jugar", en Jaulin, Robert: Juegos y juguetes. Pág. 44.
- (6) Heidegger, Martin, citado por Philippe d'Iribarne en Denieul, Pierre-Noël: "Para una arqueología del juguete industrial" en Jaulin, Robert: Juegos y Juguetes. Pág. 207.
- (7) Huizinga, Johan, Homo ludens. Pág. 26.
- (8) Debré, Robert, Prólogo de "Psicología de la vida familiar" en Huisman, Denise: Enciclopedia de la Psicología. Pág. 5 del Tomo 2.
- (9) Piaget, Jean, Seis estudios de psicología. Pág. 11.

- (10) Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño. Pág. 21 a 28.
- (11) Ibid. Pág. 146-147.
- (12) Caplen, Frank y Teresa. The Power of Play.
- (13) Lefebvre, Henri, "A propósito de la investigación interdisciplinaria en sociología urbana y urbanismo" en De lo rural a lo urbano. Pág. 227 a 249.
- (14) Ibid. Pág. 246.
- (15) Bengtsson, Arvid, Parques y campos de juego para niños.
- (16) Lederman, Alfred y Trachsel, Alfred. Parques infantiles y centros recreativos.
- (17) Leighton, Alexander H., citado por Celis Flan, Cristina en Diseño de parques infantiles en lotes baldíos del medio urbano. Pág. 28.
- (18) Acosta, Bravo y Cabiedes, Antropometría infantil. Pág. 43.
- (19) Dalther, Richard. Diseñando para jugar.
- (20) Escobedo, Helen. El arte urbano: ¿existe o no? en Artes visuales e identidad en América Latina. Pág. 64.
- (21) Goeritz, Mathias. "Opiniones sobre el arte urbano" en Artes visuales No. 8. Caracas-Venezuela 1973. Págs. 5-7.
- (22) Hershús. Comunicación personal. Junio de 1985.

- (23) "Escultura urbana" en revista Artes visuales No. 8 Octubre-diciembre 1975. Pág. 44.
- (24) Escobedo, Helen. Comunicación personal. Junio de 1985.
- (25) Tíbol, Raquel. González Gortázar. Pág. 48.
- (26) Sebastián. Comunicación personal. Junio de 1985.
- (27) Ache, Juan. Hersúg. Pág. 44
- (28) Ibid. Pág. 49.
- (29) Ibid. Pág. 64.
- (30) Gordillo, José. Lo que el niño enseña al hombre. Pág. 166.

BIBLIOGRAFIA

- ACOSTA, BRAVO y CABIEDES. Antropometría infantil, Diseño industrial. Ediciones UNAM.
- ACHA, JUAN. Hersúa. Coordinación de Humanidades. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1983.
- ARTES VISUALES, revista. No. 8. Octubre-diciembre de 1975. Esculturas en México de 1920 a la fecha. México, DF.
- ARTES VISUALES E IDENTIDAD EN AMÉRICA LATINA, revista del Foro de Arte Contemporáneo. México, DF. Octubre-noviembre de 1981.
- BENGTSSON, ARVID. Parques y campos de juego para niños. Editorial Labor, SA. y Editorial Blume, Barcelona, 1973. Reimpresión en 1975.
- CAPLAN, FRANK Y TERESA. The Power of Play. Anchor Press, Doubleday, New York, 1973.
- CELIS FLAN, CRISTINA. Diseño de parques infantiles en lotes baldíos del medio urbano. Tesis para optar por el título de Diseño Industrial de la Universidad Iberoamericana, México.
- DELTNER, RICHARD. Diseñando para jugar. Van Nostrand, Reinhold, Co. USA, 1969.

- DE SOLÀ-MORALES, IGNASI. Gaudí. Ediciones Polígrafa, SA. Barcelona, 1983.
- GORDILLO, JOSE. Lo que el niño enseña al hombre. C.E.M.P.A.E. México, 2a edición. 1977.
- HUIZINGA, JOHAN. Homo ludens, Alianza editorial, Madrid, 1972.
- JAULIN, ROBERT. Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología, Siglo XXI, México, 1981.
- LEDERMAN, ALFRED y TRACHSEL, ALFRED. Parques infantiles y centros recreativos. Editorial Blume. Madrid, 1968.
- LEFEBVRE, HENRI. De lo rural a lo urbano. Ediciones Península, 2a edición, octubre 1973. Barcelona.
- PIAGET, JEAN. La formación del símbolo en el niño (Imitación, juego y sueño. Imagen y representación.) Fondo de Cultura Económica, México, 1961.
- Seis estudios de Psicología. Editorial Seix Barral, Barcelona, 1970.
- TIBOL, RAQUEL. Fernando González Gortázar. Arte espacio urbe comunidad. Colección de Arte. 33. UNAM. 1977.