

00225
30

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Tesis que para obtener la licenciatura en Artes Visuales ,
presenta : Monica Perez Quintero.

Con el titulo:

El Juego: Como idea escultórica
(Una propuesta teórica y práctica)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2003

Dirigida por: L.A.V Ma Eugenia Gamiño Cruz



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

I-A



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

**TESIS CON
FALLA DE
ORIGEN**

PAGINACION DISCONTINUA

A los Pandas,
al Noño y a Bulis
por ser mi familia

A Chikis , y a Barry,
por discutir conmigo y
por aceptar mi amistad
como las Locas del zapato

A Maru ,por todo
lo que me enseñó
A Hersua ,por todo
lo que me desenseñó

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

A Caro y a Edgar, por
su desinteresada
participación en la
realización de esta
investigación.

A la biblioteca de Casa Lamm,
por tener ese gran acervo
de imágenes y, por
todas sus atenciones.

Y, a ti lector curioso,
que sigues buscando preguntas.

Agradecimientos

A mi directora de tesis : L.A.V Ma Eugenia Gamiño Cruz.

A mi asesor de tesis L.A.V Hersua.

A los profesores L.A.V Pablo Estéves Kublij, e Ignacio Granados Valdez.

A la Maestra Gilda Cárdenas Piña. Miembros del Jurado de mi examen profesional, que me ayudaron con la elaboración de este documento.

A los maestros Martín Vásquez Kanagusiko , Francisco Quesada , Margarito Leiva, Roberto Camaño Luis Rene De Alva , por ser los maestros que me ayudaron a encontrarme con la escultura.

A mi Papá C.P Francisco Pérez Ramírez , que me ayudó a corregir estilo y redacción y a mi Mamá Ma Inés Quintero Anaya a los dos por apoyarme , para poder llegar a donde estoy .A mis hermanos Francisco Pérez Quintero y Octavio Perez Quintero.

A las Instituciones que me han apoyado en la difusión de mi trabajo profesional: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Autónoma de Mexico, Instituto de Cultura de Distrito Federal, Galería Luis Nishizawa ENAP UNAM, Casa de la cultura Carlos Pellicer , Viveros de Coyoacan , SEMARNAP Programa Nacional de Reforestación, Colegios de ciencias y Humanidades(CCH), Instituto Michoacano de Cultura, Sistema de transporte Colectivo Metro, Centro Cultural Ollin Yoliztli, Casa Borda Taxco Gro., Bienal de Escultura Olga Costa , Casa de cultura Real del Monte Hidalgo, Instituto Mexiquense de Cultura. En la ciudad de México a Casa del Periodista, Delegación Magdalena Contreras , Delegación Tlalpan , Delegación Xochimilco , Delegación Benito Juárez, Delegación Coyoacan, Galería de arte Central de abastos , publico del Reclusorio Sur.

A Carlos E. González Torres(Chikis) por su compañía y apoyo, Marilú Pérez Valderrama (Barry) por esas buenas discusiones , Paulina Rosano Bonavides (Pulis), Miyaraí Pacilla Carrillo (Miyi), Marisol Ibarra (María), María Eugenia Bejarano González, Angy , a Teo , a todos ellos por ser mis amigos.

A Chillida , Oldenburg , Cesar y a los artistas que en algún momento han jugado en el arte ,con el arte o para el arte.

Al personal de las bibliotecas de Escuela Nacional de Artes Plásticas , Biblioteca Central UNAM , Facultad de Psicología UNAM, Museo Rufino Tamayo, Casa Lamm , Centro Nacional de las Artes CNA , biblioteca de Canal 11 .Por ayudarme a la realización de esta investigación.

A Helena de fotofacil , por ayudarme con buenas impresiones fotográficas para ilustrar mi tesis

A la Chancla y al Humpis por acompañarme en las largas jornadas .

A todos los que en algún momento han visto o verán mis obras.

Dos millones cuatrocientas treinta y dos mil



iGracias

INDICE

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

	Dedicatoria	1	
	Agradecimientos	2	
	INTRODUCCIÓN	3	
Capitulo 1	ESCULTURA Y JUEGO		
	1.1.- Escultura.	6	
	1.2.- El juego.	9	
	1.3.- Escultura y juego.	12	
Capitulo 2	EL JUEGO PLÁSTICO		
	2.1- Yo... propongo tu... escoges	15	
	2.2- Palabra juego	18	
	2.3- Recreación y creación	20	
	2.3.1.- Vaivén, balanceo ,oscilación, fluctuación.		22
	2.3.2.- Dispones juegas.		23
	2.3.3.- Y ¿ si se cae?		25
	2.3.4.- ¿ Como? juega la plástica		27
	2.3.5.- ¿De que color es el juego?		29
	2.3.6.- Como juego.		31
	2.4.- Jugar lya!	33	
	2.5.- El espacio del juego	35	
	2.4.1.- Espacio tiempo		37
	2.6- El material del juego	39	
	2.7- Ahora ¿ jugamos? Ó ¿ enajenamos?	42	
Capitulo 3	Y ¿EL QUE JUEGA?		
	3.1 Tres escultores que juegan	46	
	3.2- CESÁR	48	
	3.2.1.-El juego escultórico en el material		49
	3.2.2.- El ritmo en el juego		52
	3.3- OLDENBURG	55	
	3.3.1.- El juego , la ciudad y el objeto cotidiano en la obra escultórica		55
	3.3.2.- El juego escultórico y la escala		58
	3.4- CHILLIDA	62	
	3.4.1.-Equilibrio : Juego entre, Espacio- Tiempo -Espacio		63
Capitulo4	¿JUEGO?		
	4.1 Mi propuesta escultórica.	70	
	4.2- AGUA y juego escultórico	71	
	4.2.1.-Agua y Tiempo		74
	4.2.2- Agua y espacio		75
	4.3 - ESFERAS.	76	
	4.3.1. La esfera como elemento formal en el juego escultórico		77
	4.3.2- Esfera y juego		78
	4.3.3.- Esfera y material		80
	Conclusiones	82	
Anexo	Juegos creativos	85	
	Bibliografía	89	

Introducción

El problema de esta investigación, consistió en determinar la importancia del juego como un elemento de desarrollo humano y búsqueda para encontrar los cuestionamientos que lo llevan al campo del arte en tercera dimensión (escultura). Con base en los textos de Hans George Gadamer el arte y el juego, se unifican creando el basamento de esta investigación.

¿Que es escultura?

Básicamente la escultura es la disciplina de las artes plásticas que se encarga de los problemas de la tercera dimensión, en espacio, tiempo y materia reales.

" El juego es fundamentalmente un símbolo de lucha contra la muerte". " Combate, azar, simulacro o vértigo, el juego es por sí mismo un universo donde conviene, con aventura y riesgo, encontrar un lugar; no es solo la actividad específica que denota, sino también la totalidad de las figuras, símbolos o instrumentos necesarios para la actividad o para el funcionamiento de un conjunto complejo" 1

Es aquí donde me pregunto : Si el juego es una expresión de libertad y el arte también; entonces ¿Es posible jugar con la escultura sin que esta se convierta en un juguete?.

" Los juegos originalmente están ligados a lo sagrado, como todas las actividades humanas, hasta las mas profanas, las mas espontáneas, las mas exentas de toda finalidad conciente: todas derivan de este origen .Para los griegos y romanos eran por ejemplo : ceremonias periódicas que acompañaban a ciertas fiestas religiosas y en el curso de las cuales se enfrentaban en diferentes pruebas, por una parte atletas y acróbatas, y por otra música y rapsodas "2

El juego ha acompañado al hombre durante todo su recorrido en el tiempo; dándole la virtud de transformar su entorno y su realidad, y el hombre le entrega al juego un espíritu propio y mágico

En las culturas antiguas, el juego, tenia gran importancia, como generador de tiempo libre dedicado al regocijo y al placer. En México encontramos una clara imagen de este fenómeno, en la cultura Totonaca, que se desarrolla desde la era prehispánica hasta nuestro tiempo, al norte de lo que conocemos como Veracruz. Ellos ríen porque están vivos y van a reír cuando mueran. Las expresiones artísticas en tercera dimensión (esculturas) de esta cultura, son series de figuras que reflejan caritas sonrientes, las cuales transmiten esa sensación de regocijo y juego por medio de la sonrisa. Podríamos preguntar ¿Siempre sonreímos cuando jugamos? ¿de que se ríen ...? Creo que se ríen porque tienen lo que necesitan y hago énfasis en que solo lo que necesitan, pues la tierra veracruzana es su tierra y les ha dado vida, es tierra cálida y rica y a ellos solo les queda vivir en ella y disfrutarla. Pues los dioses los han premiado con la risa.

Al tener cubiertas sus necesidades primarias tenían tiempo para jugar y reírse. Pero; ¿Que es jugar?.

1 - Chevalier, Jean, Diccionario de símbolos, Barcelona, editorial Heder, 1995, 1236 p, p. 610.

2 - *Ibidem*, p. 610

" El juego aparece entonces como un rito social que expresa y refuerza ,a la manera de un símbolo , la unidad de un grupo , cuyas oposiciones internas se exteriorizan y resuelven precisamente en esas manifestaciones lúdicas." 3

¿Sera que el juego es tan necesario o tan confortante o simplemente, es un pretexto para fugarnos? , pero en ese caso ¿a donde nos fugamos? y ¿que hacemos? , ¿ con que lo hacemos? y ¿ para que lo hacemos?.

" En el África del Norte los juegos funerarios , rituales y agonísticos siguen a las sacrificios , ágapes de comunión y cortejos fúnebres .Son en general exuberantes , violentos , rápidos y brutales . Se asemejan a un brusco estallido , una explosión de fuerzas que sucede a una concentración . Señal del fin del tiempo sagrado , la vuelta al tiempo ordinario." 4

¿Que será lo sagrado del juego, el tiempo que se tiene para realizarlo o la misma magia que hay en él? ¿sera que el juego es el que cierra el ciclo entre la vida y la muerte? . O solo sera un eslabón más de la cadena a la que se llama vida. Y en medio de juegos llegamos a cumplir nuestro destino.

" Los juegos pueden tomar también el valor y el aspecto de ofrenda" 5

En esta investigación ¿ que busco ? Ofrecer al el lector, la posibilidad de generar para sí, su propia idea en el empleo del juego: romperse la cabeza, hacer preguntas y no dar respuestas . Así mismo la redacción del texto y el acomodo o diseño editorial se encargan de generar dudas .

Alternando al lector , camotal y como espectador , en el caso de las obras exhibidas lo enfrento con la opción de formar parte del mismo juego. Que busque seguir jugando.

" Los juegos aparecen siempre , consiente o inconscientemente , como una de las formas de diálogo del hombre con lo invisible" . 6

Hasta el momento, creo que la mejor forma para jugar es preguntar ,interrogar y buscar . Dice Chillida " No conozco el camino pero sí reconozco el aroma del camino" .En esta investigación busco encontrar preguntas y no respuestas, transmitir esta idea para que el lector busque sus propias preguntas . Pero ¿preguntas de qué?. Básicamente acerca del juego y la escultura sin que esto limite las preguntas. Pueden ser válidas para cualquier disciplina artística ó a lo mejor para cualquier cosa. Planteo en el primer capitulo preguntas que puedan unir al juego con los elementos matéricos y conceptuales (ideas) de la escultura , haciendo un recorrido a mi parecer interesante por la creación, el movimiento, el ritmo, el equilibrio, las sensaciones ,el color ,la forma , el tiempo, el material , el espacio y su interacción con el juego, haciendo una pequeña escala en lo que varios pensadores han dicho acerca del juego .

3 - *ibidem* p. 610.

4 - *ibidem*, p. 610 .

5 - *ibidem*, p 611.

6 - *ibidem*, p 612 .

El recorrido continúa por la obra de tres escultores que, en sus planteamientos y realizaciones, me dan la pauta para introducir al juego como un elemento que forma parte de los resultados matéricos, visibles y transitables.

Por medio del análisis formal de la obra de Cesár, busco la conexión del juego con el material y del juego con el ritmo. Cito los libros "Cesár en Venecia" de Philippe Sollers (1995) y "Cesár" Pierre Restani (1976).

En el caso de Oldenburg me remito al texto que lleva por nombre "Claes Oldenburg" realizado por el crítico Germano Celant para el museo Guggenheim de New York en el año de 1995. Y me pregunto si la forma y el tamaño pueden ser parte del juego y si este a su vez puede considerar a la ciudad como un sitio específico, para el desarrollo de una propuesta plástica.

En el video Chillida de Boutting Laurence (1995) busco las preguntas que el mismo Chillida hace en su enfrentamiento con el equilibrio, el espacio y el tiempo como elementos complementarios en sus obras.

En este capítulo hay tres tipos de análisis; el que yo realice en Cesár, el análisis de un crítico en el caso de Oldenburg y el análisis del artista hacia su propia producción en el caso de Chillida.

Para finalizar me encontré con mi propio enfrentamiento, con el juego, con la escultura y con la realidad. Saber si me puedo preguntar que pasa con el espacio del juego, con el tiempo del juego, la forma del juego, si en verdad el material juega con la escultura y con sus elementos formales.

Tomando como salida y pretexto; el agua y la esfera como elementos formales y matéricos en función al juego y a la escultura.

Preguntar si la escultura puede jugar y convertirse en un ente vivo y si no buscar la manera o la pregunta que le permita vivir y jugar.

"Pero la mayor parte de los actos de la vida espontánea escapan a la observación" 7

Capitulo 1

Escultura

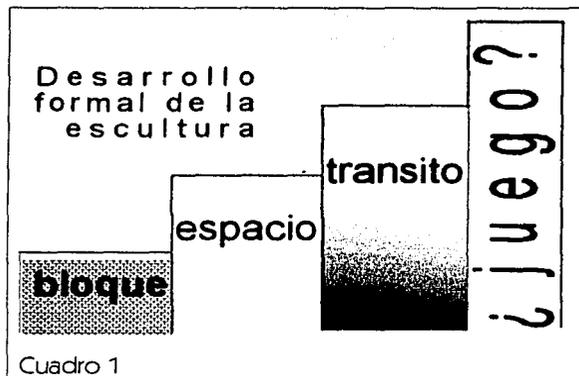
El juego

Escultura y juego

1.1 Escultura

A lo largo de su historia, el hombre se ha rodeado de fenómenos ; sociales , artísticos , filosóficos , pedagógicos , psicológicos , científicos , políticos , históricos . Se ha desarrollado y se ha adecuado en tiempo , espacio y sociedad , imitando o explicando a la realidad y coexistiendo con la naturaleza y tecnología .

La escultura , que es uno de estos fenómenos , se ha ido sacudiendo a lo largo de su propia historia , junto al hombre , acompañándolo en su recorrido y ayudándolo a dejar huella de su paseo por la tierra , dejando también pistas , de como él vio e interpreto esos paseos . Paso a paso hombre y escultura han ido de la mano haciéndose acompañar en los distintos momentos de esta historia de : la magia , de dios , de la razón , de ciencia , de la tecnología , de la naturaleza , de búsqueda , del entenderse , del juego y hasta de sí mismo .



Puedo hablar de la escultura y decir que , es un complejo sistema de interpretaciones humanas , de lo que el hombre ha captado del exterior , de como ha llevado las vivencias tan adentro ; que salen convertidas en pedazos de materia que tienen un no seque ; que es mágico , un no seque ; que es infinito , un no seque ; que baña al espectador con su luz .

Esta luz en el caso de mi investigación se llama juego , quizá hay quien la llame de otro modo , pero como el juego es de quien lo juega , en este caso simplemente lo llamaremos juego .

En este juego la escultura ha adoptado distintas características e intereses . (Cuadro 1) A veces se ha interesado por , ser pesada y poderosa (bloque) y , en otras ocasiones ha buscado ser ligera , ó transparente (espacial), a veces hasta se ha dejado traspasar (Transitible).

Claro qué , aunque tiene magia , no vive por sí sola . Para la completar realización del juego , son necesarias varias partes que , al final , formaran un solo ser . Entonces sí lo llamaré escultura . Pero ¿ Cuales son estas partes? Yo también me lo pregunte .

Resultó que , una de esas partes la tengo ahora frente a mí , sí eres tu . Tu que estas leyendo en este momento , tu que puedes ver ,oír , sentir tocar , reír , interpretar y jugar . Tú , eres el espectador y , eres sin saberlo el tercer peldaño u escalón en el juego de la escultura .(Cuadro 2)

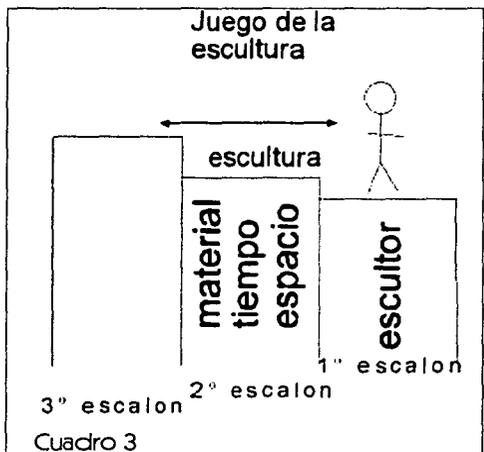
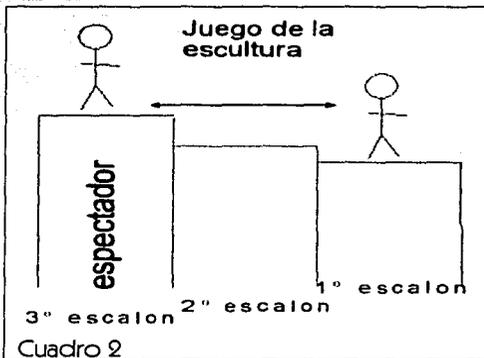
Tu espectador tienes magia , puedes dar vida , te puedes mover y usar tus capacidades ; motoras creativas y sensitivas ; cuando bajes un escalón y , te encuentres con el objeto escultórico . No tengas miedo . Acercate , camina , piensa , observa . Camina otra vez , rodea , toca . ¿ Qué es lo que sientes? , escucha . Pasea y atraviesa con tus sentidos y de ser posible atraviesa con tu cuerpo . Aprovecha la oportunidad que tienes de encontrarte con una escultura .

Toma lo que te dé , recibelo sin miedo. ¿Que daño te puede hacer? , no se mueve , sí tu no te mueves , no cambia sí tu no cambias , no hará nada que tu no hagas.

Ese objeto es materia , pero también es espacio y tiempo . Es el tiempo que tu le das , ahora dime de que esta echo , como es , a donde te lleva , estabas en allá , ahora estas aca , y la escultura en donde esta. ¿De donde vino?; ¿ que quiere de ti ? , ¿ quién la trajo ? ; ¿ para que la trajo?

La trajo el escultor . desde el primer escalón del juego ; ¿ para qué la trajo ? , sólo tu lo sabes y el lo saben. (Cuadro 3)

- El escultor paseaba un día como cualquier otro , buscando pequeñas chispas que llamarán su atención ; paseaba por algún lugar y percibió. Algo en ese momento y en ese lugar sucedió. Algo que ,por sí mismo no podía explicar . Él trató de explicarse , con palabras y no fué posible ; no era escritor . Trato de hacer un dibujo , un esquema , un a canción , una danza , trato de mil y un formas hasta que , encontró la manera exacta . Lo explicó haciendole a un budoque de material, aquello que el observo que en , ese momento y en ese lugar había sucedido.



El escultor era ahora un mago super poderoso que podía hacer hablar al material. Trabajó mucho tiempo con esa dinámica .Pero un día , ya no era suficiente.

Entonces el material, preguntó al escultor: ¿ no crees tu , que yo el material tenga también algo que dar a tu escultura.? . El escultor como era un ser mágico , no hizo mucho caso y siguió trabajando ,pensó que sólo podía encontrar los resultados que ahora buscaba. Si lo logró por un tiempo mas. Pero después, las cosas que durante sus paseos llamaban su atención ,se hacían mas y mas complicadas de explicar . Recordó entonces que el material, le había ofrecido su ayuda, se acercó a él , lo observo; dialogó , comprendió que el solo no era tan mágico como creía. Las esculturas comenzaron a cambiar , el escultor también cambió.

Pero al haber cambiado ,también las cosas que percibía cambiaron. En ese momento , el escultor vio lo que no se veía , vio el espacio y lo escucho susurrar: Aquí ... aquí estoy, te puedo ayudar.

El escultor que había transformado su forma de pensar, acepto la ayuda ofrecida, ahora jugaban escultor, material y espacio; haciendo esculturas, y mientras se movían se dieron cuenta que algo mas jugaba con ellos y que siempre los había acompañado aunque ellos no lo recordaran.

El espacio dijo: creo que ya sintieron que no vengo solo, al encontrarme a mí, lo encontraron a él, pero tu escultor no eras conciente de su presencia ¿qué es? Pregunto el escultor. Es el tiempo contesto el espacio. El escultor lo busco, pero no lo podía ver y el tiempo iba junto a él, silencioso; esperando.

El escultor paseaba de aquí para allá y de allá para acá se percató que antes estaba allá y ahora está acá, después no sabía en donde estaría.

Fué en ese momento, cuando el tiempo dijo: ahora sabes que siempre he estado a tu lado, cuando eras mago, y cuando jugabas con el material, cuando encontraste al espacio y cuando me buscabas a mí. Ahora, el escultor lo invitaría al juego de la escultura. Ya eran el escultor, algo que había sucedido, el material, el espacio y el tiempo (Cuadro 3) y, quizá al acercarnos mas y mas a este momento, se quiera agregar otro elemento que hasta el momento al igual que todos los otros ha acompañado al escultor; silencioso, quieto, temeroso, guardando su distancia para no transgredir lo que el cree que no es para él.



Cuadro 4

Quizá el elemento que falta por unirse a este paseo por el juego y la escultura; seas tu (Cuadro 4). Espectador, te has preguntado si ¿puedes cooperar?, te has preguntado ¿cuando dejaste de jugar? ¿cuando te hiciste tan importante que no cooperas?, ¿cuando te alejaste tanto de ti? que, te perdiste, ¿en donde estas?, ¿porque no quieres jugar?, ¿a que crees que juegas?.

1.2 " El Juego "

En la filosofía el juego es un " signo de disponibilidad y libertad sin un objetivo exterior establecido" pura diversión" cuenta con la presencia de normas establecidas o impulsadas por él; el juego tiene todas las características de la institución cultural es formativo y relativo."⁸

Es una actividad desalineada no solo recreativa sino creadora donde el hombre se apropia de su propia esencia, la actividad lúdica es la verdadera liberación de el espíritu humano.

Existen cuatro tipos de juego :

Alea- De el latín dados , Juegos de azar o suerte.

Agón- De el latín lucha , Competición o deportes.

Ilinix- Del Griego Torbellino, Aturdimiento o vértigo.

Mimicry- Imitación , Seducción de el disfraz .

El Juego es un medio por el cual el hombre se fuga de la realidad, se forma una realidad alternativa en donde él, tiene el poder y el pone las reglas para la satisfacción de sus necesidades primordiales (hambre, descanso, sexo) .

En la psicología se denomina al juego como el complemento que hace que el hombre sea libre en una fantasía que él mismo crea para Descargar la energía reprimida .

Es el principio de placer sobre el principio de realidad .

El niño reproduce las escenas que obedecen al agrado o desagrado de él y de la sociedad que lo rodea , en el adulto el juego es un escape ,como en una olla de presión ; todas las frustraciones de él instinto y las experiencias vividas se juntan y explotan en emociones que proporcionen placer al Ello de él sujeto. La actividad consiste en asumir un papel distinto al propio."

El hombre tiene una serie de necesidades que cubrir Alimento, Descanso , Reproducción , Defensa , Poder ,etc... De entre todas estas surge la necesidad de se libre ahí es donde toma importancia el juego en su vida cuando el hombre Tiene cubiertas sus necesidades básicas busca satisfacer su necesidad de libertad y toma todas las experiencias que uso para satisfacer sus otras necesidades y las transforma a una realidad paralela en la que se las acomoda a su gusto y conveniencia , esto le otorga a él el poder y por lo tanto la satisfacción de sentirse más completo , más libre.

El juego es según la psicología, la técnica de la diversión ,la diversión se da en el ámbito de la competición en forma de deportes que cubre la necesidad de el hombre de competir con un enemigo por la satisfacción en cualquiera de las necesidades .

8 - Ferrater, Mora, José, Diccionario de filosofía, José ferrater , Madrid , alianza, 1979,956 p.p 236-237.

En la antigüedad el hombre luchaba contra las fuerzas de la naturaleza y cuando lograron dominarlas en su tiempo libre competían dando un sentido más divino, dedicaba sus juegos a los dioses (olimpiadas) en agradecimiento por darle una vida más placentera y sin tantos peligros; el juego tenía un sentido divino. Lado físico.

Otro modo de Juego es el de divertirse para convertirse; como en el teatro. El juego es creador permite al hombre evadirse de la realidad traerse así mismo de este mundo en que vive a otro irreal, traerse de la realidad a la irrealidad es distraerse, y el hombre necesita distracción, Aquí el hombre crea todo su entorno satisfactorio para lo que le falta en la realidad se disfraza y goza con sus necesidades cubiertas. Lado social

El vértigo produce adrenalina y esta a su vez excitación; cubre también necesidades en el hombre que son reprimidas históricamente desde que dejó sus instintos animales para convertirse en un ser civilizado. El hombre, ya no está en peligro pero necesita de experiencias excitantes que las cubre con juegos violentos o vertiginosos en donde se pone en peligro solo en situaciones que lo ponen al filo de la navaja y lo hacen sentirse poderoso sobre los demás que lo rodean. En la ferias, en los juegos de guerra, en las peleas etc. El hombre sabe que no es peligro real pero le sirve y lo utiliza. Lado biológico.

El destino juega con el hombre, él lo desafía; se satisface de ser más poderoso que lo que no conoce y su grandeza se la debe a la suerte, creó en algo divino que lo protege y lo hace invencible y con su suerte el se enfrenta a los más difíciles conflictos pero todo en este mundo imaginario, ahí radica el peligro el hombre no se percata de la realidad y es capaz de ponerse en peligro y todo lo que lo rodea esta en juego. Lado ideológico.

* En el fondo del juego; este no es verbalizable, es alcanzar un estado que no tiene mas explicación, es alcanzar el estado del juego que simplemente es jugar." (Hersua. 2003)

En la actualidad ha surgido un fenómeno social y económico llamado mercadotecnia se encarga del consumo en masa de productos. En la ciudades nos vemos invadidos por anuncios espectaculares, que nos dicen como jugar, a que jugar, y quienes juegan. Lo menciono por que no es a esta clase de juegos a los que me refiero, en el verdadero juego hay un acercamiento al hombre como individuo, que sí forma parte de una sociedad pero que en el caso de la mercadotecnia, solo es un objeto de consumo se clasifica a los consumidores y lo que ellos pueden o no consumir. El juego al que me refiero es un juego que nos acerca a nuestra propia naturaleza. Ejemplo: en un árbol hay miles o quizá millones de hojas; pero ninguna es igual, las hojas solo son hojas, sin tener que ser nada mas, forman parte de un conjunto que limpia el aire, que dan sombra que cambian el paisaje, pero ninguna hoja se aprovecha de las demás, cada hoja al ser solo hoja engrandece al follaje, al árbol y al paisaje. Los animales solo son animales juegan entre ellos, en el momento del juego no existen por sí solos existen como una unidad que los engrandece y los hace parte del juego, no hay reglas, no hay vencedores solo son lo que son y, juegan.

*Entrevista con Hersua, Acerca del juego, Abril 2003.

En estos ejemplos no hay una separación de la naturaleza , hay un acercamiento que los hombres hemos ido perdiendo , por el anhelo de ser lo que no somos , la separación del hombre con su naturaleza solo condena a perder al juego y a llegar por medio de condicionamientos al antijuego (Cuadro 5) . Hay que buscar en el interior a lo mejor resulta que tenemos lo que tanto anhelamos y, por estar tan separados de nosotros mismos no nos hemos dado cuenta.



En este juego lo importante no es ni resultado, ni marcador, ni quien gana, ni quien es más poderoso . En este juego lo importante es jugar . (Lo importante no es el camino , lo importante es caminar). En este juego siempre hay que hacer algo aunque no se vea la acción, me refiero a que lo importante es ser y estar , sin miedo , sin culpas, ni jueces, ni condicionamientos que nos tachen de esto o el otro . En el juego no hay buenos , no hay malos; hay y , eso es lo que importa.

Para jugar hay que estar dispuesto a dar y a recibir , sin recelo, sin etiquetas. A veces hay que estar dispuesto a jugar sólo. No se necesita más compañía que la uno mismo. Pues cuando creemos que jugamos lo primero que hacemos es temer; temer a que , al cambio , al no saber , al no poder estar , al no poder hacer como hice . Nos enajenamos y , toda la energía que teníamos para un juego la desperdiciamos, sin siquiera darnos cuenta . Nos preocupamos y no nos ocupamos. El juego no debería ocasionar malestar sino goce y satisfacción.

Cuando corres, es por que quieres correr , no porque te vas a ver bien; mas esbelto , y vas a tener tus tenis carisimos y vas a correr muchos kilómetros, y todos te admiran y algunos hasta te odian . No se trata de eso se trata de que simplemente corres o brinques , o grites o lo en ese momento quieras hacer . Preguntate si lo quieres hacer o lo tienes que hacer . Intentalo y trata de disfrutar todo o la mayor parte de lo que haces.

1.3 Escultura y juego.

¿Porque buscar esa unión entre escultura y juego? .

Cuando en esta investigación se habla de juego, al mismo tiempo se amasa un basamento firme para la escultura. El juego en este caso es una opción de acercamiento para; el escultor , para la obra y , para el espectador , que estén dispuestos a : hacer una propuesta plástica , aproximada a estos planteos , para obtener una obra juguetona y flexible que incluya al observador como una parte activa y fundamental para la escultura. La obra escultórica no esta terminada la termina el espectador.

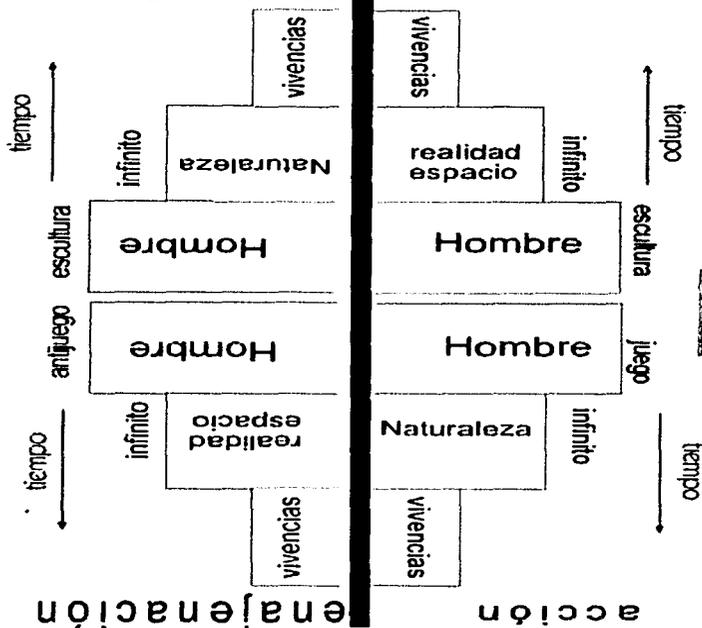
En esta propuesta , se juntan el juego y la escultura ; renacen como un todo que comparte y ofrece. El juego no es una división , si no un a opción . Busco incluir al juego por ser un manantial inagotable de métodos de trabajo para el escultor , y de procedimientos de acercamiento para el espectador; no estamos hablando de reglas pues el verdadero juego no las tiene, estamos hablando de que la obra escultórica desde un principio esta planteada para, ser consumida, desde la mayor parte de aspectos que no son solo vistas ó lados , que permitan un acercamiento completo a ella por medio de los sentidos y la participación activa, la obra escultórica ofrece vivencias a quien las quiere recoger. Ya que si nadie quiere acercarse , ni el escultor , ni la obra lo pueden impedir .Y en caso contrario tampoco se puede impedir su estimación, como algo que sucedió y, que dejo en el espectador el ánimo de contribuir ; de hacer suyo ese objeto aunque sea solo por un instante. El juego en la escultura puede ser tan mágico , que a lo mejo no necesita esfuerzo, y esa magia radica en que es casi imposible de realizar, quizá se esto lo que cautiva al artista.

Debe quedar claro que no es una prepueta absoluta (Cuadro 6) y, que no a todos nos funciona, no es una receta, hay escultores que la aplican y hay escultores que no. No por eso dejan de hacer lo que hacen , y en algunos casos de muy buena calidad ,ya que en el juego escultórico no hay ni buenos , ni malos , solo hay. Insisto el juego es solo uno de tantos caminos que hay para escoger , después de todo dicen por ahí que todos los caminos llegan a Roma . Habrá que ver para creer.

Algunos de estos caminos pueden llevar al artista a la enajenación y al estancamiento de ellos y como resultado de su obra. Pero en fin es decisión de cada quien . Soló hay que estar alerta .

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

estancamiento movimiento



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En este cuadro , podemos ver la igualdad de los argumentos del juego y del antijuego,(puede haber otros) . Los dos son totalmente validos , de ahí la importancia de buscar y de elegir en base a lo que yo soy , como escultor y como ser humano.

En el siguiente capitulo nos acercamos un poco mas a los elementos formales de la escultura , siempre vistos desde el punto vista del juego, y tejiendo la trama de una propuesta conceptual , para el análisis de las obras de tres escultores del siglo XX. Usare esta trama para acercarme formalmente a mi producción escultóricas y , al final en un anexo nos de acercamos al juego creativo y a como podemos abrir nuestra percepción para recibir al juego como una manera distinta de pasear por la cruda y monótona realidad .

Capitulo 2
EL JUEGO PLÁSTICO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

*"Será que con colores, y el olor que dan las flores es mas fácil ir despiertos .
Será que con las nubes y el barullo de los tiempos no tenemos bien los nervios" 9*

9- Entre el suelo y el cielo , Ignacio Cano, Pista 4 , 50 palabras , 60 palabras o 100, grabado por BMG Music, España, 1998,1992, Ariola Euro disc .sa de c.v [Disco compacto C.D.]

2.1 YO... PROPONGO . TÚ ... ESCOGES

Para poder hablar del juego en la plástica , es necesario definir lo que no es juego. Entretener no es jugar , pues es el hecho de estar en espera .Divertir y recrear tampoco . " *Divertir es alejar o apartar " 10 y "recrear es volver a hacer algo igual " 11*

Jugar puede ser asimilar
Jugar puede ser pensar
Jugar puede ser cuestionar
Jugar puede ser movimiento
Jugar nos puede gustar
Jugar nos puede enseñar
Jugar nos puede joder
Jugar te puede acercar
Jugar te puede encontrar



El hombre por naturaleza juega.

Jugar gana importancia cuando algo se aprende y mejor aún cuando se asimila ; se gana o se pierde . Esta opción es la primera enseñanza del juego.

El juego es grande. Y es que un juego, abre posibilidades, después de haber aprendido.

Qué es más importante el ¿juego? ó ¿jugar? .Qué es más importante ¿ la obra terminada o el proceso? . Tenemos opciones , sólo falta escoger.

¿El lugar determinará el tipo de juego? ¿Ó será mas bien el tiempo él que dice a qué jugamos?

¿Jugamos con el material ó con el espacio ? . O simplemente juegas entre la fantasía y la realidad, apostando: Va de por medio el desarrollo del juego .

Ejempló gráfico del punto primer elemento formal de la escultura
Recuerda Que pensar en términos absolutos enfría la creatividad y termina el juego
Ver anexo juegos creativos.

Cual es un punto?



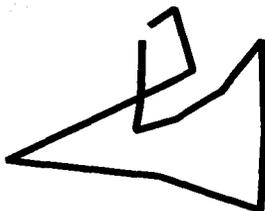
¿el tamaño importa?

¿La forma lo afecta?

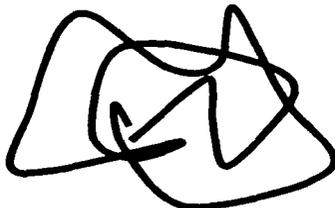
10 - Pascual, Fronda, Eladio, *Diccionario esencial de la lengua española*, 17ª edición, México, editorial Larousse, 1994, 716 p. p 229

11 - *ibidem*, p 562

La línea, ¿en donde comienza?

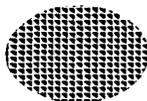


Ejemplo gráfico de juego en a línea
segundo nivel de la escultura



¿donde termino?

¿ Cual es un plano?



El plano es el tercer nivel de la escultura.
Puedes jugar con el, en estos ejemplos

¿Por que?



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¿Esta plano?

Y del volumen

¿que se puede decir?



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

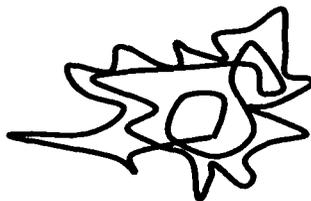
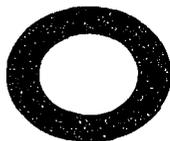


Y los que no lo son ¿por que no lo son?

El volumen cuando es real , es una característica esencial de la escultura, le permite contraponerse al espacio

Jugar con la forma

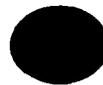
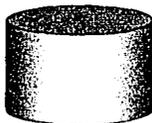
¿Es importante?



¿ como sabes?

¿Que es?

La forma es el limite entre el espacio y la materia
La forma modela este limite



¿Juegas?

2.2 EL JUEGO

A lo largo del tiempo ¿quiénes se han preocupado o han incluido al juego en su trabajo o en su pensamiento? . El Juego ha formado parte del hombre ,de sus preguntas ,de sus respuestas , de su cultura y de su entorno como un elemento importante de su desarrollo como individuo y como parte de un todo.

Según Piaget, psicólogo y filósofo suizo(1896- 1980)

"El juego es asimilación que prima sobre la acomodación" 12

Dice Gadamer, filósofo alemán(1977) "

"El juego es una función elemental de la vida humana" 13

Schiller , filósofo alemán(1759-1805)

Preguntó: *" ¿ Que quiere decir ? Nada mas que juego . Si sabemos que entre todos los estados del ser humano , el juego y sólo el juego lo convierte en un hombre pleno ". 14* Y asevera *"El juego es mas bien placer relacionado con la manifestación de exceso de energía" 15*

Platón plantea ; filósofo griego(428- 347 a c)

" Juego , broma, cultura afirmamos son lo mas serio para nosotros los hombres"

Nietzsche encontró que ; filósofo alemán (1844- 1900)

" La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la serenidad con la que jugaba de niño"

A juzgar por Mark Twain ; escritor y periodista estadounidense (1835-1910)

" El trabajo es todo lo que esta obligado a hacer ; el juego es lo que se hace sin estar obligado a ello "

Derek Curtis Bok declaró que; pedagogo estadounidense (1930-)

"La medida de la civilización interior de un hombre es su habilidad para el ocio creativo"

Según Noel Clarasó, escritor español(1905-1950)

" En el juego es muy importante saber perder; pero mas importante es saber hacer perder a los otros "

Gabriel D'Annunzio, escribió sobre el tema que ; escritor y político italiano(1863- 1938)

"¿Quien Ha dicho que la vida es un sueño? La vida es un juego?." 15

12 - Piaget , Jean, *La formación del símbolo: Imitación , juego y sueño : Imagen y representación*, 10ª edición ,1987, tr. José Gutiérrez , Mexico , Fondo de Cultura Económico, 1969, 400p [Título original : *La formation du symbole chez l'enfant*] p.123.

13 - Gadamer, Hans, George, *La actualidad de lo bello*, int , George Gadamer , México, Paidós , 1977 , 178p , p. 68.

14- Hildegard , Hetzer, El juego y los juguetes , Hildegard Hetzer, tr. Juan Jorge Tomas , Buenos Aires , Kapeluz , 1978, 90 p , p15.

15 - Wayne ,Xoconostle ,Rodrigo, *Son como niños*, en " Revista Quo", N° 58 , Agosto 2002 [*Quorum* citas] p. 29 .

Dijo Lord Byron: , poeta ingles (1788-1824)

"En el juego hay dos clases de placeres a nuestra elección : ganar o perder".

Según Lee Smolin , físico estadounidense (1956)

"Los científicos somos gente con suerte . Podemos jugar a lo que queramos durante toda nuestra vida"

Francoise Mauriac, explicó; novelista francés(1885-1970)

"No siento el menor deseo de jugar , en un mundo donde todos hacen trampa" 16

Después de estos pensamientos, el juego es una actividad inherente al hombre ;que gasta su exceso de energía y la trasforma en experiencias placenteras para y de su propia vida ayudandolo a desarrollarse como individuo dentro de una civilización .

Un juego y un partido no son lo mismo , en el juego no hay mejores ni peores. En un partido lo importante es ganar , en el juego lo importante es jugar ; sin perseguir algún otro fin . El juego es una forma básica de enfrentarse al medio. El juego al igual que el arte, se cuestionan así mismos.

Encontramos opiniones de muchas áreas de trabajo, que relacionan su actividad con el juego; se relacionan con el placer , con la cultura , con la libertad con el niño, y con el hombre; con la búsqueda ,y con el encuentro. Una constante es la relación del juego con el quehacer humano, y el tiempo para realizarlo. El juego es un momento de gozo y de fusión con la actividad que el hombre realiza.

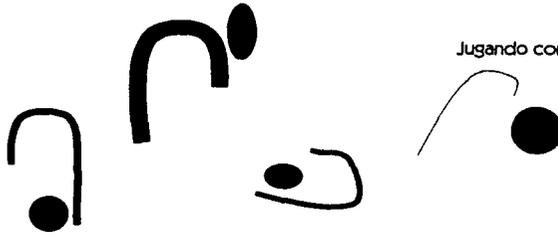
En el caso específico de la escultura , el juego es una realidad para quien así lo decida, el juego es profundizar; es la lucha con el propio ego , que en el artista suele ser muy grande. Como soy el artista, la obra no tiene oportunidad ante mí. Yo el artista , soy mas importante que la obra ; pues yo, la hice. Las creaciones escultóricas se muestran por sí solas , no por quien las hizo , ni por como las hizo . El arte no necesita ser cuestionado , pues se cuestiona solo. Posteriormente la obra, sí tiene la magia necesaria, se queda como mudo testigo de la realidad. Y el artista , muere después de cierto tiempo. No se, si en esta lucha con el ego lo único que se pierde es el desarrollo de la obra escultórica, al querer el artista imponer su juicio estético a la escultura , sin observarla , sin cuestionarla, sin aprovechar al máximo el lenguaje con el que podrían cooperar , para que en algún momento; obra y escultor fueran uno mismo, no es necesario pelear , ni preocuparse hay que ocuparse , y valerse de la actitud creadora que él mismo tiene . ¿De que sirve Recrear?.

¿Que es el juego? Creación o recreación.

2.3 CREACIÓN Y RECREACIÓN

Creación : Producir una cosa que no existía. En el arte , la creación se basa en el entorno del productor plástico, se traduce la realidad a un lenguaje específico con características propias:

Variables de interés
Romper rutinas
Sugerir eventos de interés
Cuestionarse a sí mismo

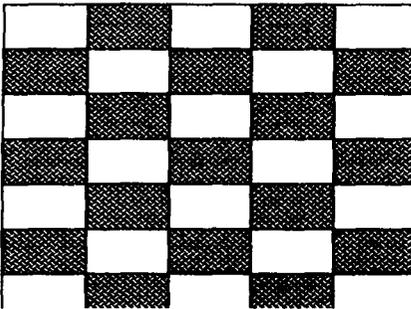


Jugando con dos elementos se crean distintos juego gráficos
¿ Cuantas combinaciones serán posibles?

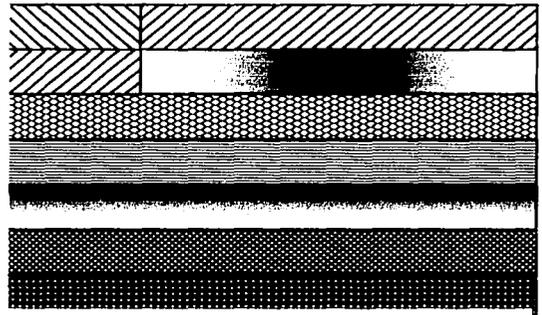
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Recreación: Entretenimiento .Tiempo que se concede para jugar. Crear de nuevo

En el momento en que los hechos y las acciones se repiten, se vuelven monótonos llevándonos hasta el otro extremo del juego, el antijuego . Mientras más se repite , más pierde el interés del espectador y las variables que él puede proponer para dar distintos finales a la obra. En este juego hay dos ganadores o más, según quienes se hayan permitido participar en el juego.



Ejempló gráfico de las características del juego y del antijuego
Antijuego
(Repetitivo , monótono)



Juego
(Variable , cambiante)

Es por eso que el juego, puede estar siempre en movimiento, sin un principio ni un fin específico. Solo el jugar tiene importancia y , más la tiene aún , lo que se aprende mientras se juega.



La línea curva al igual que el juego se valancea , no se queda quieta, es un movimiento infinito

Ahora bien ¿con que jugamos?.

En el campo de la escultura el protagonista principal del juego será :

¿El espacio?

¿El material?

¿La idea?

Y se enfrentan sin límite de tiempo contra:

El espacio

El material

El concepto

La forma

El color

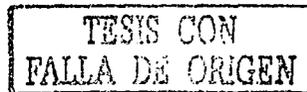
Las sensaciones

El ritmo

El tiempo

El movimiento

El equilibrio etc.



Así funcionan como variables posibles del desenvolvimiento de la obra artística y , en la lucha por el título de la escultura lúdica.

Todas estas combinaciones posibles dan como resultado el juego plástico que, después se enfrenta cuerpo a cuerpo a la enajenación . ¿ Donde puede perder su nombre de juego y convertirse en Antijuego?.

En este peligroso enfrentamiento se juega su validez como obra innovadora y propositiva, y corre el riesgo de convertirse en la peor pesadilla del productor plástico: la enajenación en sí mismo. Es en este momento cuando surge el estilo y nomas por curiosidad, ¿será que es el Antijuego?.

El estilo es la limitante más grande con la que nos podemos topar ;pues cuando ya se da tiempo y repetición , para ganar una etiqueta , el tiempo quedo detenido y en espera sin lograr un acercamiento mayor con la idea de libertad

" Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego , que tiene que rellenar" 17

¿Con qué se rellena ese espacio ?

2.3.1 VAIVÉN , BALANCEO, OSCILACIÓN, FLUCTUACIÓN

Comencemos rellenandolo con movimiento:

Vaivén : Movimiento alternativo de un objeto entre dos puntos

Balanceo: Movimiento que hace un cuerpo inclinándose a un lado y al otro.

Oscilación: Movimiento de un lado a otro de su posición de equilibrio.

Fluctuación: Cambio alternativo.

En el arte , el juego puede ser cualquier movimiento que no lleva a un fin establecido, gasta la energía que sobra después de cualquier actividad . Es incierto y se relaciona estrechamente con el azar el cual es un aspecto importante del juego.

El hombre desafía al destino y cree en algo que lo protege.

El movimiento de vaiven invita al juego



Eje de Cardan, museo Universum UNAM
movimiento de rotación ,vértigo.



Estos movimientos

también se relacionan con el fenómeno del vértigo.

Producen adrenalina y esta excitación cubre instintos del hombre. *"el sabe que no es peligro real pero le sirve y lo utiliza"* 18

Marily Pérez y Monica Perez. " Onomatopeya de lluvia",cumbre Tajín 2002. Tubo galvanizado , PVC , semillas.25m² Aprox. Transformación del entomo



Estos movimientos también convierten y transforman el material. Al momento de jugar, se disfraza, goza y transforma el entorno, creando algo que no existía y que satisface su necesidad.



El escultor trabaja , razona y juega, con los elementos que utiliza.

" El juego también puede incluir en sí mismo a la razón , el carácter distintivo mas propio del ser humano consiente es poder darse fines y aspirar a ellos concientemente." 19
Mientras jugamos ¿seremos conscientes del ritmo?

18 - Leif, Joseph , *La verdadera naturaleza del juego* , Lucien Bvnelle, traducción de Iris Ibañes , Buenos Aires , Kapeluz , 1978 , 126 p, [Titulo original *Le jeu pour le jeu*] p. 23

19 - Hans, George, Gadamer, *Op. Cit* p. 67

20 - Eladio, Pascual, Fronda, *Op. Cit.* p. 538

21 - Michel, Brenet, *Diccionario de música*, Barcelona, editorial Iberia, 1976, 987 p. p. 457

22 - *Ibidem* p. 458

2.3.2 DISPONES Y ¿ JUEGAS?

El ritmo en el juego:

Ritmo : *"Disposición periódica de elementos"* 20

Ritmo: *"Proporción guardada entre el tiempo de un movimiento y el de otro diferente"* 21

¿Qué será mas educativo ¿poner o quitar? , ¿juntar o separar ? , ¿coincidir o medir.? ¿En donde podremos jugar mas? .

"Modernamente y a impulsos de la música de jazz-band , ha sido introducida una serie de combinaciones de ritmos en la música de danza ; tanto en movimientos vivos como en los lentos , dando a dicha música una singular coloración ; sobre todo en los ritmos sincopados , utilizados preferentemente . Combinados y superpuestos a ritmos regulares , ofrecen interesantes matizaciones que, aunque no sean propios de la alta musicalidad , es innegable que aplicados a la danza atraen la atención" 22

¿Cual es el papel del silencio en el ritmo?

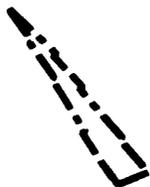
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¿Quien sitúa las piezas en el juego?

El viento .	El día.	La noche.	La idea.
El río.			La respiración.
	La ilusión.		Un engaño.
El desvarío.		Un acierto.	
	La duda.	Quando te equivocas.	
Quando fundes.		Quando alteras.	
			Quando descompones.
Quando lo quitas de aquí .		Y lo pones aca.	



Quando los elementos brincan al espacio y el espacio brinca a los elementos.



Ejemplo de elementos con distinto ritmo



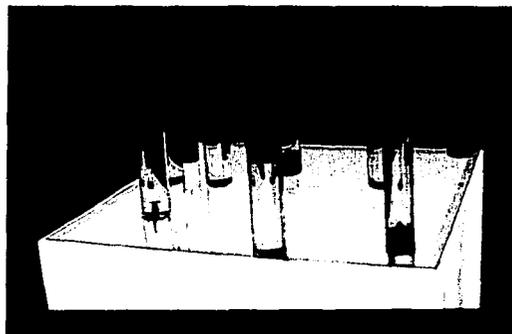
El escultor utiliza el ritmo en el acomodo de los elementos que conforman una obra escultórica.

¿Como los coloca?

La cadencia de la ubicación de los elementos en una propuesta tridimensional plástica es otro factor que influye en el juego escultórico, junto con los tamaños o su posición, con respecto a él mismo y al espectador.

Como dice Jaques Lussier músico:

*"El ritmo, en el jazz es una manera de respirar"*²³ y en la escultura el ritmo marca la respiración de un recorrido que es tanto, visual como corporal, el ritmo le dice al espectador por donde ir o venir en sí el ritmo marca el transito dentro y fuera de una escultura.



Monica Perez Quintero, " Sinfonia " Acrílico Perforado.
La cualidad de transparencia del material deja ver las perforaciones marcando el ritmo en una pieza escultórica

No sabemos como espectadores, si se mueve, nos acomoda en relación a la escultura, , hace ruido, o es silencioso, no sabemos si se estabiliza o se cae. Este elemento que es el ritmo se relaciona íntimamente con otra idea : El equilibrio que es capaz de jugar con nuestra percepción de la realidad y hacemos dudar de lo que estamos viviendo . El equilibrio así como el ritmo son polvos mágicos (Ideas) que nos marcan la relación que tenemos directamente con la obra escultórica.

¿ Todavía, hay elementos que puedan afectar a la escultura ? ¿ Como es que una idea o un elemento puede afectar a una escultura , a un escultor y a un espectador?.

23 - Jaqués Lussier , Con Julio Estrada , de la serie Luz de la memoria , Video realizado por Julio Pliego , Para Televisión Metropolitana , Canal 22 , Ciudad de México , 1998, duración 25 min. [Videocasete VHS].

2.3.3 Y ¿ SÍ SE CAE?

El equilibrio en el juego

Equilibrio : Es cuando un cuerpo reposo , es solicitado por dos fuerzas que se destruyen recíprocamente hay dos tipos

Equilibrio estable, el cuerpo desplazado de su posición vuelve a recuperarla por sí solo.

Equilibrio inestable : El cuerpo movido busca su equilibrio en una posición diferente." 24

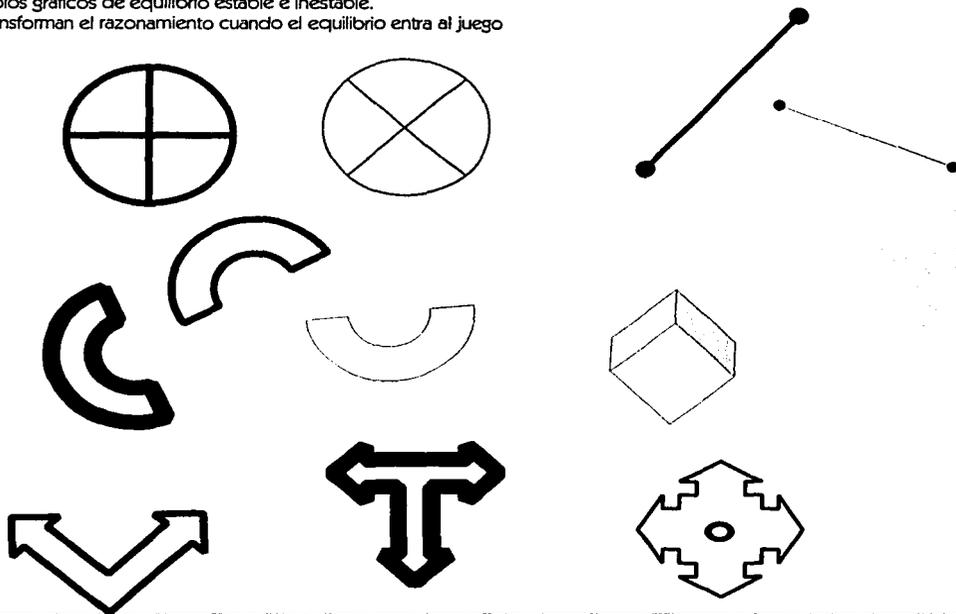
Este fenómeno, en la plástica puede ser real o virtual . Las formas en la percepción tienden a estabilizarse, dando la impresión de movimiento y transformación de la obra .

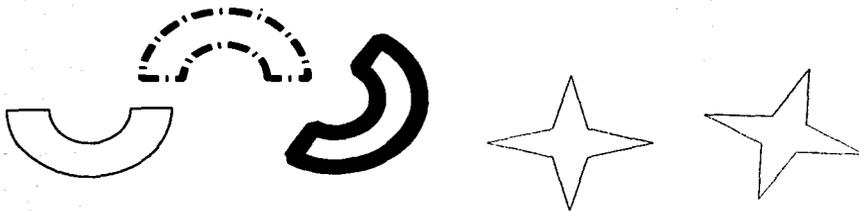
Así mismo el espectador puede formar parte de ese equilibrio en la obra como variable transitable y en movimiento.

Esta transformación puede ser un recurso aprovechable por el productor plástico en tanto se concienticen la mayor cantidad de factores que intervengan en él, para poder manipularlos y lograr la visión requerida del espectador .

Ejemplos gráficos de equilibrio estable e inestable.

Se transforman el razonamiento cuando el equilibrio entra al juego





La misma figura se modifica cuando se desestabiliza.
El discurso escultórico se modifica con el equilibrio
con el desequilibrio y el movimiento.

¿El desequilibrio es una idea?

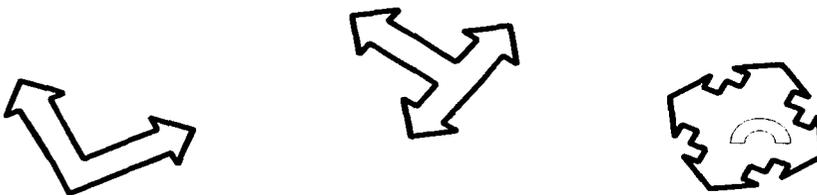
¿Idea de que?

¿Será idea o sensación?

El desequilibrio, es otro fenómeno que puede enriquecer la propuesta plástica. En el espectador , genera sensaciones de movimiento y de desplazamiento y actividad; pues el objeto busca en la percepción su equilibrio ideal, transformando la obra a sus ojos.

Es el hecho de no saber lo que va a pasar con el objeto, abriendo así la capacidad del espectador como observador, para hacerlo participe de la metamorfosis de la obra. Da lugar , al encuentro con el juego plástico que estamos buscando.

La dirección de los elementos también nos ayuda a recalcar la transformación de una obra escultórica .Hace al objeto mas estable ó inestable , según se disponga su colocación en relación al todo.



La dirección nos da pistas, para el aprovechamiento de la obra escultórica
La dirección nos dice si estamos en equilibrio o en desequilibrio

2.3.4 ¿COMO? ... JUEGA LA PLÁSTICA

Sensaciones en el juego.

¿Aburrido?

¿Que sientes cuando juegas?

Sensación : *"Impresión que producen los fenómenos en el receptor ,por medio de los sentidos. Impresión es la acción de dejar huella sobre un objeto"* 25

" La sensación es un acontecimiento interno separado de los objetos externos. " 26

Se caracterizan por intensidad (Fuertes o débiles etc).o duración (largas pequeñas etc).

En el campo de la escultura , por ser una manifestación que existe en un campo real intervienen todos los sentidos, Mirar o ver, escuchar u oír ,gustar ó saborear, tocar ó manipular, oler o husmear , agradar o complacer ,te duele; gimes , te seduce y te excita .Son distintas actitudes ante un evento plástico. Aun que no todas estén estrechamente relacionados con los sentidos mas cotidianos de la percepción.



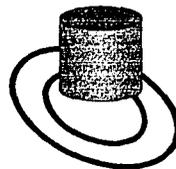
¿A que huelen las líneas?

Las líneas así como los demás elementos formales de la escultura por su ritmo y su forma pueden desatar sensaciones en el espectador, que quizá pueden ser olfativas sensitivas ,táctiles, auditivas de peligro , de agrado, de desagrado ,de satisfacción etc. .

¿A que saben las formas?

¿duelen?

¿complacen?



¿Como suenan la caritas?

25 - Pascual, Fronda, Eladio *Op. Cit* ,p602

26 - Josef, Cohen ,*Sensación y percepción visuales*, prólogo Jozef Cohen , 6ª reimpresión , México , Trillas , 1983, 97 p ils, cuadros , laminas , gráficas, [Tomo I Serie de temas de psicología] p.9

Otras variantes de las sensaciones pueden ser:

El tamaño y la escala.

Tamaño: " *Volumen o magnitud de una cosa. (grande; pequeño)*" 27

En la imagen podemos ver un ejemplo de escala la mano es mas grande que el hombre.



Escala: " *Gradación de un objeto con respecto a otro, en proporción con las unidades de medida*" 28

Mas grande que ; mas pequeño que.

Las alteraciones en la escala producen sensaciones .Pueden magnificar o disminuir algún elemento de la obra, tomando como punto de salida al espectador , su entorno y su relación con el espacio.

Terreno para instalación "onomatopeya de lluvia " en cumbre Tajín 2002 , Antes de colocar los elementos .Vease la transformación del sitio.



Terreno transformado después de la colocación de los elementos que conforman la instalación " Onomatopeya de lluvia " en Cumbre Tajín 2002



El espectador y el productor plástico se hacen conscientes de su entorno y su realidad al confrontarse con ella cuando se altera. Se consolida la unión del hombre con su espacio habitual, rompiendo así la monotonía y , aprendiendo junto con su realidad a jugar en ella

No siempre el tamaño determina la grandeza de una obra; se requiere de analizar , digerir y proponer al espectador una transformación de su cotidianidad. El yo y mí posición con respecto a algún objeto; modifican y transforman la percepción de todo lo que yo rodeo .

¿El color es una sensación? ¿De que color son las sensaciones? Son calientes o frías, rojas o azules, fuertes o débiles, ruidosas o calladas.

27 - Pascual, Fronda, Eladio , *Op. Cit.* p. 630.

28 - *ibídem* , p 264

2.3.5 ¿ DE QUE COLOR ES EL JUEGO?

El color elemento lúdico

Hablar del color es demasiado extenso y poco práctico para el tema. Tomaremos Como base la definición de que, lo que no es blanco ni negro, es color. Y sabiendo Que es un fenómeno físico por el cual la luz causa una impresión en al retina del ojo al ser reflejada por los cuerpos.

El color es un fenómeno perceptivo de fácil cambio. Según la ciencia de la física, cada color tiene diferente longitud de onda y químicamente es una sustancia orgánica y inorgánica con su propia fórmula. El color además sustancia distintas reacciones químicas o estados de espíritu” 29

En este caso ocuparemos al color para denotar distintas sensaciones y presentar al Espectador varias posibilidades de ambiente.

Ambiente: “Dícese del fluido que rodea un cuerpo en relación a un momento determinado” 30 Fluido “Dícese de los cuerpos cuyas moléculas tienen poca cohesión y toman siempre la forma del recipiente que los contiene” 31

Matiz: La cualidad por la cual distinguimos una familia de colores de otra, como El rojo del amarillo, o el verde del azul o del púrpura. Es específicamente aquella cualidad de coloración distintiva de un objeto o una superficie” 32.

Intensidad: “Es la fuerza o debilidad de una sensación de color 33

Valor: Claridad o oscuridad de una sensación de color llamadas vagamente Luces y sombras” 34

“El color es un fenómeno lumínico cuya percepción depende no sola de la iluminación que recibe el objeto sino también depende de sus colores vecinos” 35

Blanco

Negro

Verde

Azul

Anaranjado

Morado

Amarillo

Tomando estos cuadros ¿ Cuantas combinaciones podemos lograr? Y Que puede Pensar con ellas ¿ Será que el da tamaño y presencia?

“Ahora, estando enfermo, trato de hacer algo para consolarme, para placer como motivo, pongo frente a mí el blanco y el negro de Delacroix o de Millet o según ellos y luego improviso el color por encima, pero por supuesto no totalmente siendo yo mismo, sino buscando recuerdo de sus cuadros, pero el recuerdo, la vaga consonancia de colores que están dentro del sentimiento cuando no lo son totalmente, es una interpretación” 36

¿De que color es círculo?

La intensidad es una pista para la valoración del color

¿Qué indica su intensidad?

De lo anterior, consideraremos como una variable más en la plástica, que el productor pueda usar el color para enfrenarse a la realidad en distintas intensidades y matices, logrando con esto la transformación total o parcial de la obra misma. El color es tan extenso como la progresión, que de él existe y de todo lo que lo pueda afectar en el exterior, iluminación, sombras, lluvia, viento, contaminación.

¿De qué color nos rodeamos?

El color al igual que los otros elementos formales es
Parte esencial del materia y como tal hay emplearlo
Junto con sus condicionantes externa a la escultura

¿Qué es el color y la forma y el espacio y se alteran cuando conviven en el tiempo que las rodea?

2.3.6 ¿COMO JUEGO?

Forma Lúdica.

La forma es el límite entre materia y espacio .En la actualidad escultórica, se da el caso de que se invierten los papeles del juego entre estos dos elementos que pueden ser cualesquiera. Son mas aprovechables que la figura, porque no son reconocibles , no tienen relación alguna con el símbolo ya que son nuevos .

El símbolo y la figura son elementos reconocibles por alguna vivencia o experiencia con ellos . Se pueden utilizar, pero por el memento me enfocaré a la forma como tal .Pues al ser estos elementos reconocidos, se pueden volver monótonos y perder el interés lúdico que posee la obra.

¿Cascara?

¿De que nos sirve la cascara de una obra?



Al igual que cualesquiera de sus elementos, la forma nos abre una enorme ventana de posibilidades con la obra; pues en la forma pueden actuar distintos fenómenos; dependiendo de como se desarrolle y se desenvuelva en el escenario .

Supongamos que la forma es la principal interprete de alguna danza(la que sea). Ella juega en el espacio y a cada movimiento se transforma y cambia ¿Nos dice algo distinto?.

Sigue moviéndose , se relaciona con otros interpretes. Y, entonces .

¿Ella cambia el espacio ?

... ó ...

¿El espacio la cambia a ella? .

¿ Quien envuelve a quien?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¡Qué ! ¿Esta jugando ó esta transformando?

¿Quien es el que se mueve? ó ¿Se esta desplegando?

Sí es el espacio el que actúa sobre la forma ¿que le esta pasando? : Se activa ,se propulsa , se impele ,se traslada , se muda , se bulle , se burbujea, se circula , se anda , se recorre , se deambula , se transita , se fusiona , se ejecuta ,se va , se viene, se dirige , acude , asiste , concurre , parte , juega , se entretiene, se divierte , se resuelve.

Sí es la forma la que actúa sobre el espacio, lo determina, lo complace, lo goza , lo saborea, lo funde , lo licua, lo pasa , lo sucede, lo pasea , lo altera, lo alborota, lo encrespa , lo corrompe, lo enfurece , lo turba, lo desordena , lo confunde , lo aplasta , lo estruja , lo alterna , lo revela, lo irrita , lo desfila , lo pasea, lo empuja, lo desfila, lo lleva de la mano, ¿lo resuelve?.

¿lo determina?

Y sí es el productor plástico el que actúa en el espacio y la forma ;

los transforma, los activa ,los hierve ,los burbujea, los ejerce , los practica ,los ejecuta,
los afecta los juega, los invade , los deambula, los transita , los fusiona, los pasea ,
los enfurece, los alborota ,los encrespa, los revela , los corrompe, los confunde, los
aplasta, los rodea, los estruja , los alterna, los ofende, los pule, los limpia, , los dirige ,
los endereza , los encauza , los alisa , los bruñe, los penetra ,los descubre,
los manifiesta, los desvanece, los volatiza, los accidenta, los involucra, los aturde ,
los enreda ,los encierra, los prensa, los espuma ,los evapora ,los riza , los enchufa.

Los borra , los ensortija ,los circunda, los excita los
perturba ,los mete, los saca , los exhibe, los recupera.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los olvida y los ignora.

ó ;

Los ignora y los olvida

¿A que juega la forma?

¿Con quién juega la forma? Con el tiempo o con el espacio o con ambos

¿Se marca la diferencia de jugar con espacio ó jugar con forma o con
el tiempo?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.4 JUGAR ¡ YA!

Momento...

El tiempo en el juego .

Dice Gadamer *"La experiencia practica, normal, del tiempo es la del, tiempo para algo ; es decir el tiempo de que se dispone, que se divide, el tiempo que se tiene o no se tiene , o que se cree no tener . Es por su estructura un tiempo vacío; algo que hay que tener para llenarlo con algo"* 37
Para luego festejar que se halla llenado.

Tiempo: *"Duración limitada y real de los fenómenos / Devenir como sucesión de momentos/ Estado de la atmósfera. Acidente del verbo que significa el momento en que se realiza la acción."* 38

El tiempo es una variable modificadora de la obra escultórica. Denota que esta ya fué hecha; que se está observando y se puede conservar , destruir ó transformar. Que ya se transformó; que se está haciendo y se cambiará.

" Hay que tomar el tiempo correctamente , es decir tomarlo tal y como la obra lo exige .Las indicaciones del tiempo- son solo señales para cumplir con el tiempo, correcto, o para adaptarse de modo correcto al todo de la obra , El tiempo correcto no puede calcularse ni medirse nunca" 39

Es elemento de ser y estar

Es elemento de tránsito

Es elemento de tormento

Es elemento de expansión

Es elemento de aprendizaje

Es elemento de recopilación

Es elemento de estudio

Es elemento de metamorfosis

Es elemento de color

Es elemento de tensión

Es elemento de transición

Es elemento de evolución

Es elemento de desorden

Es elemento viejo y nuevo, añoso

Es elemento de suceder,

Es elemento que fue , es y será.

¿Donde esta el tiempo? En la música , en la danza , en la pintura , en la realidad , en la fotografía , en la televisión , en la calle , en las personas , en el cine o en la escultura ; en el material , en la forma , en la idea , en el espacio , en el ritmo, en la duración, en la energía ¿donde? .

Si el tiempo fuera de liga y se pudiera estirar, ¿hasta donde llegaría? , ¿podría llegar alla ó hasta alla? , ¿cuando llegará y como llegará? , ¿ se romperá ? ¿por que?...

¡Quien lo estiro! ¿que hizo cuando llevo? .

Y si fuera de metal ¿ de que metal sería? ¿ pewter ?. o ¿metal precioso?, también podría ser de madera ó plástico, ó piedra, ó de humo, ó de sonido ,ó de dolor, etc .En estos casos ¿cambiaría el tiempo? , ¿cambiaríamos nosotros? ¿quien cambiaría primero?

37 - Hans, George ,Gadamer, *Op. Cit.* . p.104.

38 - Pascual ,Fronda ,Eladio , *Op. Cit* p 643.

39 - Gadamer, Hans ,George, *Op. Cit* p. 107.

¿Quién sería el que juega y con quien?

¿Cómo se transformará el humo de mi cigarro en tiempo? Lo que escribo es tiempo ó es tiempo lo que lees . ¿y lo que piensas?

*"El auténtico enigma que el arte nos presenta es justamente la simultaneidad de presente pasado"*⁴⁰

En la obra escultórica solo existen el paso y el presente , no hay futuro, de ahí la importancia del espectador , pues el ve la obra y le da un cierto tiempo de vida. El espectador se va y , la obra escultórica que da suspendida en espera de otro espectador.

¿Tomaría tiempo? ¿para que? .Para recorrer, o transitar ,o caminar, o circular ,o trasladarme y andar , ir , venir ,regresar, pasar ,ó volver a ver , a oír , a vivir , a jugar.

*"La esencia de la experiencia temporal del arte consiste en aprender a demorarse."*⁴¹

Cuando el escultor , se encuentra con el tiempo, el escultor lo toma como parte esencial de su obra escultórica y aprende a tomar el tiempo que sea necesario, pues la obra escultórica no tiene un tiempo específico ni en la manufactura ni en el consumo.

¿Cuanto tiempo hace falta?

"Por que no apreciamos que el tiempo cambie mucho en este ambiente tan extraño, tan caprichoso ; y esto es lo que debemos tomar en cuenta" .⁴² El escultor, se hace concierto y, percibe las propiedades que el tiempo le brinda, cuando cambia las utiliza ,para incluir al espectador y, transformar una simple escultura en un paseo por la obra transitable. Sí el espectador se mueve, la obra se mueve ; sí el espectador esta vivo , la obra vive.

"Sí dirigimos nuestras miradas a las artes estatuarías recordaremos que también construimos y leemos las imágenes, que recorremos, y caminamos por edificios arquitectónicos . Todos esos son procesos - de- tiempo" ⁴³. Estos procesos, a los que se refiere George Gadamer son los que relacionan al espectador con la obra escultórica . Cuando el espectador recorre la obra , se genera un trayecto espacial que en si mismo genera tiempo.

¿Quién hace el tiempo en la escultura ?

40 - Gadamer , Hans, George , *op. cit* p 111.

41 - *ibidem*, p 110.

42 - Hawking ,Stefen, Breve historia del tiempo . México , editorial Planeta , 1992, 258 p, p. 91

43 - Gadamer, Hans ,George, *op. cit*; 110

EL ESPACIO DEL JUEGO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Espacio: " Extensión indefinida que contiene todo lo existente/ parte de esta extensión que ocupa cada cuerpo. / Transcurso de tiempo". 44

Aquí surge el problema del espacio . La transición de la forma ¿lo altera y lo engrandece? ó será que los dos se alteran a la par ,evolucionando y transformando la escultura en simples detonadores , señalamientos espaciales y temporales.

Hacen del espectador, el ejecutante del papel principal de la obra escultórica. El espectador piensa , se mueve , se transforma , y se activa; se siente ; se percibe. Toma asiento, digiere y después... transforma ,esculpe en el espacio una nueva relación con él .Esto en el caso de que el espectador sea el ejecutante ,pero en el caso inverso ¿que podría pasar?.

Espacio: Fin, principio o el principio del fin .El espacio en el juego se transforma con cualquier alteración por más sutil que esta sea ; como cuando, en el agua se deja caer una pluma; el espejo se torna brumo-so y las luces se accidentan dentro del charco.

El espacio cobra vida y arrolla todo lo que amodorre su juego. Lo que lo fija a un momento , lo Interrumpe. ¿Lo desordena?.

ó

¿Lo sucede?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Y sí el espacio fuera un ente inmóvil, fijo y permanente. En este entorno, ¿ la escultura se habría transformado a ser lo que es en este momento?

¡No sé!

Quizá podría hacer al espectador mas conciente de su espacialidad con respecto a un todo . De su tamaño y de su relación con todo lo que lo rodea y todo lo que él rodea.

Entonces, la misma inestabilidad espacial puede dar como resultado en el campo de la escultura propuestas variables de interés, versátiles, que se toman en un momento, en beneficio intrínseco para el curioso del espacio en constante transformación y desarrollo.

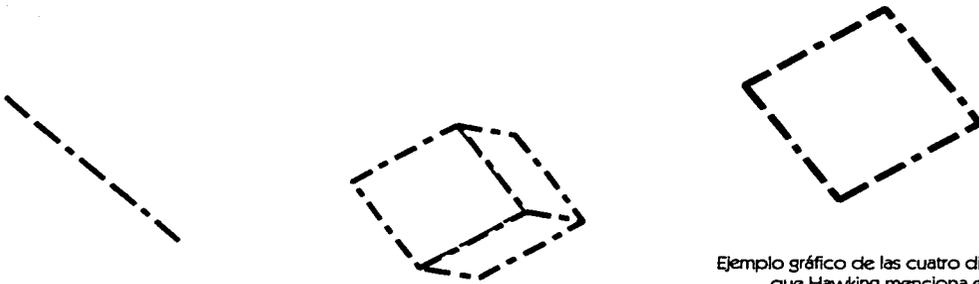
Pero el espacio no emana solo de la escultura. Se trasforman a la par espectador , entorno , obra e idea; como el encadenamiento de elementos que la escultura necesita para existir en su propio laberinto.

2.4.1 Espacio tiempo:

"La descripción tetradimensional del universo a partir de la relatividad , uniendo las tres dimensiones y la dimensión del tiempo .La curvatura espacio tiempo se usa en la teoría general de la relatividad para describir la gravedad. 45

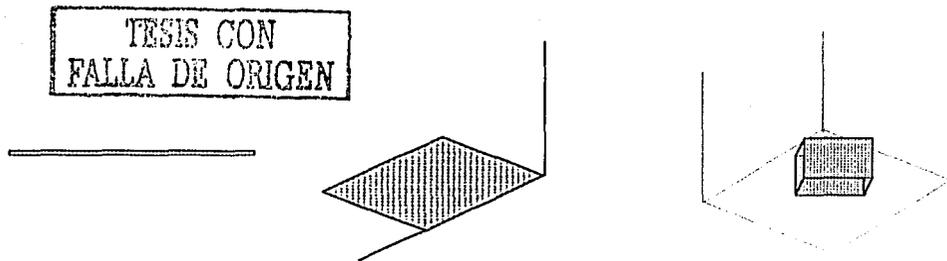
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Esta descripción tetradimensional del universo es como un mapa cartesiano para ubicar la escultura en él. Marca las distintas dimensiones que ocupa un objeto ; en este caso la escultura, en relación a un todo .Muestra el paso de la escultura por , la línea , el plano , el volumen y el tiempo. La relación espacio tiempo, alterará de algún modo la percepción que tenemos de los objetos que nos rodean y , de los objetos que rodeamos .



Ejemplo gráfico de las cuatro dimensiones que Hawking menciona en su teoría
 Nota La cuarta dimensión la haces tu cuando ves los gráficos.

¿Podrían ser estos los mismos elementos, sólo con especificaciones de espacio y tiempo distintos?



En el plano cartesiano funcionarían como los ejes de las x ,y, z

Si el espacio esta en constante movimiento ¿Afectará directa o indirectamente la percepción de la obra escultórica?

Si hay juego y antijuego , habrá espacio y antiespacio?

EL
MATERIAL
DEL
JUEGO

"Material : Que tiene relación con la materia." 46

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Materia: " Hasta 1910 se pensaba que la materia estaba formada de partículas parecidas a bolas de billar que tenían posiciones y velocidades definidas , y cuya conducta podía predecirse de manera precisa con las leyes físicas .De acuerdo con las nuevas leyes cuánticas, las partículas no tenían posiciones ni velocidades definidas con exactitud sino que estaban dispersas con una distribución probable , o función de onda , que media la probabilidad de encontrar la partícula en diferentes posiciones" 47

El material en la realidad, puede ser un ente travieso(*Travesura: "Acción digna de castigo pero hecha con destreza y maña , sin malicia, pero causando algún trastorno" . 48*), que se asocia con el tiempo , el espacio y la idea, logrando corporizar la escultura lúdica . El material, como niño latoso se vale de toda su destreza para jugar con la habilidad del escultor ; al escultor le representa problemas que estudiar y resolver.

Puede ser frío o , caliente ; duro o blando, es rugoso o, liso o, dúctil, fundible ,flexible , se estira y, se afloja , se pinta, se envejece ,se calienta ,se enfría y , se debilita , se atornilla , se engarza , se ensambla, se comprime y se expande , se martilla, se corta , se amalgama, se enrolla , se apelmaza , se cataliza , se mimetiza, se percute , se rasga , se truena . Se tira , se bruñe , se abrillanta , se lija , se ralla , se golpea , se recubre , se transparenta , se inclina , se pega , se agujera , se decolora , se aguada . Se vuela , se endurece , se levanta , se maltrata , se opaca. Se cuelga , se bate , se deshace , se fabrica. Se ensucia , se lamina ,se congela o se prende.

Se hila , se hincha , se graba, se amontona. Se honguea , se lo comen y se perfora , se traspasa , se comprime ,se envasa , se labra, se guarda , se corroe. Se forma , se quema, se moldea, se construye. Se infla, se tuerce, se sopla. Se rola , se mezcla , se pulveriza. Se tiñe , se junta , se hunde, se alisa. Se apesta , se texturiza, se aplanan , se fragua, se pandea. Se aprovecha , se compra , se encuentra , se regala. Se talla , se solda , se divide , se adhiere. Se refleja , se oculta , se disfraza. Se carboniza , se pisa ,se anuda, se escurre. Es transparente o de color , pesado o ligero, apestoso o aromático.

Es basura o tesoro, es madera ,metal ,piedra. Telas ,papel , tierra, arena , arcilla y graba .Es cielo. Es aire. Es agua , es unicel , policarbonato y polímeros. Contaminación y gente. Es cartón , cartoncillo , cartulina , cartón corrugado ó liso .Es plástico dañino ,acrílico translucido, es un campo de trigo o el mar abierto , es un pino , un cedro ó un encino. Es acero , platino, o pepino.

46 - Pascual, Fronda, Eladio, *Op. Cit.*, p 424

47 - Stefen, Hawking, *Op. Cit.*, p. 71

48 - Pascual, Fronda , Eladio , *Op. Cit.*,657.

El material en la escultura también puede ser ; vidrio roto , resina gelada .Es bronce fundido ,tierra cernida , o cocida, es aluminio rolando , es fluido en cubo ,en esfera en , cilindro. Es pasto en rollo y tendido, es un árbol plantado o caído, es metal en piedra o , piedra sin metal. Es el huevo de la gallina, un globo con gas o el puro gas sin globo. Es luz; en foco ,en lampara, en día ,en noche, en los ojos. Es la tierra en el campo y las hojas caídas. Es el sonido del aire a través de las piedras. Es olor de multitud, es barullo en el estadio azteca. Es espacio en abierto y cerrado. Es plástico reciclado. Son las letras de este texto .

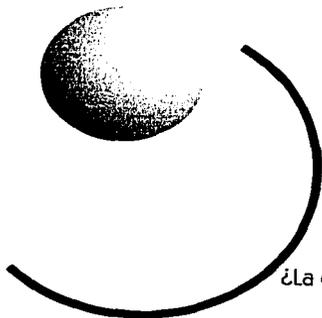
Y puede ser circulo, esfera , punto o plano, volumen ,forma o espacio. Contenedor o contenido. Residuo, cubo ,trayectoria, cuadrado . Figurativo, simbólico, recto , curvo, contomo, ondulado, pirámide , perímetro. Amorfo, parámetro, etero, infinito, ilimitado e inmenso. Lleno , vacío , monolítico, monumental. Espiral, lineal, orilla, interior o exterior.

Conduce a encuentro, idea , juego y pensamiento; indefinido o definido. Intensidad , movimiento, coqueteo. Intención , cadencia, proyecto ,desafío. Reto, enfrenamiento, fantasía, realidad, sueño. Tristeza o alegría. Mirar, escuchar, tocar , sentir , manosear. Entrenamiento, diversión , o dimensión , sensación , capricho, respirar, suspirar.

Viene en distintas presentaciones: En bolsa , costal , lamina , kilo, metro, litro. Tonelada , hoja. Pares, bultos , costales , en tronco , en tubo ,en caja. En brazas , en camión , en lata , en tablas, en docena, en cuarta, en medida. En lienzos, en chico , mediano y grande , también hay; extra chico y extra grande. En bastones y barillas , en bote , en internet, en cubeta. En barril, en tambor , en onzas, gramos, millas, en área, en piezas ,en grano, en rollo , en miligramos y mililitros, en montón , en carretillas. En los zapatos , en el aire , en el agua. En la mugre, en recipientes- En frascos , en aerosol , en liquido , en solido y hasta en gel.

Puede ser en tantisimas cosas. Lo único seguro es : el material no se crea ni se destruye , sólo se transforma.

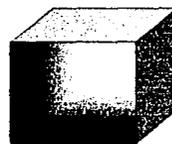
¿Que harías con una bola de material?.



¿La curva podría ser de...?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¿Con una caja de?.



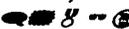
Asignar materiales a las formas también es parte del juego del escultor

2.7 ¿ENAJENAMOS? Ó ¿JUGAMOS?

El secreto del juego es misterio o encanto.

"Jugar con alguna cosa significa darse al objeto con el que se juega . De ello resulta que el juego se convierte en acción mágica que despierta la vida... Jugar es lanzar un puente entre la fantasía y la realidad a través de la eficacia mágica de la propia lívido." 49

" ¡El periódico! A ver, sí me saque los pronósticos deportivos . Le fuí al Atlante y ganó Nueva Zelanda 4-0 ¡Ay! No doy una , no doy una.

De seguro que ustedes no tienen lana ;pero las bolsas las traen llenas de billetes ... de lotería para los 100 millones del 15 de septiembre. A ver quien se ha sacado los 100 millones ¿usted? ¡Ah! aparte de pobre mentirosa ... que bonito, que bien. Un segundo premiecillo ,tercero , último. ¡Ah ! un reintegro y luego luego lo pierden en el siguiente sorteo ¿no?, ¡Ay! estoy de buenas y va la renta y va el gasto , y hasta toda la quincena. Ora si ¿Que se van a sacar ?. Compran el dos cay cuatro ,compran cuatro cay siete , compran el siete y cay en nueve , compran el nueve ; y no hay sorteo ,no dan una , no dan u na :hay quien compra todos los números y cae en letra y se que queda así (). Según el ultimo censo somos setenta millones de mexicanos treinta y cinco venden billetes de lotería y pronósticos y los otros treinta y cinco esperan sacarsela " 50

Chava flores En tono sarcástico , como el acostumbraba , retoma el juego por el lado de la enajenación en la que la mayoría de veces estamos sumergidos , creemos que estamos jugando pero la realidad es que están jugando con nosotros, ocupamos el lugar del juguete . Como en el caso de la obra de Oldenburg, que veremos en el siguiente capitulo.

"El Juego para ser eficaz , debe efectivamente comprometer todo el ser , abrir todas las vías de comunicación . Libera entonces una intensa creatividad , una energía que se ajusta sin cesar ; prepara el futuro . Es un símbolo vivo." 51

No sabemos si jugamos ó juegan con nosotros. Tenemos la imperiosa necesidad de uniformarnos para escondernos en la multitud . ¿Que nos mueve ? ¿Por que vamos como borregos al matadero?. Nos ofrecen la realización de todos nuestros sueños a cambio de nuestro pensamiento y de ser fanáticos de lo que sea (futbol, marcas ,*Big Brother*, Thalia , *Ska y t.v .* , corrientes artísticas etc..) El juego se ha convertido en un pretexto para manipular nuestro pensamiento y nuestras acciones . Tu eres importante : si viste la última película de Stallone o si tienes un carro ultimo modelo. Pero, ¿ en verdad seré tan importante?. ¿ Y me la creo?. Ó mi importancia estará en otro lado. ¿ En el derecho o en el izquierdo?.

Qué será mas importante para mi ¿ jugar o ser juguete?. ¿En verdad quiero jugar ?.

¿Jugar a que existo ó jugar con la existencia?

Que prefiero ¿Jugar ó divertirme? ¿Para que voy a jugar ?

¿ Ser importante para todos ó ser importante para mí ?

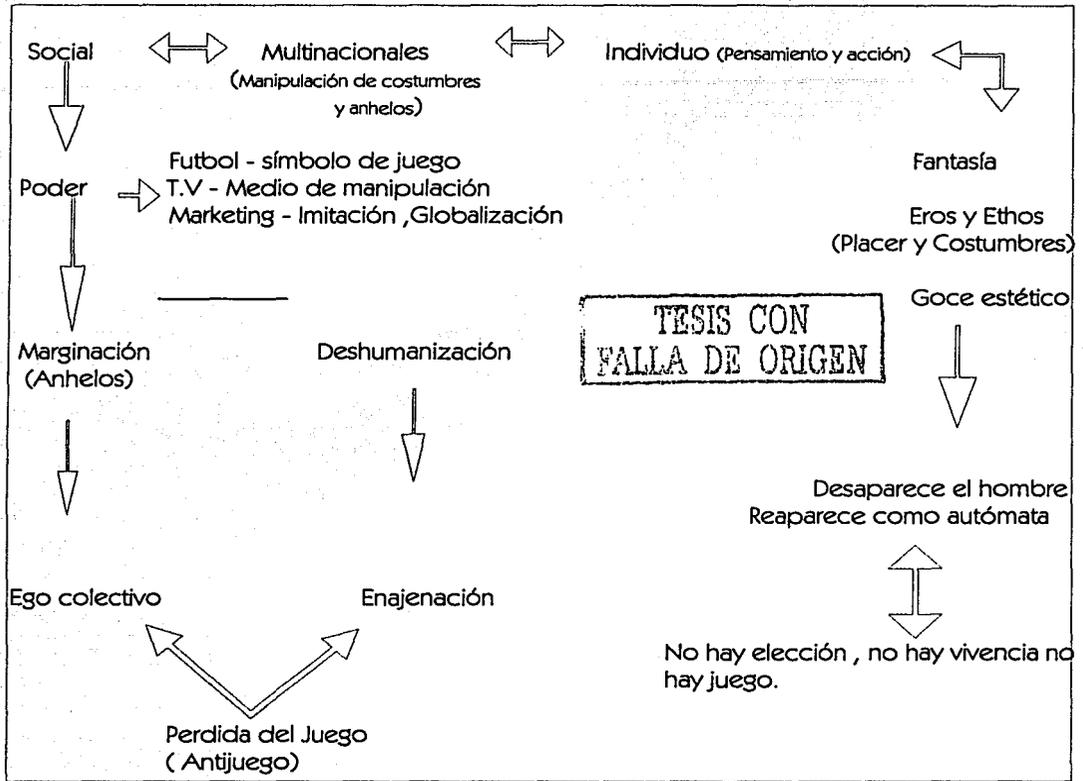
¿A que quiero jugar?

¿Jugar ó no jugar?

49 - Chevalier, Jean., op , cit p. 612.

50 - Chava flores en concierto , pista 15, Despedida presentación : Grabado por XEEP Radio Educación , el 5 de septiembre de 1980, en la sala Ollin Yoliztli de la Ciudad de México , Ediciones Ageleste, 1980 [Disco compacto C. D]

51 - Chevalier , Jean, op , cit,p 631.



Hombre como juguete

El sentido de juego, se nubla cuando entran en este pretextos egoístas, pues el juego es para compartir, no para consumir. En fin el juego, debería acercarnos a nuestra propia naturaleza tanto individual como colectiva.

El caso del escultor Oldenburg vemos; en el segundo capítulo, una severa crítica hacia la utilización del juego que nos convierte en juguetes, autómatas, consumidores, sin escrúpulos ni límite alguno. ¿Cual será el nombre de este juego?

y... ¿ el que juega?

¿

¿a que juega...?

¿... Como juega?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¿ Con que juega ...?

?

Capítulo 3:

Y ...¿EL QUE JUEGA ?

César: El Juego escultórico en el material

Oldenburg :El juego, la ciudad, y el objeto cotidiano en la obra escultórica

Chillida: Equilibrio, juego entre :
Espacio - Tiempo - Espacio

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TRES PROPUESTAS LÚDICAS DE ESCULTURA DEL SIGLO XX

3.1 Tres escultores que juegan

En mi búsqueda del juego y su relación con la escultura, encontré el trabajo de tres escultores que a mí parecer aplican el juego de distintas maneras en su trabajo escultórico (César, Oldenburg y Chillida). Hay que aclarar que no son todos los escultores que juegan; solo son tres ejemplos de la aplicación del juego en la escultura. Estos tres escultores, juegan con su trabajo escultórico y lo enfocan hacia los tres puntos básicos de la escultura. La idea, la forma, y material.



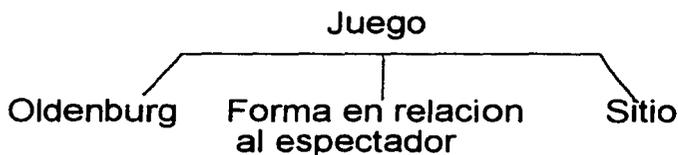
En el caso del César el juego, aunque no es evidente a simple vista, (el juego no es fácil de encontrar), se refleja en la manera en que el escultor, se enfrenta al trabajo directo con el material. César, no es un escultor que obligue al material a hacer lo que el quiere; detrás de su obra, hay un juego de observación directa; el escultor se convirtió en el material y busco en su propio lenguaje (materialidad), la manera de que el material como un cómplice, expresara su propio discurso.



El juego escultórico de César, se relaciona directamente con el juego por medio del manejo del material para realizar una obra y ser consumida por el espectador.

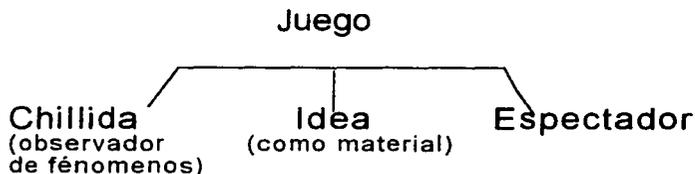
En el caso de Oldenburg, el juego es un medio de crítica social, ¿ Quien es el juguete de quién? El juguete cotidiano crece, y el hombre se achica cambiando los roles cotidianos del consumo. Por medio de la sensación, Oldenburg, integra al espectador al juego de la escultura, incorporando al mismo tiempo el entorno social, (ciudad) como sitio específico para la colocación de sus obras escultóricas. Sus obras no solo adoman la ciudad, estas esculturas colaboran con el sitio, volviéndose parte de él. La obra de Oldenburg, esta hecha para sitios específicos; el escultor toma en cuenta a la sociedad para la realización de su obra.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



El juego escultórico de Oldenburg se relaciona directamente con el espectador por medio de una forma reconocible en relación a la ciudad que la rodea.

En el caso de Chillida, el juego es una idea externa al resultado, pero presente en su camino; La idea surge de la observación como en el caso de los otros dos escultores pero en este caso como con cesar, no es evidente en la escultura; el juego no es en si el resultado escultórico, pero si es un medio de llegar a él y se refleja en la escultura y en el espectador. El juego es, una búsqueda propia del espectador que se materializa en la escultura.



El juego escultórico de Chillida, parte de la intención de materializar una idea; resultado de la observación y de un proceso de búsqueda infinita de la realidad del escultor.

"César (César Baldaccini), escultor francés. Nacido en Marsella en 1921. Descubrió el modelo norteamericano de prensas para carrocerías e, inmediatamente, visualizó la oportunidad de utilizar automóviles como medios de expresión directa de la tecnología y la iconografía urbana. Las compresiones de cesar no conllevan ninguna intervención formal. A partir de 1962 comenzó a regular el proceso de compresión y recorte y lo convirtió en un proceso de compresión controlada. En 1967 cesar comenzó a modelar espuma de poliuretano, en principio bajo la forma de performances realizados en la calle poco después empezara a utilizar este procedimiento para crear esculturas que lo sitúan cerca del proceso del arte propuesto por el pop art" 52

Philippe Sollers en su artículo las guerras de César dice "Es un gran creador, sin saber de que"

César dijo:

Parto de una idea que se halla en mi interior, un vacío, y me aventuro hasta el punto en que me hallo enfrentado a algo que me es totalmente ajeno. Es precisamente esto lo que conforma la realidad. Ese algo es distinto a mí en su materia, en su contenido y en su espacio. Una escultura debe poseer su espacio." 53 "Nosotros no comprendemos lo que buscamos, buscamos comprender" .54

La obra de César, es el primer ejempló que propongo; en su trabajo el escultor plasmó directamente el reflejo del juego que hubo entre él y el material.

El juego se materializó en el manejo directo del material.

52 - Ruhrberg, Karl. / Schn.. *Arte del siglo XX*, Alemania, Taschen Verlag GmbH, 1998-1999, 840 p, ils, fots, Ruhrberg, p 519.

53 - Sollers, Philippe, *César en Venecia* Paris, Editions du Regard, 1995, 248p, fots, p7.

54- Ruhrberg, Karl, *op Cit*, p 520.



César, Homenaje a Luis, compresión de defensas de acero, 3x, 45x, 45m Museo de Cantini, Marsella, Francia, 1956.

3.1.2 EL JUEGO ESCULTÓRICO EN EL MATERIAL

(Compresiones).



César, Compresión 1959, Placas de cobre comprimidas, 35x15x13 cm, 1959

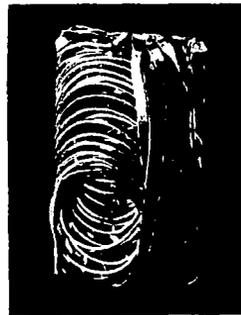
En 1959 realiza "Compresión". Su primera intención, lograr la integración del material en una escultura. utiliza placas de cobre empalmadas y después comprimidas, para crear paquetes de material.

César, abandona la lógica propia que proporciona el material, la intervención de la maquina en lugar de la mano, enfatiza la auto-expresión de la materia viva, acentuando la densidad del material, creando entes activos que viven en bloques herméticos que desafían la estructura tradicional de la escultura.

El material cobra importancia por sí mismo; está vivo, no sabemos si se aprieta o se expande; sabemos que es cobre retorcido, pero no sabemos para que se retorció. Este mismo efecto, crea confusión y contradicción para el espectador, que se enfrenta a esto como una novedad con su respectivo miedo, pues no hay nada en lo que espectador, pueda reconocer la realidad, con la que cree estar en contacto a lo largo de su existencia.

Aunque estas acciones del cobre sean mas reales que hacer figuras reconocibles con él. El trabajo de composición, lo realizan el mismo material, y la maquina, quedando el escultor solo como un consejero del fenómeno que se desarrolla, se desenvuelve y se desenrolla, o a lo mejor hasta se enrolla, pues es un ente autodidacta, que solo necesita un empujón y esperar los resultados, de hacer sin necesitar de la mano humana como intermediario para lograrlo.

César, compresión 1961, Tiras de cobre rojo comprimido, 40.5x19x12cm.



César, Compresión de fierros y hormigón, 80x80x65 cm, 1962

Si el material decide para donde se va, como se va, y cuando se va, entonces en compresión de fierros y hormigón, ¿puede él mismo marcar su propia respiración? Marcando sus momentos de ruido y de silencio, dejando huellas visuales y sonoras, de qué es lo que le pasó. Son solo el material y la fuerza dialogando, peleando, cuestionando y creando el espacio y el tiempo, dentro del compactador. El ruido de la pelea es ensordecedor; aquellas tiras de cobre tan largas, tan delgadas, no ceden con facilidad; la lucha es cuerpo a cuerpo y, el ruido sigue siendo ensordecedor, los decibel aumentan, entran a escena; ningún elemento quiere servencido, el metal sigue crujiendo; mientras, la máquina sigue apretando, el espacio se hace mas pequeño y quizá sea

por eso que se va haciendo mas importante e interesante a cada segundo que pasa. De pronto, todo se detiene , el silencio inunda la pieza , el tiempo pareció detenerse. ¿Que paso? . Creo que la máquina se detuvo, la lucha ha terminado, pero no sin dejar huellas imborrables de la contienda que, en ese lugar y en ese momento, se llevaron a cabo. La pregunta ahora ¿que mas puede suceder en ese encuentro? . Se gano una batalla pero no la guerra.



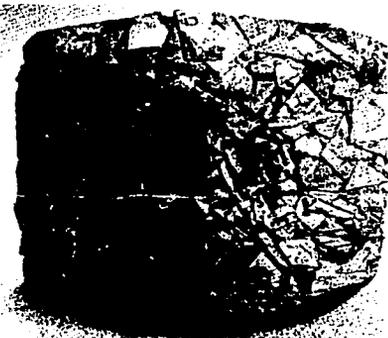
César, Compresión 1990, papel,
2 x1 x 1 m,1990.

Cintas de metal y autos chatarra entran a defender el honor de la materia, en esta lid, los bloques crecen con el paso de los años y aveces hasta se juntan con otros , algunos tienen colores ajenos ellos , otros mantienen su color natural y hay otros que no recuerdan cual era su naturaleza al inicio de esta aventura ;pero son tolerantes con ellos , con los que lo rodea , y con lo que ellos rodean , con su lugar y su tiempo , y quizá hasta con el escultor que los utiliza para librar sus propias batalla y los incita a seguir una lucha, en representación del hombre que él solo no ha podido comenzar.

Autos de carreras que habían sido bólidos en movimiento, vertiginosos alrededor de la pista ,vueltas y vueltas y mas vueltas; ahora descansan apelmazados en espacios reducidos de prismas que no tienen paredes , sin perder la fuerza de lo que fueron ; solo se transformaron, crecieron, se procesaron y ,ahora, los espectadores los adoran en sus tumbas sin límites; para rendirle honores a los vencedores del juego de la velocidad. Motocicletas , latas y piezas sueltas todas se sumaron ; no por ser chatarra significa que ya no sirvieran, pues el material es noble cuando se le ofrece una buena idea que lo acompañe.

En los años setentas, César se encontró con que había más desperdicios que podía utilizar para sumarlos a sus fuerzas de resistencia. Para no perder relación con la realidad que lo rodeaba , los guerreros de esta batalla son cartones, aunque débiles en unidad , en grupo logran ser invencibles , contra la fuerza que los ataque. ¿Como imaginar que bultos de cartón serian oponentes para la fuerza del compresor? Así ,silenciosos, se sumaron a la batalla entre material y fuerza, como en el caso de los metales no perdieron la relación que tenían con lo que fueron sin embargo, se enfrentaron y resistieron. Ahora eran cajas de cajas que se guardaban a ellas mismas. Y a lo poco que podían rodear, dentro del aplastamiento interno que existe en su entorno.

César, Castillo de jau , Cartón comprimido, 1 x .90 m,
1978



En los años ochentas y noventas César se encontró con un aliado muy poderoso ; el calor. Con este elemento, pudo manipular nuevos materiales : Plásticos y vidrios son materiales que ,si se les fuerza a temperatura ambiente, oponen tanta resistencia que se rompen , entonces el escultor, busca la manera de obtener la forma que necesita, en este caso por medio del calor , pudiendo así reclutar nuevos materiales. Lo que fueron los transforma en lo que son.

César entabla un dialogo con el material y deciden hacer un trato: el material puede hacer todo lo que quiera, siempre y cuando sea dentro del compresor . El escultor deja al material que juegue con sus propias características ,él solo lo presiona un poco desde afuera .Para entregar al espectador paquetes de material , para observarlos y preguntarles ¿ que les paso? Surge un juego real entre el espectador (si está dispuesto) y la pieza, cumpliendo el escultor con su papel de intermediario, entre una realidad poco observada y un espectador que quiere observar . El escultor lanza una pregunta , para que aquel que la quiera responder lo haga y, si lo permite , él como espectador lanzará preguntas a la pieza.

Quizá obtengan respuesta o, a lo mejor si tiene suerte obtendrá preguntas; dándole en ese instante un momento de vida , para después dejarla en espera de otro espectador. El espectador se convirtió en dador de vida a un objeto inanimado

¿ Será esta la magia del arte?

¿Donde esta el espacio en las compresiones?

¿Por que incluir a César en una investigación de escultura lúdica?

¿Porque César deja a la maquina el trabajo de transformar al material?

¿Que es mas importante el material o el afectar su estado?

¿Por que son prismas rectangulares las compresiones?

¿Que cambia cuando se usan otros materiales y la forma se continua?

¿Las compresiones están en reposo?

César, Compresión Joya # 97, Hoja de oro, 1997



3.2.3 EL RITMO EN EL JUEGO ESCULTÓRICO

Será que César ya no necesitaba a la máquina para su juego.
Será que buscó algo que no fuera ni máquina ni humano para afectar al material.

¿Buscó? ¿Encontró? ¿Copió?

¿Qué pasa cuando un bote de pintura se cae? .
Sí la posibilidad existía, era el momento de detenerla.
Aquí cayó y se corrió para allá, después se escurrió
y chorreó todo lo que encontró a su paso. Se
expandió como si no tuviera límite, como si nunca se
fuera a frenar y como si nada ni nadie pudiera
detenerlo.

Como ondas de sonido, dió movimiento a los
sólidos; las ondas eran tan diversas e irregulares
como lo pueden ser en un charco de agua. Otra vez
la magia. Los materiales rígidos salían corriendo en
cuanto se tropezaban con el espacio. Salían, como
los cantos en un estadio de fútbol, todos deteniendo
el tiempo, en un lugar y en un momento
determinados. Dejando sólo preguntas
para el juego entre el escultor y el espectador,
por medio del material.

"Las preguntas de la forma son consecuencias de una charla entre la violencia y la frigidéz que se
chorrean ". 55



César, preparando expansión en su taller, Calle
Lhomond, Paris, Francia 1967.



César, Expansión en cubeta, vaciado en
bronce 1969.

El juego entre el entorno y el material comienza para desatar la
búsqueda de como dar forma a un planteamiento ideológico
, basado en un fenómeno natural que ha sido observado por
el escultor.

El material, ahora, cobra vida cuando se enmarca su propia
acción, o sus propios accidentes; dándole la posibilidad de
mezclarse con el aire, con el espacio y con la realidad. Esta
existencia, se encarga de modelar la forma que el material va
a adquirir, dejando acentos y silencios en el recorrido visual y
verdadero que la pieza adquiere en este proceso.

En este juego existente hay rastros y ritmos, de lo que el material quiso hacer cuando salió de su lugar, convirtiendo el vacío en expansión. Es complicado enfrentarse a lo que creemos no conocer, el hecho es que la atmósfera interpreta al material como si fuese su propio instrumento y deja sólo los ritmos que en un momento exacto sucedieron; ni antes ni después, ni alla ni aca, es aquí y es ahora.

La manera en que se contonea el material frente al espectador, lo enfrenta con un fenómeno real que no puede comprender fácilmente.

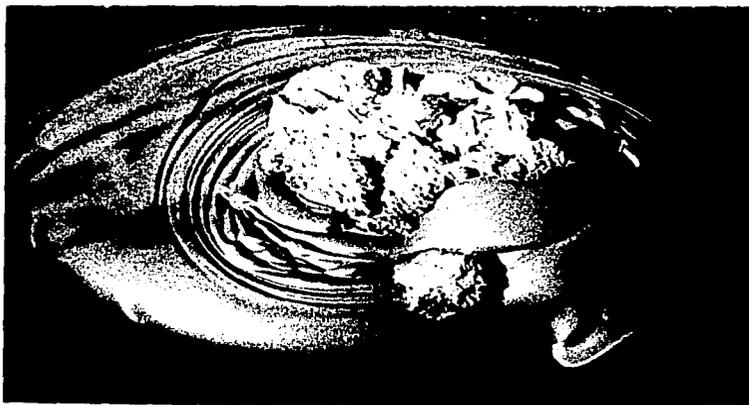
Es movimiento y quietud, es claro y obscuro, es mate y es brillante es calmado y violento, pueden ser ritmos complementarios y opuestos de ahí que la obra surja como un ente desconocido e imponente que nos persigue y se transforma con nosotros.

No hay calificaciones, es el simple hecho de estar,



César, Expansión # 16 Poliuretano y epóxica, 1975.

de haber llegado y, de que se puede ir. Un ritmo infinito.



César, Expansión #39, Poliuretano y epóxica, 1970.

Es más, no sabemos ni de donde cayó, ni para que cayó, ni quien lo tiró, y mucho menos ¿porqué no lo limpio?. Esa cosa nada mas está ahí, estorbando y compitiendo con el sitio, aunque, existe la posibilidad de que esté integrándose con el lugar, y de que lo interroge, de que no necesitemos ver de donde cayó, y que solo sea un pretexto para preguntar y jugar con eso.

Cabe la posibilidad de que solo esté para desencadenar ideas, para transformar la monotonía de la uniformidad y la igualdad; a la que estamos acostumbrados por necesidad o por apatía. Antes las obras de César tenían su fuerza en su interior . Ahora, cuando se expanden la fuerza viene del exterior, la afecta y la petrifica en un estallido de fuerza.



César, Expansión # 44 ,
Poliuretano y epóxica, 1973.

¿Que pasaría si fueran varios los botes que se caen?

¡En donde quedaron los botes!

¿Porque no sabemos de donde vienen y a donde van ? Y ¿ por que cada una sigue un camino distinto?

¿Que pasaría si fueran gigantescas mezclas que se chorrearan?

¿Que pasaría si solo fueran gigantescas?

El acercamiento de César ,a la materialidad de los elementos es; en este caso lo que yo considere para integrarlo a esta investigación sobre el juego escultórico, pues es un acercamiento que aparte de ser directo es muy serio. A este proceso de acercamiento, es a lo que me refiero como juego escultórico.

En el caso de César el juego es una técnica de producción y un manejo directo del material . Su obra, es el primer ejemplo que propongo ; aunque no sea el único, de un escultor que jugó a hacer escultura.

3.3 OLDENBURG

El juego en la obra de Oldenburg no es solo una crítica social, es un juego de composición y de relación directa que, impacta a las esculturas con el espectador y al espectador con el escultor; y, a estos con la ciudad. En varios casos las esculturas de Oldenburg juegan a las escondidas con el espectador, aunque no sean fáciles de esconder (el juego no es fácil de realizar).

Oldenburg Dijo: *"Apuesto por un arte político-erótico- místico que no se contenta con aposentar el culo en un museo...Apuesto por un arte que se embrolle en la basura cotidiana y que, pese a ello, consiga alcanzar la cima"*.⁵⁶ Oldenburg al igual que Cesar y Chillada, se ocupa en la obra escultórica y no se preocupa por su propia fama como escultor.

Oldenburg y tubo de pasta gigante en la calle Oxford Londres, Inglaterra, 1966



Claes Oldenburg, Escultor norteamericano de origen sueco, nacido en Estocolmo en 1929. Después de haber sido reportero y representante, en 1958-1959 ejecutó dibujos - objeto. A partir de 1960 creó un entorno sobre el tema la calle.

"¿Es un realista que también construyó sobre la abstracción, el volumen, los planos y el color? ¿O acaso este original <<surrealista cotidiano>> es un artista que abre la escultura a una nueva fisicalidad, un nuevo tacto, erotismo e ironía? ¿un escultor que somete la forma a la gravedad y a la flexibilidad del material y cuya obra abre un a vía directa a la antifoma de finales de los sesenta? Sus diseños y recortes ulteriores presentaban proporciones gigantescas, generadoras de la misma tensión entre intensidad e ironía. Como en una ósmosis, avanzan de una analogía a otra y, al hacerlo, casi consiguen alcanzar el

*objetivo utópico de Oldenburg de acabar con la cima entre humanos y objetos. El humor reside en el contraste de las dimensiones gigantescas con la banalidad del objeto. En un mundo en el que todo lo que aparece en la pantalla de la televisión es pequeño y lo que aparece en la pantalla de cine es grande, nuestro sentido de la escala es confuso."*⁵⁷ Oldenburg, juega en y con la ciudad para presentar obras que juegan con el espectador.

56 - Ruhrberg, Karl. Op, Cit. p513

57 - *ibidem*, p.517

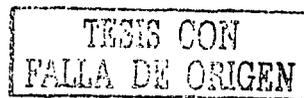
3.3.1 EL JUEGO, LA CIUDAD Y EL OBJETO COTIDIANO EN LA OBRA ESCULTÓRICA.

"Durante los sesentas, el esfuerzo por restaurar el impacto urbano ideal que pudiese competir con la existente arquitectura citadina, fué retomada por Claes Oldenburg, de quien vienen varias propuestas para los monumentos y edificios de 1965 a 1969 que transformaron la escultura en inversión geográfica. Lo más importante fue que Oldenburg, antes que muchos arquitectos parecía confrontar la importancia del valor visual citadino, no como diseño urbano, pero como una dirección figurativa, envolviendo cambios iconográficos y no funcionales. Transfiriendo el urbanismo de un lenguaje y arquitectura a otro tipo de arte: el infantil, memoria diaria compuesta por juguetes, objetos y escrituras.

Oldenburg está en búsqueda de una aceleración iconoclasta, que ponga en confianza la modificación de la visión citadina, no para con una disciplina formal, sino para con la irracionalidad que incluye una avalancha de objetos heterócliteros. Su discurso siempre tiene que ver con el entorno urbano. Sin embargo, la violencia provocativa altera y deforma los trazos funcionales y utópicos, y los valores planos y ordenados. El los niega para construir un escenario citadino imaginario en el cual el modelo funcional es reemplazado por el diseño fantástico. El formular criterios para definir la ciudad, es una tarea laboriosa; en el transcurso de siglos de exuberantes esfuerzos sociales, históricos y filosóficos, nadie ha podido llegar a la definición final. De la ciudad, se ha mantenido una idea y percepción, una entidad reconocible, pero con una vasta y diversa cantidad de rasgos que la rescatan de ser precisada. Algunos escritores, han discutido el diseño y describibilidad, su forma y estética. Pero toda construcción teórica y práctica se ha encontrado con una serie de dialectos. Entre la configuración del presente y la articulación de las metas futuras; entre la regulación y preservación de un significativo estatuto y la planeación o descubrimiento de transformaciones progresistas con una mirada hacia adelante; entre lo antiguo y lo moderno; Entre lo vulgar y lo fino o, en términos apreciativos por el renacentismo, el encuentro o confrontación entre la ciudad real y la ciudad ideal.

La ciudad concreta vampiriza toda idea de cambio o trastorno del estatuto marcado, para que la fantástica participación sea desposeída. Es impuesta por sí misma como la petrificación y congelamiento, desaguando las energías vitales que construyen y moldean la ciudad como flujo. La ciudad real ofrece una experiencia de avidez. Es una coagulación de espacios vacíos y conglomeraciones de vidrio que generan una amenaza y una tensión asfixiante, una imperturbable y antagónica falta del ser. La consecuencia del proceso de refinamiento histórico y existencial, el proceso de las reservas y el tedio, la ciudad real es un laberinto con una geografía sombría y uniforme, un torbellino que inflige un distanciamiento sin objetivos. El criterio informativo acerca de la ciudad real basado en una visión jerárquica y nuclear, están hechos para guiar a un significado pragmático del pasado atado a la dimensión práctico y funcional de la vida. La magia urbana que connota la ciudad ideal deriva de una nueva visión.

El resultado fue una grandiosa ola de edificios y puentes, manzanas y casas, pasajes y jardines, fuentes y toldos, rejas y arcos del triunfo, monumentos y adornos festivos. En el uso de estas estructuras (frecuentemente adornadas con motivos alegóricos) para sustentar la apoteosis del



Papa y del rey, los artistas y arquitectos trabajaron una imaginaria y fantástica transformación de la ciudad, separando su identidad entre el sopor y el sueño. Con todo su poder ellos intentaron dar a la textura urbana un estatuto heroico que legitimizar a la importancia social y ritual del diseño –no menos intensa en la ayuda para formar el contorno de lo real y lo funcional- mientras atendían los placeres de la vida y de la existencia social. En la alegre metamorfosis que se llevo a cabo a través del destello simbólico y figurativo de los paisajes, la ciudad se sometió a un proceso de purificación, el índice de una analogía utópica e ideal.” 58



Oldenburg, Biciéclta aburrída, acero y fibra de vidrio, cuatro partes. Llantia 2 8x1 6x2.1 m.
 Mandubio 7.29x6.92x4.74 m.
 Pedal4.97x6.13x2.1m.
 Asientoo6.45x7.24x4.14m.
 Parque la Villette, Paris, Francia, 1990.

Oldenburg busco por medio del juego integrar a ciertos espacios específicos , las ciudades. La manera de enfrentarse a los gigantes de asfalto fue llevar a los objetos cotidianos a que compitieran por medio de tamaño y color con los elementos urbanos y, relacionarlos de este modo con la gente que habita estos espacios , los objetos son parte de su vida diaria; los conocen y confían en ellos , no saben que ahora ellos, son los objetos que consumen y que son consumidos . El rito del culto al ocio en una sociedad que juega a rendir culto a esos objetos.

Oldenburg hace cómplices de la obra a, la ciudad y a sus habitantes, como en el caso de la bicicleta aburrída ; Oldenburg , esconde algunas partes de la forma para exponer varios puntos al interés en el espectador . No se sabe si la bicicleta se hundió o si la ciudad se la tragó.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

58 - Solomon R, Guggenheim , Museum (New York N. Y) , Claes Oldenburg , and antology / Ensayos de Germano Celant . Schn...
 , New York : Guggenheim Museum, National Gallery of art , 1995, 586p. IIs , fots , p. 365- 367

3.3.2 EL JUEGO ESCULTÓRICO Y LA ESCALA

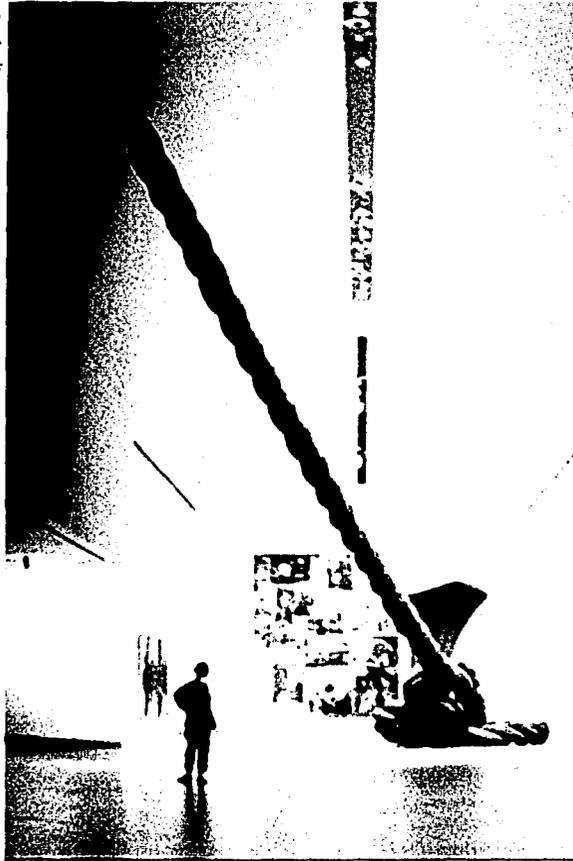
"Mi trabajo es arquitectura...nada es tan importante como la escala y la relación de diferentes volúmenes...planos, líneas...mi arquitectura personal." 59

Oldenburg utiliza su propia escala ante los objetos, para transformarlos en una prepuesta escultórica de gran tamaño, ente el y ante el espectador.

Oldenburg, presenta ante el espectador juguetes de gran tamaño; lo enfrenta con la realidad de la sociedad consumista que magnifica la importancia de los objetos, haciendolos mas importantes que el hombre mismo. La figuración, ya no gira en torno del hombre sino del objeto que lo dirige y manipula a su antojo aunque sea un objeto inanimado, el hombre le dio ese gran poder al objeto y en el camino se perdió a él mismo.

"Oldenburg, por consiguiente, es el intento de multiplicar el elemento de la sorpresa, que distorsiona las leyes de construcción, imponiendo una escena fantasmagórica que explora el lenguaje del exceso figurativo; un lenguaje que abre la corriente de lo artístico y de otras sorpresas para lograr este resultado urbanista". 60

Para el proceso de la escultura urbana es necesario que el escultor tome en cuenta el entorno social, geográfico, y el mas importante el entorno real que acompañará a la obra, logrando así obras escultóricas que en verdad incluyan al entorno y que se incluyan en el.



Oldenburg, Estaca clavada, Aluminio, acero, epóxica y fibra de vidrio, dos piezas estaca 5.5x4.45x4 m cuerda .51x16.3 m., Museo de arte Dallas Texas, Estados Unidos. 1984.

59- Solomon R. Guggenheim Museum, *Op cit*, p 365.
60 - *Ibidem*, p,366.



Oldenburg, Puente cuchara y cereza, Aluminio y poliuretano ,9x15.7x4.1m , Jardín de la escultura , Centro de arte ,Mineapolis Estados Unidos , 1988

"Oldenburg sabe bastante bien que la intervención pública involucra una unión entre forma y efectividad, apariencia y ritual, dándose cuenta que puede acercarse a una experiencia histórica en la que, ambas metafísica y simbólicamente, estén comprometidas altamente porque están hechas para convencer, gustar y mover.

La meta era amueblar la imagen de la cultura, no sus creencias o trascendencias.

En su búsqueda de la fórmula alternativa, hasta llegar al monumento, (siempre) existió el riesgo de caer dentro del honor y elogio para el sistema social gobernante. Oldenburg veía hacia su liberación de solo connotaciones simbólicas.

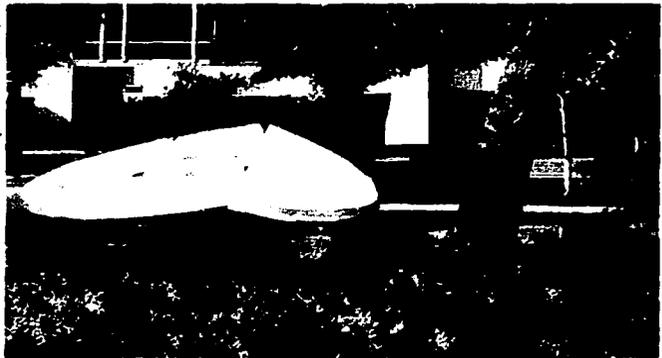
Si al final de este siglo una ciudad ideal pudiese ser construida, sus posibilidades tendrían que ser buscadas en el juego creativo.

No obstante, él no busca aprobación mutua, o una situación mutuamente complementaria: de ahí la ciudad ideal se vuelve un lugar para reconocer la existencia de no solo lo espacial, sino también de lo cotidiano.

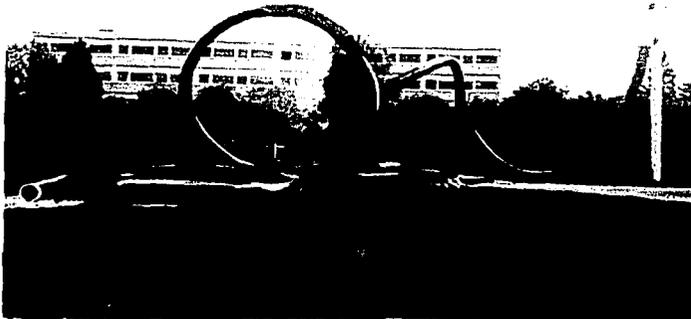
Lo cotidiano es el presente en el cual vivimos: no es ni tradición ni innovación, ni país ni utopía, ni antigüedad ni futuro. Es algo que está determinado porque existe, dentro y fuera de sí mismo. De ahí que el aceptar lo cotidiano, significa asumir la historia de uno mismo. 61

Para Oldenburg, la temporalidad reside en la obra escultórica y en el espectador; ya que ésta es la que va a quedar . El es conciente de su transito por el presente y de su poca eternidad en la realidad .

El juego en la obra de Oldenburg, denota su conciencia ante la experiencia vivida, y la vida de experiencias que él tiene en la ciudad.



Oldenburg, Botón partido, Aluminio pintado con poliuretano, Diámetro, 14.9 m, Parque Levy, Universidad de Pensilvania , Philadelphia , estados Unidos, 1981.



Oldenburg, Manguera de jardín, Acero y poliuretano, 10,8 x124,97 x2,73 m x 50 cm de diámetro, Parque Stüblinger, Freiburgim, Bressgan, Alemania, 1983

" Esto significa dejar una cierta consideración a la existencia de este momento, en el presente. El demuestra una habilidad hacia el experimentar el significado de la existencia en la realidad de su presente y su repetición. En adicionarse a la vida diaria de las cosas y eventos, él incluye la ciudad celestial o la llegada de una sociedad perfecta.

El reconoce estas aspiraciones, pero él no las propulsa hacia el futuro; lo que lo atrae es la cruda desnudez de la realidad, la cual nunca

vera ni será por ninguna operación simbólica o ritual la superrealidad.

Sacrifica la sustancia mística de los objetos y ofrece un camino específico para verlos. Revela su enigma el cual es iconológico y alienígena. Los vuelve hacia un teatro de sorpresa.

La pérdida de la proporcionalidad, lleva la imagen y el objeto más allá de la simetría, imponiendo un principio de dinámica que los transforma en la lucidez del barroco.

Esta deformación del equilibrio arquitectónico, significa una realidad que tiene que ser descubierta. El termino "aberración", esta usado aquí en su sentido original: "contorción, transgresión, conmoción" ; pero también implica al placer, como un pasaje intermedio deseable entre dos realidades." 62

El juego crece cuando los objetos, inanimados son los que animan la vista en una realidad citadina, que lo único que proporciona al espectador son las mismas visiones que tienen en la vida cotidiana.

Cuando los objetos crecen se alejan de esa repetición monótona que envuelve al espectador de la ciudad.



Oldenburg, Cerrillos, Aluminio acero y poliuretano, 20,73 x10,06x 13m, La Vall d'Hebron Barcelona, España, 1992.

"Un objeto extraño para el panorama urbano es introducido en ello. Y, al juntar ambas identidades, se vuelven dos realidades mutuamente negativas. Una relación y un diálogo son trabajados entre dos, mutuamente indiferentes, objetos, produciendo redes de imágenes, las cuales requieren un análisis, adoptando un código entre ambas inconsciencias privadas y sociales". 63

Estos objetos cotidianos, salen del espectador para ser consumidos por él mismo y, por la ciudad logrando amalgamar el juego escultórico de Oldenburg en el cual el espectador es el jugador estrella, Oldenburg lo observa y calca sus impresiones sobre la realidad que él escogió como problema.

Trabajas en lo que odias, para comprar cosas que no necesitas, esta frase la oí en una película (*The fight club*) y, creo que no hay mejor manera de explicar la crítica que Oldenburg, hace a la sociedad consumista que rodea a sus esculturas y, a él mismo.

Oldenburg, como escultor que escogió como campo de trabajo la ciudad; por medio de este juego ha integrado al espectador, como esa inagotable fuente de material de análisis. Sus esculturas, funcionan en relación directa con el sitio en el que se encuentran, así como vemos en las siguientes si el sitio cambia la obra también, pues en el espacio no es el mismo en ningún lugar así que la obra no podría ser la misma para todos los lugares.

Menciono esto, para concluir el análisis de la obra de Oldenburg, con respecto al juego, pues cuando las cosas se ven directamente, el escultor percibe estos pequeños detalles que pueden hacer grande a una obra sin importar su tamaño.

El escultor mientras juega se funde con, el objeto, en el espacio, en el material, o en el tiempo. Para dar forma y materializar sus ideas, las que por medio del juego se acercan más a la realidad.



Oldenburg, Bolas gigantes de pool, Plástico y metal, 16 módulos de .61m de diámetro, Pasadena Art Museum, Pasadena, California, Estados Unidos, 1971.



Oldenburg, Bolas gigantes de pool, Plástico y metal, 16 módulos de .61 m de diámetro, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, California Estados Unidos

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.4 CHILLIDA

Dice Chillida *"Soy un hombre que trata de hacer lo que no sabe hacer"* 64
"El portero es el poeta del juego de los juegos" 65

En el caso de Chillida el juego es una idea externa al resultado, pero presente durante todo el proceso. No es en sí, parte formal de la escultura, pero si es la idea de búsqueda del artista ; el juego se refleja en la obra.

"En 1943, Chillida fue el portero de la Real Sociedad de san Sebastián . El Real Madrid y el Barcelona deseaban ficharlo , pero en un partido en el estadio Zorrilla De San Martín contra el Valladolid se rompió un menisco"

Dice Chillida " He sido un tipo muy raro en los penaltis , cuando me los iban a tirar - era muy joven - no me colocaba en el centro de la portería . < < Mi lesión fue gravísima , me operaron como cinco veces y , después de la primera operación , empecé a entrenar y a recuperar algo , pero se vio que no tenía arreglo . Jugué algunos partidos más , y recuerdo que en un penalti que me tiraron ya no podía saltar como antes >> ; entonces me colocaba a la derecha y vela al que me iba a tirar el penalti . ¿ Qué pensaba sobre mí ? . Que era un pobre , que no me había colocado en el medio , y yo , en cambio , sabía que me lo iba a tirar por el lado derecho y le pare el penalti . Cosas de éstas tienen que ver con el espacio , el tiempo , la velocidad , la geometría , porque cuando un portero sale a buscar al delantero , está reduciendo el tamaño de la portería ." 66



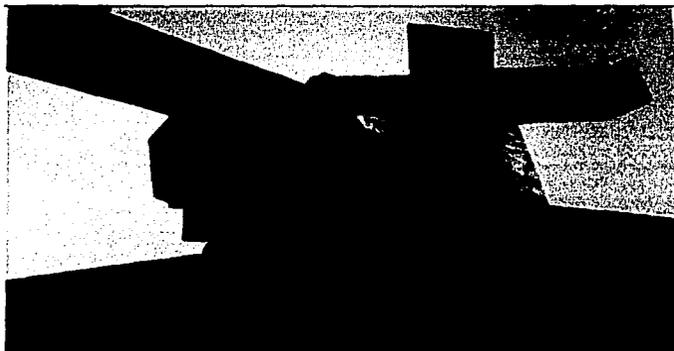
Chillida, Opusitos homenaje a Calder, Acero, 1.90 x 2.22 x 1.70 m,
Colección galería, Meight Lelong, Paris Francia, foto San Sebastián,
España 1997

64 - Martínez, Sanjuana, Muere Chillida, El coloso de hierro, en " Proceso" 1347/ 25 de agosto / 2002 [Cultura] p 62

65- *ibidem*.

66- Mejía , Mauricio, Eduardo Chillida. Elogio al poeta del viento, 1347/ b25 de agosto / 2002 [Deportes] p. 78.

3.4.1 Equilibrio: Juego escultórico entre , Espacio- Tiempo - Espacio.



Chillida , Abesti Gogora III ,Madera roja , 2.70 x 3.46 x 1.85 m, Instituto de Arte , Chicago Ill, Estados Unidos, 1962- 64.

Este texto es parte de una entrevista que Chillida, concedió a la revista Proceso . Cuando le preguntaron , cual era la base de su trabajo el contestó: " *Soy una persona que tiene su trabajo fundado en una cantidad tremenda de interrogaciones . Son las muchas preguntas que tengo yo dentro . Es decir , todo lo que me hace saber lo que yo tengo que saber y no sé eso es lo que mueve todo mi trabajo .* " *¿Esas interrogantes tienen respuesta?*

- La mayor parte no tienen respuesta , no sólo para mí , sino para el hombre . Te diré algunas de memoria ¿ Que es el tiempo ? . Nosotros no tenemos idea de lo que es el tiempo ; creemos que por tener un reloj lo sabemos .

- La dimensión , el tiempo se presentan siempre donde está el espacio . Sobre todo cuando hay un espectador que se mueve y que está vivo , se mueve y hay un espacio , pero ese espacio llama al tiempo porque tú te mueves y ya es tiempo lo que esta ocurriendo entre tú y la obra que estas mirando , es el tiempo el que está jugando ." 64

Chillida además de ser escultor , portero y filosofo , es un observador que juega a no querer saber nada ;para que la búsqueda sea infinita . Él juega , busca , pregunta , y olvida . Así siempre se enfrenta a lo desconocido que es mas infinito que lo sabido .

Gracias a este juego , Chillida abre su percepción , a los fenómenos que suceden al rededor de la escultura ; de ellos se alimenta , pero nunca queda satisfecho . Chillida , integró , al espectador , como parte del tiempo y del espacio en la escultura , sin los cuales el juego escultórico no podría seguir adelante .

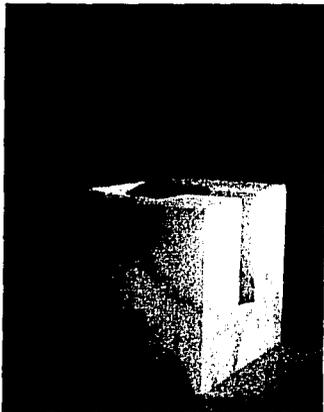


Chillida ,Encontrando lugar III , Concreto reforzado , 2 x 2.45 x1.75 m , Museo al aire libre , Paseo de la Castellana , Madrid , España , 1971-72.

64 - Martínez , Sanjuana , Op. Cit., p 63.

El texto siguiente lo saque textual del video Chillida dirigido por Boutting Laurence, porque para entender la obra de Chillida es mejor buscar en sus propias palabras , ya que la obra es de una interpretación muy compleja , por la misma relación que existe entre esta y el juego escultórico. El video comienza con la imagen de un piso de adoquines , sobre los que esta lloviendo , la voz en of , es la de Chillida y comienza su descripción haciendo una pregunta.

Chillida , Elogio a la arquitectura, Alabastro, 30.5 x30.5 x30.5 cm, Colección Gatene Maeghty Lelong , Zurich, Suiza, 1968.

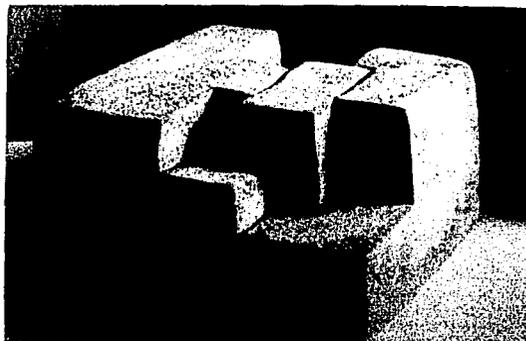


"¿Existen límites para el espíritu ?

Gracias al espacio los límites existen en el universo físico y puedo ser escultor . Nada sería posible sin este rumor de límites y el espacio que permite su existencia.

La relación entre el espacio y el material ... cosas absolutamente necesarias para la escultura ... es por completo diferente en piedra , barro , hierro. Estos materiales son lentos .. Y el espacio es un material rápido , muy rápido; tanto, que se tiene la impresión de que no hay nada.

La unión de una idea nueva con un material nuevo produce una obra nueva , acepto la reacción del material y adapto la idea , siempre es una lucha entre el hierro y el espacio.



Chillida, Lurra (tierra) , Arcilla quemada, 19 x26 x24 cm , Colección del artista , 1982.

En el caso del hierro el espacio es lo que rodea al material; en el caso del alabastro el espacio esta dentro. Y entonces se tiene el espacio , el vacío en el corazón de la piedra. En el barro , el mismo bloque de barro es un universo , el espacio que lo rodea es otro problema , pero adentro esta pasando algo , en el centro de este universo que es limitado por la forma del barro .

El limite es el verdadero protagonista del espacio , así com o el presente, otro limite, es el verdadero protagonista del tiempo". 65

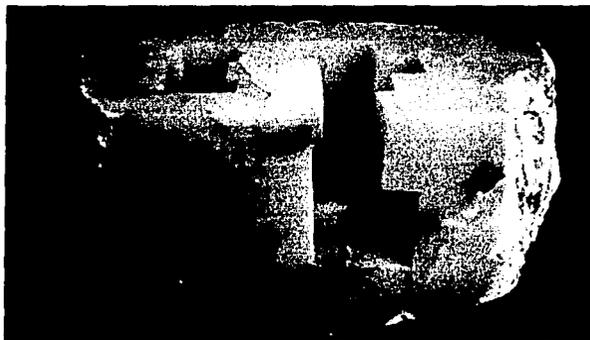
Chillida es un escultor , que cuestiona al la materia y a la antimateria , al espacio y al antiespacio , al tiempo y al no tiempo; Y afin de cuentas al cuestionar los elementos se cuestiona a él mismo , pues de él surgen las todas preguntas .

"El pasado y el futuro son contemporáneos, porque son contemporáneos en el presente, la comunicación entre ambos se da en el presente, de la misma manera que el presente es un límite entre el pasado y el futuro. Pero en el presente no hay dimensión y, sin embargo todo ocurre en el presente. Es un límite, como en el espacio, el límite, la forma y el espacio circundante. Y todo en el espacio ocurre en este límite y tampoco hay dimensión en el límite del espacio.

El límite es el protagonista del espacio." 66

Así como para acercarse al juego hay que jugarlo muchas veces, para entender lo que Chillida dice hay que verlo muchas veces tratando de encontrar las cosas nuevas que aparezcan, Es necesario abrir nuestra percepción.

"La obra de Chillida, dice él mismo, esta vinculada con la de muchos que trabajaron antes que yo, quizá sin relación con el arte, pero sí con su manera de entender la vida.



* Homenaje a Goete V * 1979. Alabastro . .52 x.90 x .61 m.
Colección del artista.

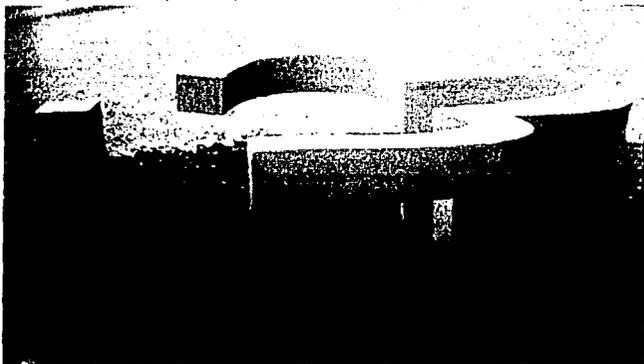
Chillida, Tolerancia, Acero, .94 x 2.46 x 2.19 m Colección del artista, 1985.

El fuego es una ayuda importante para cambiar la velocidad del material, porque si el hierro esta frío, es imposible trabajarlo: Torcerlo por ejemplo pero, con el fuego, la barra de hierro acepta la posibilidad del movimiento.

Esta es mi manera intuitiva de conocer el material.

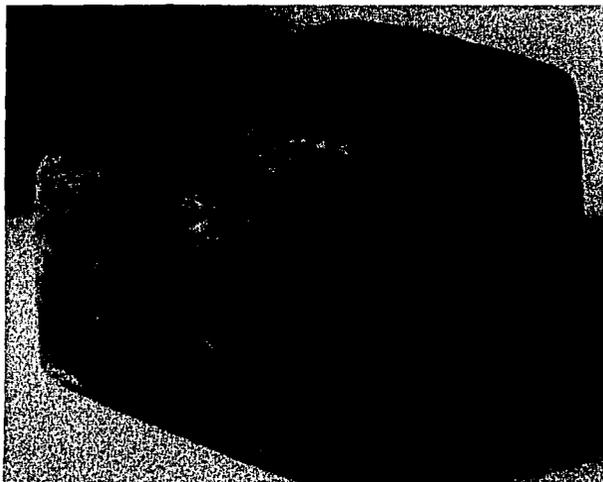
El barro esta vinculado con el fuego, la tierra también esta vinculada con el fuego. Si se tiene barro de fuego,

se hace un hoyo y se pone ahí el barro, el bronce, el hierro y el plástico y su resistencia va a ser mucho mejor para el barro que para los otros materiales." 67



66 - *ibidem.*

67 - *ibidem.*

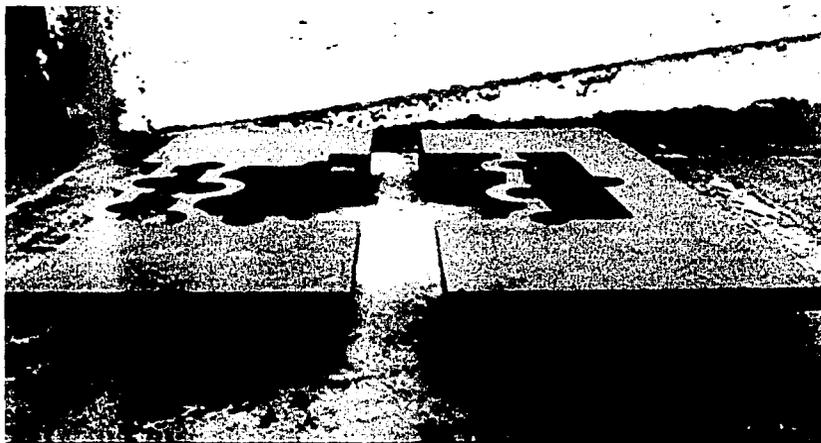


Chillida, Lurra (tierra) Arcilla quemada, 23 x36 x24, Colección del artista , 1982

" Es curioso, pero quizá el barro está en su lugar y los otros no . No lo sé, pero esta adentro de su madre de modo más directo . Quizá por eso la resistencia del barro es tan especial . Siempre esta lleno de cosas mágicas que rodean al material.

Toda la historia de la cerámica es barro , siempre ha sido usada para hacer cosas funcionales; ha sido decorado por los griegos y por otras civilizaciones .Se pueden hacer cosas para beber , para poner el vino ; siempre es útil para algo función.

En mí caso no estoy interesado en lo mas mínimo en este tipo de función . La función es el vacío interno del objeto , el vacío dentro del objeto que se usará



Chillida, Omar Khayyam 's mesa III, Acero, .49 x 3.85 x1.62 ,Colección del artista , 1983.

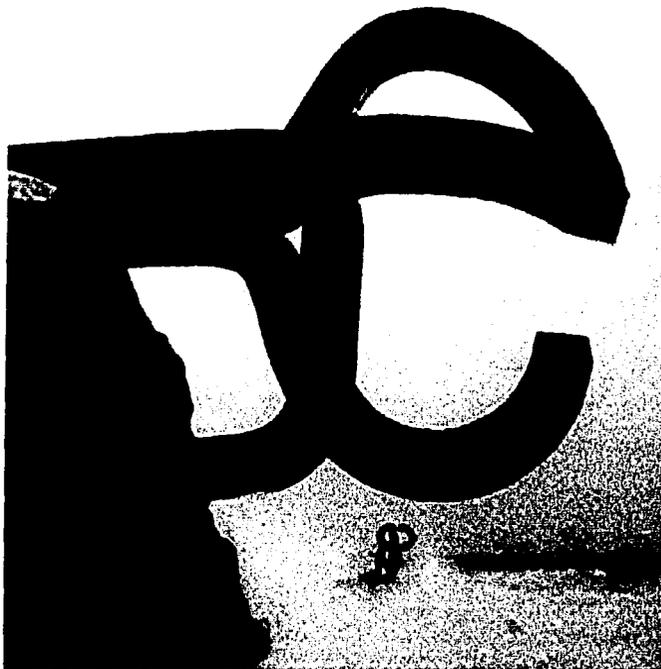
No me gusta que el vacío se use . Respeto demasiado el vacío como para permitir que sea usado para otra cosa que no sea existir." 68

Chillida juega , y busca preguntas en lo que ve y hasta en lo que no ve , busca el espacio y el tiempo , aunque no los pueda ver , él los siente , lo afectan

directamente , sabe que están ahí, entonces pregunta , sin esperar respuesta. Pues para que le servirían las respuestas , mas que para estancarlo y aprisionarlo en un laberinto sin salida real.

*"- Quiero ser libre en mi trabajo ,
completamente libre . Solo hay
una forma de ser libre realmente
y es vincular el origen de la obra ,
el primer olor, con algo que no
es formal, porque si hay un
vinculo formal con la obra , si se
puede ver la obra en la mente, y
a se esta preocupando uno por
la forma desde el principio y no
se puede cambiar ; y uno vive
como un muerto hasta el final de
la obra .*

*Conozco la obra antes de crearla
pero no sé como es esta obra
formalmente ; y no quiero
saberlo antes . La explicación de
estas ideas horrosas es algo ,
como un aroma , algo que se
huele y se reconoce , pero se
conoce desde un nivel que es
más grande que las formas o las
figuras y entonces uno puede
acercarse libremente.*



*No he visto el viento , he visto las nubes moverse ,
no he visto el tiempo , he visto caer las hojas.*

ojos que sirven para mirar ,

ojos que sirven para reír,

ojos que sirven para llorar

¿ Podrán también usarse para ver? ... " 69

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Chillida sabe que el viento y el tiempo existen , no porque se los hayan presentado , sino porque observa como caen las hojas y transforman el paisaje, en tiempo y por el aire.

acercandonos al final del video, Chillida reflexiona en que las cosas pasan por enfrente de él , y duda si sus ojos , las podrán ver ; pues él no las conoce , ¿ como saber que están ahí?.

El juego de Chillida es un juego mental, (Siempre hay que hacer algo , aunque no se vea la acción) que aunque no se refleje ,tal cual en la obra nos ha acompañado en el recorrido de este video , que esta por concluir.



Chillida, Yunque de los sueños X, Acero y madera, .49 x.51 x.35,m., Colección Kunst , museo Basel, 1962

El video de Chillida concluye con esta reflexión.

"Tenemos que tomar la delantera en contra de la noche " Esta idea me conmovió mucho por que es mi propia idea acerca del arte , siempre trato de hacer lo que no sé , no lo que sé , sí hiciera lo que sé ¿ por que iba a hacer lo que sé ?

He tratado de mirar , no se sí he visto." 70

Todas estas reflexiones que pueden parecer tan complejas, me acercan tanto a la obra de Chillida como , a la idea de juego escultórico que he desarrollado a lo largo de esta investigación. El juego escultórico se relaciona directamente con la capacidad de ser curioso y creativo. (Ver anexo)

Al igual que el juego escultórico de César , se desarrolló por medio del material , me acercó a la obra de Oldenburg, quien desarrolla el juego escultórico, por medio del espectador y buscando mas alla, en las oscuras profundidades de la mente llegamos a Chillida , claro ejemplo de que las preguntas y la búsqueda son un buen camino para jugar.

En estos tres ejemplos ,la escultura ha encontrado sus fundamentos en tres elementos formales diferentes (Material , espectador y forma , e idea), pero igualmente importantes para el desarrollo de una propuesta escultórica que en el siguiente capitulo sera mía.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capitulo 4

...¿JUEGO?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Mí propuesta escultórica

A lo largo de esta investigación, he ido tramando el tejido entre la escultura y el juego, encontré las relaciones entre: escultor, obra, espectador. En base a lograr un acercamiento; en primer lugar, a mí; en segundo lugar con el análisis de la escultura, y en tercer lugar, al encontrarme en este momento con la realización de mi obra escultórica.

En esta mi propuesta escultórica, el juego toma importancia cuando aparece por medio del material y llega al espectador; no por la forma en sí, sino por medio de la participación activa del mismo. Para mí el juego es una manera de tantas que puede haber, de acercar al espectador con la obra escultórica. Por medio de vivencias directas, dándole al espectador la oportunidad de formar parte de este proceso y dejando en sus manos hasta cierto punto la culminación de la obra. Yo como escultora, presento en mis piezas un pretexto, lleno de elementos escultóricos, que el espectador se puede apropiarse y transformar en base a su realidad.

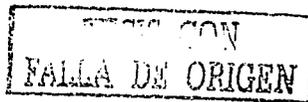
El espectador cierra el ciclo entre la escultura y el escultor. La escultura se presenta como un proceso inconcluso e infinito, al cual le falta ese momento de vida que, el espectador que juega le da a la obra escultórica. Cuando la recorre, la observa, cuando la toca y cuando la completa. El espectador es para mí, la última gota que derrama el vaso, en el proceso del juego escultórico. Este juego escultórico deja abierta la posibilidad de que la obra no tenga un final absoluto, ya que cuando el espectador activo juega con ella, la obra y él se procesan juntos; como un solo elemento, que da posibilidades infinitas a la obra, cada espectador juega y llega a un final distinto e infinito. No sé cual es ese final pero si hay tantas opciones como espectadores, creo que el final es lo de menos.

Para el desarrollo de esta propuesta escultórica, me he aliado con uno de los cuatro elementos de la naturaleza, el agua. Y, en cuanto a la forma escogí las curvas en varias de sus modalidades.

Aparece en la combinación de estos elementos, el tejido que necesitaba, para jugar. Aclaro que no son los únicos elementos que pueden funcionar, alguien en algún momento o en otro lugar puede encontrar otros, esta no es una propuesta absoluta, ni única. Solamente es la propuesta que yo hago en esta investigación. Sí buscará la manera de hacerla absoluta estaría entorpeciendo el juego, y acercándome al antijuego.

Presento cinco esculturas realizadas entre 1998 y 2002.

" Danza "	1998
" Apachurro "	2000
" Danza a tiempo "	2002
" Sombras "	2002
" Centros "	2002.



A lo largo de estos cuatro años, en los que he buscado el juego para la realización de mi propuesta escultórica, me he tropezado conmigo. Estas cinco esculturas son el reflejo de la transformación del juego y de como me fue guiando por el camino de la escultura.

Así mismo en el anexo de esta investigación sugiero algunos ejercicios de acercamiento, no a la obra escultórica como tal; sino del espectador con sí mismo. Son sugerencias de búsqueda y exploración de la propia realidad; juguetona y creativa, que toda persona tiene y, de la cual se aleja por distintas condicionantes externas. Este anexo prepara al espectador para el encuentro con la obra escultórica y con su propia realidad.



El agua es tan inconstante que puede ser vapor y, volar..

4.2 AGUA Y JUEGO ESCULTÓRICO

Mi encuentro con este elemento fue tan casual ,que ni siquiera sabia cual era la magia de tan maravilloso componente, de echo nunca pensé que el agua pudiera formar una escultura, pero en cierto momento la percibí ; me acerque. Apareció ante mi, el tiempo que el agua guarda y el espacio que refleja. Sumergí mi mano, y un ambiente fresco la rodeo.¿Era el agua capaz de lograr abrir mis sentidos , a lo que me ofreció? Quizá sea una fuente infinita de pretextos , después de todo dicen por ahí que las vastas aguas no tienen orilla. ¿Qué es el agua?

Líquido transparente , insipido e inodoro. "Fuente de vida, medio de purificación y centro de regeneración. Aguas , masa indiferenciada , representan la infinidad de lo posible , contienen todo lo virtual . Lo informal , el germen de los gérmenes, todas las promesas de desarrollo, pero también las amenazas de reabsorción." 71

" El agua es la forma substancial de la manifestación, el origen de la vida y el elemento de la regeneración corporal y espiritual , el símbolo de la fertilidad , la pureza , la sabiduría , la gracia y la virtud .



Puede ser un espejo líquido.



Y hasta puede ser ; enormes bloques sólidos.

Es fluida y tiende a la disolución ; pero también es homogénea y tiende a la cohesión , a la coagulación . ; como se derrama hacia abajo , hacia el abismo , su tendencia es lamas: como se extiende en la horizontal , su tendencia es también en rajas .

Esta libre y sin ataduras , se deja correr siguiendo la pendiente del terreno.

El agua , opuesta al fuego es yin. Corresponde al norte, al frío, al solsticio se invierno , a los riñones , al color negro .Pero de otra manera el agua esta ligada al rayo que es fuego." 72

" En las tradiciones judías y cristianas el agua simboliza ante todo el origen de la creación : es madre y matriz El agua es fuente de vida y fuente de muerte , creadora y destructora." 73

71 - Chevalier ,Jean , *Op.cit.* p 52

72- *Ibidem*, p 53

73- *Ibidem*, p 54

"Según Tertuliano el espíritu divino escoge el agua entre los diversos elementos ; hacia ella van sus preferencias , pues ella aparece desde el origen como una materia perfecta , fecunda y simple, totalmente transparente . Posee por sí misma una virtud purificadora y por esta razón también se considera sagrada." 74

"El agua puede asolar y engullir, los tornados destruyen . Así el agua puede entrañar fuerza maldita. En tal caso castiga . Como el fuego , el agua puede servir como ordalia . Los objetos lanzados se juzgan , pero el agua no juzga . Símbolo de la dualidad de lo alto y lo bajo : agua de lluvia , aguas de los mares . La primera es pura , la segunda salada . Símbolo de vida : pura , es creadora y purificadora ; amarga , produce la maldición . Las aguas en calma significan la paz y el orden." 75

El agua de azahar , de colonia, el agua de limón, del manantial de aguas medicinales. Agua pesada, agua fuerte, agua regia. Agua de olor, agua dulce, agua de seltz. Agua dura, agua gordá, agua muerta , agua oxigenada , agua de socorro, aguas madres , aguas minerales. Aguas frescas, agua potable , aguas termales , aguas residuales , aguas mayores y menores , aguas territoriales. Aguardiente.

...Se me fué como agua; agua que no has de beber , dejala correr; hacer de las aguas. Como agua para chocolate . Agua pasada no mueve molino, ¡aguas!, ando bien agüitado, entre dos aguas. Anda en el agua.

Lluvia, río , mar , manantial, arroyo, lago, charco, nube, iceberg , tromba , fuente, paleta o vapor .

Podemos iniciar, entonces, la búsqueda de lo que no es agua; quizá agua pueda ser juego o quizá pueda ser reposo; pero el agua en reposo se pudre.

Agua no es espacio.

Agua no es color.

Agua no es monotonía.

Agua no es muerte.

Agua no es tiempo.

Agua no es fuego.

Agua no es tierra.

Agua no es aire.

Agua no es tocable.

Agua no es seca.

Agua no es forma .

Agua no es artificial.

Agua no es renovable.

Agua no es olor.

Agua no es la misma.

Agua no es luz.

Agua no es obscuridad.

Agua no es recuerdo.

Agua no es sabor.

Agua no eres tu .

Agua no es este texto.

Agua , no soy yo

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Pero quizá, y solo quizá, pueda ser lo que no es, buscando en la idea y en el juego, la manera de lograrlo.

74- *ibidem* , p 55.

75 - *ibidem* , p 56.

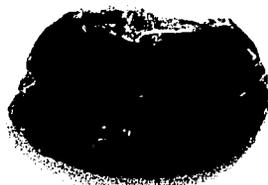
El agua respira, dentro de un entorno cerrado, cambia y se transforma con la influencia del calor o el frío, si está en un entorno abierto se mueve en función al aire, o a su camino; es solo una insinuación tan sutil que necesita tiempo de atención para encontrar, en lo que se ve lo que no se ve, pues no sólo es un bulto; es algo más, que no sabemos que es.

¿Como tener el agua entre mis manos sin que esta desaparezca?

La transformación del espacio interno y externo, se divide solo por una delgada barrera que contiene agua. En función de elementos ajenos a él, fuerzas de todo tipo naturales y artificiales, tan artificiales como el espectador.

Para mí, el agua es un medio para preguntar, es un medio perfecto para el juego, pues está en constante transformación, movimiento y actividad infinita.

El agua puede estar aquí y ahora, pero en el siguiente momento nadie sabe donde pueda estar y como pueda estar.



Monica Perez (Perzqui),
Apachurro, plástico y agua,
30 x30 x 30 cm, 2000.

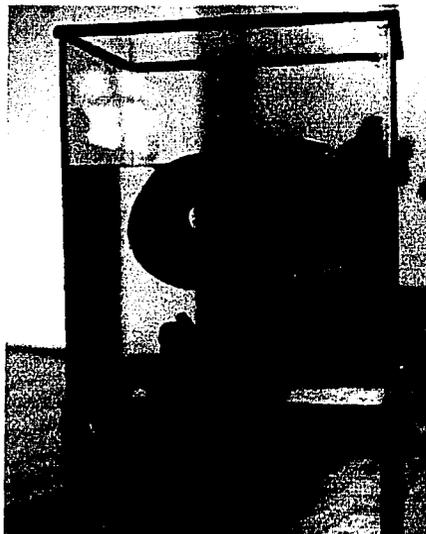


Monica Perez (Perzqui), Apachurro, Plástico
y agua, 30 x30 x 30 cm. 2000.

Monica Perez(Perzqui), Apachurro, Plástico y agua, 30 x 30 x 30 cm, 2000.

En esta pieza el agua es roja; pudo ser color y, en ciertos momentos, puede convertirse en luz, gracias a la transparencia que la caracteriza y de la que no me interesa deshacerme. El agua aun, puede transformarse con la ayuda del espectador; pero solo si este es activo. Si él busca en la pieza la forma adecuada para su propia asimilación puede tener en sus manos el agua y darle forma en base a su sensación, esta puede ser visual, auditiva y/o táctil desatando sensaciones que, en el mejor de los casos, se convertirán en ideas y vivencias. Todos estos elementos se traman, para dar como resultado mis propias piezas para esta investigación, pero faltan todavía otros elementos que veremos en las siguientes piezas.

4.2.1 AGUA Y TIEMPO



Monica Perez (Perzqui), Danza, Madera, vidrio, tubos galvanizados y agua, 1.45 x .70 x .40m, 1998.

Este es el juego de la búsqueda de la libertad. Lo real está a la vista y al alcance; solo hay que encontrarlo y tomarlo, cuando lo necesitamos.

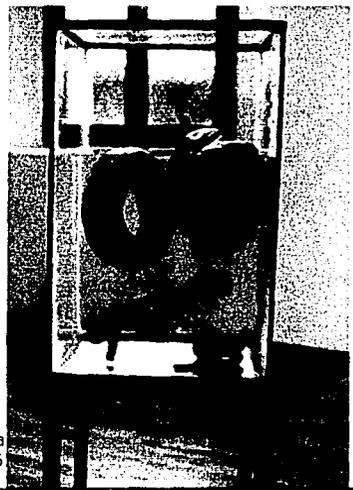
Dar un poco de ese tiempo que se detuvo bajo el agua, para jugar con los elementos que se nos ofrecen, Nadie sabe en que puede acabar el juego. Quizá ahí este lo interesante. Buscar solo por buscar y no por encontrar pues si encuentras ya para que buscas.

¿Que pasa cuando nosotros nos sumergimos en agua?

"La inmersión es regeneradora, opera un renacimiento, en el sentido de que es a la vez muerte y vida. El agua borra la historia, pues restablece el ser en un nuevo estado. Si bien las aguas preceden a la creación, es evidente que siguen estando presentes para la recreación." 76

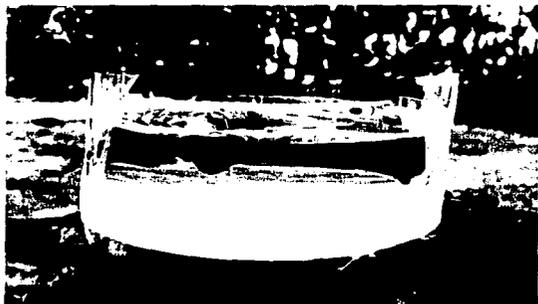
Sí ponemos un poco de atención, el tiempo parece detenerse, esperando no se que. El sonido es lento, y nuestros movimientos también, el agua se apodera del entorno, nos juega bromas, pero ahí mismo nuestro tiempo se hace menor, pues tenemos que respirar. En ese lugar todo se tarda más y no nos podemos tardar, pero podemos dejar de luchar, solo abandonamos al agua. Flotar como un bailarín en el escenario, dejándose ser en ese lugar y en ese momento.

Cada dona de madera es como un bailarín distinto y cada una realiza su papel en relación a su realidad acercándose cada vez mas a la libertad.



Monica Perez (Perzqui), Danza, Madera, vidrio, tubos galvanizados y agua, 1.45 x .70 x .40 m, 1998

4.2.2 Agua y espacio



Monica Perez (Perzqui) ,Danza a tiempo, Madera ,acrílico y agua, 35 x23 x35 cm., 2002

¿Por que es azul ?

La madera tiene para mí la característica de ser un material de actitud seria y, buscando la manera de romper con esa actitud , encontré el color como transformador del material. ya que el color puede cambiar la actitud de la madera ¿ Porque no azul? Ahora, al tener la cascara del material azul , la parte interna del mismo se hace mas evidente y se resalta el hecho de que es madera, aparte de aprovechar una de sus características físicas, flota, y se deja perforar para mostrar como es su espacio interno.

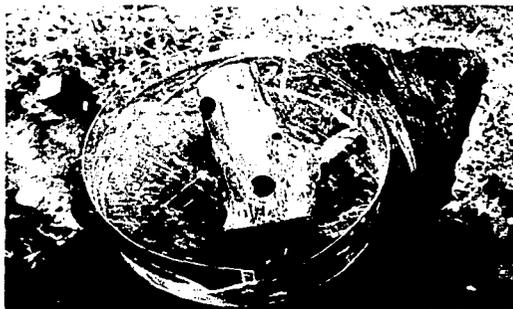


Monica Perez (Perzqui) , Danza a tiempo, Acrílico, madera ,y agua, 35 x23 x 35 cm., 2002

¿Que pasa con en el espacio en el agua?

El espacio siempre está presente en cualquiera de sus presentaciones. Puede ser negativo o real.

Aquí el espacio se muestra en esas facetas con la intención de suspender el tiempo, pero no el espacio. La madera flota y se mueve dentro del espacio que tiene , en relación al tiempo que el agua le otorga, como si fuera una manecilla de reloj se traslada dando distintos momentos. La madera sigue siendo un bailarín en el escenario.



Monica Perez (Perzqui) , Danza a tiempo, Madera ,acrílico ,y agua , 35 x 23 x 35cm. 2002

La madera se deja ser en el agua y la lleva. La forma que el espacio tiene es redonda , por que a lo largo de esta investigación he buscado las formas mas inestables ; estas pueden ser las que tienen relación con la curva en todas sus dimensiones : la línea curva, el círculo y la esfera.

Para dar mayor dinamismo a la forma, busqué la manera de romper la línea horizontal ; el agua por gravedad se acuesta .

4.2 Esfera

En la trama de el tejido entre la escultura y el juego, salto la forma como un recurso en el que se podía reflejar la inestabilidad de lo infinito. La esfera surgió como una opción, esta es un forma que por si sola no tiene ni un principio ni un fin, ni un frente o un atrás, no tiene un arriba ni un abajo; el observador, es el que decide en donde se encuentran estos puntos. Por lo mismo es una forma que requiere de la participación activa en el juego escultórico, para ser aprovechada en su totalidad. Para poder emplear esta forma al igual que cualquier otra es necesario saber cual es el peso ideológico, social y científico que la rodea. Ya que la esfera tiene su basamento en la curva diremos que la " *curvatura es desvío de la línea recta.*" 77

Al buscar en la geometría la esfera es: " *Cuerpo solido en el que todos los puntos de su superficie distan igualmente de un punto en el interior llamado centro. La superficie de un esfera se obtiene multiplicando 4 veces 3.1416 por el cuadrado del radio y, el volumen tomando los 4/3 de 3.1416 y multiplicando el resultado por el cubo del radio.*" 78

En la ideología: " *Tiene el mismo simbolismo que el círculo en el orden de los volúmenes. Da el relieve, la tercera dimensión a las significaciones del círculo y corresponden mejor a la experiencia percibida.*" 79

" *La cosmogonía expuesta por Platón en el Timeo, presenta el universo en forma de esfera el dios le dio al uno el todo de los todos, una figura adecuada y semejante. Sería adecuado que quien ha de tener en él todas las cosas vivientes, tuviera la figura que capta en si misma todas cuantas figuras hay. Por eso le dio forma de esfera - desde el centro por doquier equidistando de los extremos - y torneó la forma del círculo - de todas las figuras la más acabada y la más completa semejante al respecto de ella misma - después de considerar que lo semejante es diez mil veces mas hermoso que lo desemejante.*" 80

En lo social " *La esfera ha simbolizado desde las culturas arcaicas la perfección y la totalidad. En cuanto a forma de simetría por excelencia la esferas es un símbolo de ambivalencia Hay poblaciones australianas arcaicas que creen, como lo hacia Platón, que el andrógino original (imagen de ambivalencia) es esférico (simetría).*

La cosmogonía islámica recurre constantemente a la idea de esfera. Una tradición referida por Ibn 'Abbas, describe la creación del agua como la de una perla blanca que tiene las dimensiones del cielo y de la tierra. Los siete cielos se presentan en forma de tiendas redondas superpuestas." 81

" *Después de la emanación superior, la emanación se prosigue por la producción, conjuntamente de un intelecto y de una esfera. Es así como del segundo intelecto produce un tercero .. Y, así sucesivamente, hasta el infinito.*

La noción de esfera y movimiento orbicular domina siempre y expresa la perfección. Si a un ser se le concibe como perfecto, se le imaginará simbólicamente como una esfera". 82

77 - García, Pelayo, Ramón, *Larousse ilustrado*, 2ª edición, México, 1983, Ediciones Larousse, 1664p, ils, p 229.

78 - *ibidem.*, p 425

79 - Chevalier, Jean, *Op cit* 368.

80 - *ibidem* p 369.

81 - *ibidem* p. 369.

82 - *ibidem* p. 364



Algunos creen que la esfera es la forma más perfecta que puede haber ; para mi búsqueda así es. Y es aún mas perfecta , pues es inestable visual y físicamente .Para mi la esfera es movimiento , transformación , tiempo , puede ser un punto quieto y en movimiento puede ser una línea , puede ser el mismo universo. Con la esfera respiras ; exhalas y la esfera viene , inhalas y la esfera va. Es pureza .

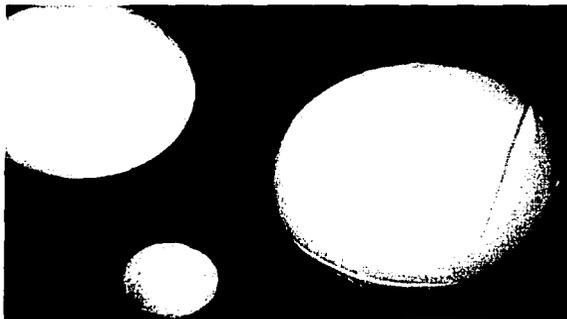
4.2.1 La esfera como elemento formal en el juego escultórico

En el capítulo dos vimos que, hay varios elementos formales que pueden conformar una propuesta escultórica(Punto línea , plano , volumen , color , material , espacio, tiempo, ritmo ect.), en este momento, me acerco a la esfera de la que también ya hemos visto algunas de sus características , en la cuales no mencione los valores plásticos de la misma . Pues en este espacio , hago referencia a la esfera como elemento formal e infinito , con el cual se ha jugado desde hace mucho tiempo. La esfera es un elemento que viene y que va , que sube y que baja , ; si se ve directamente en ella hay movimiento pues una pelota no se queda quieta tan fácil ,ya que es sensible a cualquier fuerza que se le aplique del exterior. Para los malévolos planes del escultor, en algunos momentos lo mejor es frenarla , en este caso para mis malévolos planes lo mejor ser a que se mueva, que se desplace y que cambie , en cuanto a ella misma y en la relación que entabla con un lugar y un tiempo específico.

En mi propuesta la esfera juega con el espacio y lo transforma , juega con el tiempo y lo acentúa , juega con la materialidad y la modifica . El espacio y los elementos están disponibles para el espectador dispuesto y aventurero que quiera llevarse consigo una vivencia real . Para después revalorarla , y quizá en el mejor de los casos aprovecharla para variar su posición en relación a un cierto acomodo de los elementos, que cambian con la interacción de una corporeidad ajena a ellos. Para mi propuesta escultórica es necesario que el espectador sea conciente de su cuerpo , de su espacio y de su tiempo, un espectador que no es conciente de sus propios elementos no se acercara al juego escultórico, un espectador mirón y curioso recurre a todos su sentido de percepción para lograr este acercamiento, a mi parecer como un espiral que se acerca al final de la obra pero no termina ahí.

Busco en el espectador la posibilidad de que mi obra escultórica sea infinita . Yo como escultora ofrezco mi propia curiosidad para aprender desde el momento de buscar pretextos , para la presentación de los elementos que materialicen esos pretextos, y al momento en que el espectador, se une a la trama de este tejido entre la escultura y el juego.

4.3.1. ESFERA Y JUEGO.



Monica Perez (Perzqui), Sombras, Papel corrugado y unigel ,tres esferas de 45 de 30 y de 12 cm, cuatro tubos de 10 X 120cm 10 x45 cm10 x60 cm 10 x90.Adaptables en distintos espacios, 2002

La esfera,(pelota) es el juego preferido por excelencia. Por sus mismas características , rueda , se mueve , va y viene. La esfera es generadora de tiempo al igual que genera juego.

Entonces ¿ que problema puede tener la esfera? Si como hemos visto es perfecta.

¿La esfera será un punto ?

Sí la línea , es una sucesión de puntos.

¿ Hasta donde podrá la esfera ser una sucesión de líneas?

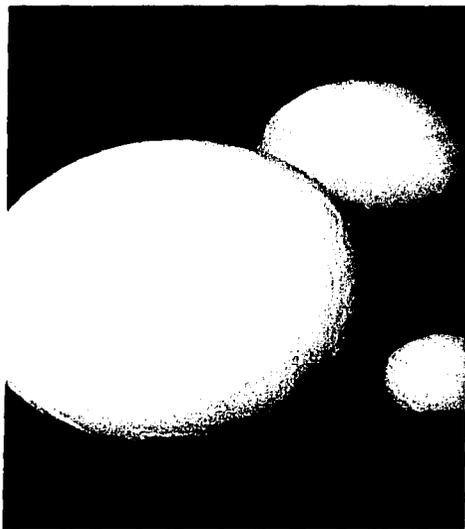


Monica Perez (Perzqui) , Sombras, Papel corrugado, y unigel , tres esferas de 45 de 30 y de 12 cm, cuatro tubos de 10 x 120 cm -10 x 45cm- 10 x 60cm -10 x 90cm , adaptables a distintos espacios.2002.

En algún lugar y en algún momento, las líneas se podrían convertir en esferas y viceversa las esferas en línea . Siempre dependiendo del punto de vista del espectador. En este caso las esferas están tasajeadas para marcar distintos recorridos en su superficie , pueden ser las líneas que han formado la esfera o, las líneas que han recorrido su superficie.. Son rastros de algo que sucedió. Son tiempo y son espacio hay una grieta en una de las esferas que permite ver el interior de la misma , pero solo el espectador que juega puede

encontrarse con ella.

De las líneas sólo quedaron las sombras, inmóviles testigos de la transformación, que no se sabe a ciencia cierta donde comenzó y donde terminara. Tampoco sabemos si eran líneas o son esferas. Sabemos que están aquí y ahora y son lo que son pero, pueden seguir cambiando.



Monica Perez (Perzqui), Sombras, Papel corrugado, unicef, PVC, tres esferas de 45 cm 30 cm 12cm, cuatro tubos de 10 x120 cm 10 x 90 cm 10 x60 10 x45 adaptables a distintos espacios, 2002.

En esta ultima fotografia la obra esta colocada en una esquina .Las esferas en ese lugar marcaron un recorrido después de salir o antes de entrar a los tubos , tome en cuenta para la colocación los zoclos negros que por color se unían a los tubos haciendo que el recorrido de las esferas involucrara al entorno que la rodeaba y el entorno que ellas rodean. Jugué con los elementos en el sitio.

Pueden ser tiras de papel que se fueron enrollado. Son papel que fué madera; son bolas, son pelotas y son blancas. Son tasajeadas en la superficie y, en su interior no sabemos (habrá que asomarse). Son puntos en movimiento, que pueden hacer un dibujo. Son puntos, momentos en el tiempo, pausas, respiros, señalamientos.

Son tres esferas vendadas para: curar sus heridas con papel, para impedir que se desmoronen; para sujetarlas, jugar con ellas y dejarlas ir.

La idea, básicamente, es proporcionar al espectador, elementos que se presten para manipularse, dejando así, abierta, la opción de cambio ante cada espectador.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Monica Perez (Perzqui), Sombras, Papel corrugado, unicef y PVC, tres esferas de 45 cm 30 cm 12 cm, cuatro tubos de 10 x120 cm 10x 90 cm 10 x60 cm 10 x 45 cm adaptables a distintos espacios, 2002. Fotografia club de periodistas Mexico D.F., 2003.

Si yo como escultora puedo cambiar y la esferas también, ¿ el espectador podrá cambiar?

4.3.2 Esfera y material.



Monica Perez (Perzqui), Centros, Amate y unícel
, Dos elementos :45cm diámetro exterior , interior
7 cm de diámetro, 2002 .

Buscando una respuesta , a la pregunta ¿ Donde está el centro de una esfera, surgió mi obra " Centros "

Tomando en cuenta que cualquier punto marcado en la superficie de una esfera es equidistante al centro de su masa.(De ahí su perfección) ¿ Que pasaría si fueran varios los puntos que se marcan en la superficie ?.Y, Sí estos puntos fueran todos distintos ¿dejarían de ser centros ?

Ahora sí la esfera tuviera contenido ¿ que estaría conteniendo ? ¿Podría contener los mismos puntos desde dentro ?¿ se voltearían las cosas? ¿ sería distinta la realidad de adentro con la de afuera?

¿Cual sería el verdadero centro?

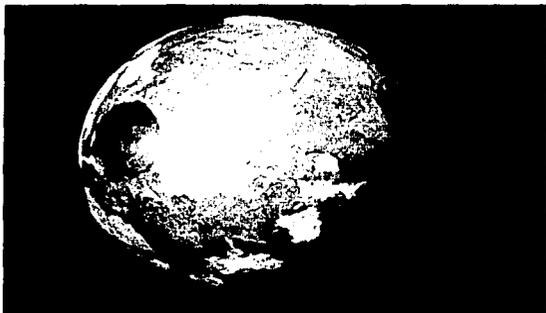
Y si tuviera un centro en movimiento ¿ dejaría de ser centro al estar fuera de la esfera?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La esfera dejará de ser lo que es por no tener un centro absoluto. La búsqueda del centro , puede suscitar la aparición de sensaciones corporales , con las que el observador curioso se encuentre con el juego escultórico.

Monica Perez (Perzqui), Centros ,
Amate y unícel , dos elementos
45 cm diámetro exterior , interior
7 cm diámetro, 2002.





Monica Perez (Perzqui), Centros, Amate y unice1, dos elementos, exterior 45cm diámetro, interior 7 cm diámetro, 2002

Cuando la madera se convierte en otra cosa (aserrín , basura, papel , tablas , etc. ¿Ya no es madera? ¿ gana o pierde características propias ? O simplemente cambian , evolucionan; y a lo mejor ya no es madera tal cual pero ¿ se pueden aprovechar estas nuevas características?. Esta clase de cuestionamientos , nos llevan a un acercamiento con la naturaleza y con el hombre natural. Y este acercamiento es el que propongo con el juego escultórico.

Monica Perez (m Perzqui) , Centros , Amate y unice1 , dos elementos exterior 45 cm diámetro , interior 7 cm diámetro, 2002.



Por otro lado surge otra pregunta . ¿ La madera, dejara de ser madera cuando hay algún proceso que altera su materialidad especifica?.

Los cuestionamientos de la materialidad de un objeto , son pretextos de acercamiento al juego escultórico , para mi como escultora y para el observador curioso.

TESIS CON
PALA DE ORIGEN

CONCLUSIONES

- La idea de ésta investigación al principio susurraba diversión ; cuando todavía no tenía idea (o mal entendía) lo que es juego. Después, se volvió más que divertida, interesante pues encontré el verdadero significado del juego, se volvió propositiva , cuando lo entendí como un método de trabajo que guiaría esta investigación y mi producción.

El juego escultórico no es una propuesta para mantener alegre al espectador . Este juego es un encuentro con la naturaleza en sí misma, de las acciones del observador, es una propuesta ,para retomar un elemento del arte escultórico del cual , el escultor no aprovecha la gran cantidad de opciones que en él se encuentran .Si la obra escultórica vive cuando el espectador la recorre porque no aprovechar ese recorrido, como un elemento mas que influye en la apreciación de la obra escultórica.

Hasta el momento, me encuentro situada en la punta de un iceberg , con grandes cosas por descubrir . No sé cuales sean esas cosas , sé que hay algo que descubrir , para digerir y traducir al ámbito de la escultura ; pues no creo que el juego sea un pretexto valido para tener propuestas que no tengan su basamento en ideas, y que solo sean acciones que parecen ser tan libres que no se razonan o se cuestionan así mismas, que solo se quedan cansadas en el límite de la escultura ; pues la escultura tiene sus necesidades propias y habrá que buscar la manera o maneras de mezclarlas con el juego.

Buscar la escultura y, por otro lado buscar al juego ; me han llevado por los largos caminos a cuestionarme como escultora , a cuestionar mi obra; recorrerla, buscando el sentido que ella misma tiene y, transformarla a su ritmo , pues yo, solo soy un intermediario que entrega el mensaje de algo que sucedió.

Creo que es importante para concluir que el juego escultórico no se refiere al solo echo de la acción en si misma , es necesario objetualizar esta acción; ya sea en espacio , en materia o, en tiempo .

Para que el artista, se acerque al juego escultórico es necesaria su desmitificación, como un ser supremo y ajeno al entrono natural y real. El artista, es un humano con un poco mas de sensibilización , hacia los fenómenos que lo rodean, porqué ejercita sus sentidos; y al realizar su trabajo interpreta y transforma esos sucesos , los presenta de una nueva manera ante el espectador ; que hasta el momento no esta acostumbrado a participar en el proceso de evolución de la escultura.

Ya que al principio de esta investigación cuestionaba el que , la escultura pudiera ser para jugar sin ser un juguete , ahora prefiero referirme a este fenómeno como el juego escultórico , que no maneja a la escultura como un objeto utilitario; al igual que el juguete , la escultura al fin de cuentas sigue siendo un objeto inútil y, que no tiene una utilidad vervalizable . El hecho de que la escultura nos pueda acercar al juego no significa que su funcionamiento sea el de alegrar ala humanidad, ni mucho menos . El juego escultórico solo nos acerca, a relacionarnos directamente con las vivencias que una obra escultóricas pueden otorgar al observador curioso, y que lo hacen ser conciente de su corporeidad .

Es por esto que la comparación que hice al principio de mi tesis de la escultura con el juguete resulto ser falsa. El error creo, fue tratar de comparar un objeto funcional con un objeto que no lo es. La comparación debió ser entre el juego y la escultura, una paridad entre fenómenos y no entre objetos; ya que ninguna de estas dos manifestaciones busca un fin específico, mas alla de la realización en sí mismo. La mayor parte de lo que sucede en la trama de este tejido es gratuito, y sin una utilidad evidente; el resultado de estos no esta en proporción alguna con el empleo de la fuerza y el tiempo que requieren. Así que, en el juego escultórico; se derrochan fuerza, tiempo, espacio y material, en pro de la obtención de valiosas experiencias; para el escultor y para el espectador.

Esto no limita el echo de que la escultura y el juego se comuniquen íntimamente en la realización de mis obras, en las obras de otros escultores y en la réplica que estas, obtienen del observador curioso. Este análisis me llevo a la revalorar el espacio, el tiempo y el material en la escultura por medio del juego, en el juego el hombre se deja guiar por su necesidad, y en el trabajo solo la obedece.

En el transcurso de la investigación fui revalorando también el papel del espectador en este proceso (Juego escultórico), al encontrarme con el me encontré con las acciones, del recorrer, del mirar, de observar, del tocar, escuchar, de sentir, de transitar, del interpretar y el pensar. En conjunto la obra escultórica sería un pretexto para que el hombre retome esas cualidades que poco a poco va perdiendo en el mundo enajenado y globalizado, en el que se le propone vivir. El juego escultórico puede ser una salida de esa monotonía, que no ofrece mas que insatisfacción, al jugador de un juego, que no lleva a nada mas que a repetir su propio camino.

Ya que el espectador no acostumbra participar en la obra escultórica en el anexo de esta investigación propongo algunos ejercicios que invitan al lector a buscar el juego en su naturaleza para después formar parte del proceso entre escultor, obra y espectador. Si no hay escultor, no hay obra, si no hay obra no hay espectador, y si no hay espectador; la obra y el escultor no tienen nada que hacer aquí.

Buscar esas opciones que unan al juego con la escultura, me llevara mas tiempo, en el proceso de esta investigación he puesto las bases para buscar los limites del juego y la escultura. Yo, supongo que algún día, en algún momento y, en algún lugar, con algún material, voy a encontrar esas uniones, que hasta ahora no he podido concretar.

El juego escultórico en el caso de mi producción brinda su esplendor al espectador, puede ser que en otros casos el esplendor caiga sobre la obra o sobre el escultor. En mi caso personal, la obra solo es un medio, en base a elementos escultóricos; que busca su propia contestación en el espectador, estos elementos pueden ser matéricos, sonoros, espaciales o temporales, la estética de mi propuesta se dirige al espectador. Y se vivencia en el momento en el que el al transformar la obra, con su recorrido, o con sus sentidos; modifica su forma de relacionarse con los objetos y con la realidad. Ya que el hombre es un ser activo, porque no llevarlo a ser el espectador de sus propias acciones, por medio de un objeto escultórico. En el caso de los objetos son entes inanimados que obtienen su vida por medio de un juego, este juego en primer lugar se realiza con el escultor y después se realiza en el interior del espectador.

El juego y la escultura se unen en el juego escultórico ,para buscar replica en el espectador , como el eco en una caverna. Este eco tolera el acercamiento del hombre a su espacio , y por ende al espacio de la escultura.

Al fin de cuentas con la escultura, como con tantos objetos en la realidad; se juega y no por eso son juguetes.

Y sin embargo me sigo pareciendo simpática...

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO : JUEGOS CREATIVOS

" En buena medida , la creatividad depende de que conservemos la curiosidad y la capacidad de asombro que tuvimos en los primeros años de nuestra infancia . Sin embargo , es algo que infortunadamente brilla por su ausencia en la mayoría de los adultos . Prácticamente desde el primer año escolar - y a veces incluso antes - nos vemos obligados a adaptarnos a un sistema que va constriñendo progresivamente nuestra libertad para imaginar y para concebir nuevas ideas . El desgaste de nuestra creatividad natural se inicia a temprana edad y continua en el transcurso de nuestra vida . Al mismo tiempo que nos van preparando ostensiblemente para que nos convirtamos en adultos responsables , los procesos de culturización y maduración por los que atravesamos, consiguen volvernos a tal grado convencionales que nuestra curiosidad y asombro creativos casi desaparecen .

Tal vez como consecuencia de las presiones conformistas, muchos adultos tienden a desconfiar del pensamiento original y de las fantasías . Nuestra sociedad nos ha condicionado y programado para no volvernos intensamente críticos . En muchas ocasiones estamos " mas que listos, " para atacar una nueva idea en cuanto la escuchamos y para criticar los conceptos que parecen tener poco o ningún fundamento en los hechos . Las ideas que no están conformes con algún sistema aceptado son rechazadas rápidamente . Sin duda esta actitud es la que ha propiciado el comentario de que en nuestra sociedad casi todos los adultos son sólo " autómatas negativos y ambulantes" .⁸³

Todo aquel que haya observado de cerca a los niños , habrá notado que poseen fuerte e intensa sensibilidad y conciencia del mundo que los rodea . Ellos sienten una curiosidad espontánea por todo lo que tocan o lo que descubren durante sus horas de vigilia ; un impulso precioso hacia la búsqueda de la comprensión , hacia la revelación del misterio que intuyen que existe en cada una de las cosas que ven a su alrededor ..

Los niños también conocen el valor de los descubrimientos . Una y otra vez en sus diarias exploraciones tropiezan con - o perciben - nuevas relaciones entre las cosas que al parecer no tienen ninguna y, una vez que las han descubierto no parecen cansarse jamás de estudiarlas . Precisamente este hecho de encontrar relaciones - especialmente entre las cosas sin parentesco aparente - representa una de las herramientas más poderosas de que disponemos para liberar la creatividad.⁸⁴

Tómese cinco minutos exactamente, para enlistar todos los usos de uno o varios bloques de madera⁸⁵

"La mayoría de los adultos sólo en sueños escapan algunas veces del monótono gris y recobran el tecnicolor de la infancia . Sólo dormidos muestran que pueden ser capaces de una imaginación valiente y desinhibida . Durante las horas de vigilia pierden la capacidad de buscar y descubrir , de imaginar valerosa y vívidamente y de tener experiencias ajenas a la esfera de la cotidiana y estrecha realidad " .⁸⁶

83 - Eugene, Raudsepp, Juegos creativos, Traducción , Madelos Galindo , México ,1991 , Compañía General de ediciones 176 p. p10.

84 - *Ibidem* p 15

85 - *Ibidem*, p 22

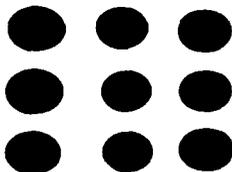
86 - *Ibidem* , p. 13

"Realmente uno de los grandes infortunios de la existencia es que, para la mayoría de las personas, la experiencia del sueño, los ocasionales estados de ensoñación o el ánimo aletargado inducido por la música o la belleza de la naturaleza, no sea sino una escasa y ocasional excursión que le permite escapar de la realidad cotidiana, impositiva y cargada de problemas, así como las cadenas de existencia rutinarias. Son los caminos poco transitados para escapar hacia un mundo mágico de ilusión en el que la imaginación vuela libremente y se despliega. Un mundo que ofrece sus fuegos de artificio, el mundo que la vida presentaba de continuo en la juventud.

Por fortuna nuestra creatividad latente nunca se pierde del todo en la realidad; únicamente queda sumergida bajo capas sucesivas de obstáculos y hábitos improductivos. Por medio de un proceso que consiste en desprendernos de estos hábitos y luego adiestramos nuevamente para resucitarla. Podemos poner al descubierto nuestro potencial oculto, sacarlo de nuevo a la superficie y utilizarlo para lograr una vida mas creativa y satisfactoria. Podemos recuperar y aprender cómo tener una mayor sensibilidad y conciencia del mundo que nos rodea, el mundo en que vivimos y trabajamos

.87

Trace cuatro o menos líneas rectas que pasen por estos nueve puntos, sin volver sobre ellas y sin levantar el lápiz del papel.88



Para pensar creativamente, tiene que dar escapatoria a su mente.
No se puede hacer todo de una sola vez,
hay que avanzar poco a poco.89

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

87 - Eugene, Raudsepp, Op. Cit, p. 13.

88 - *ibidem*, p .39.

89 - *ibidem*, p. 40

Este es un ejercicio que exige inventiva y persistencia . Incrementa tu capacidad para estudiar los problemas, desde numerosos ángulos o puntos de vista .

La pregunta es ¿ Cual es la mitad de trece ? .” 90

“ Pensar en términos absolutos enfría la creatividad ; pensar en términos relativos la libera . La rutina de lo trillado es una fosa sin fondo.” 91

“ La mejor educación para la vida consiste en ejercitar la creatividad . El mayor impulso para la creatividad es la curiosidad” 92

“ Pongase más ideas de las que pueda utilizar . Genere muchas ideas antes de comenzar a juzgarlas , siempre hay tiempo para separar la paja del grano” 93

“ Para darle más sabor a la vida , pruebe la creatividad. Muchos problemas se dejan sin resolver porque la gente busca soluciones , en lugar de nuevas maneras de abordar el problema” 94

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

90 - Eugene, Raudsepp, *Op. Cit.* .p 51.

91 - *Ibidem*, p. 37

92 - *ibidem*, p. 31

93 - *ibidem*, p. 34

94 - *ibidem*, p. 32

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

" LA FRAGANCIA DE UNA FLOR

Si tienes buen olfato, acércate a una flor y permíte que su olor te llene ...luego, poco a poco aléjate muy lentamente de la flor, pero sigue estando atento a su olor ... a su fragancia .

A medida que te alejas , la fragancia se hará más y más sutil y necesitaras estar más consiente para sentirla .

Conviertete en nariz. Olvidate de todo el cuerpo y trae toda la energía a la nariz , como si sólo la nariz existiera . Si pierdes el rastro del olor , acercate unos pocos pasos , siente nuevamente el olor y luego retrocede . Poco a poco estarás capacitado para oler una flor desde gran distancia .

Nadie más podrá oler esa flor desde allí .

Luego, sigue moviéndote de una manera apenas perceptible , haciendo que el objeto se vuelva más sutil, y entonces llegará un momento en que no te será posible captar el olor .

Ahora, huele la ausencia en donde estaba la fragancia sólo un momento antes ... ya no esta allí.

Es la otra parte de tu se ... la parte ausente ... la parte oscura.

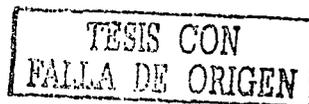
Si puedes oler la ausencia del olor , si puedes sentirlo , se vuelve una diferencia . Entonces el objeto se ha vuelto muy sutil . 95

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

" Cada mañana, al despertar y antes de abrir los ojos, estirate como un gato " .96

Bibliografía

- Acha, Juan, *Expresión y apreciación de las artes plásticas*, 2ª edición, Mexico, Trillas, 1994 . 240p,
- Acha, Juan, *Las actividades básicas de las artes plásticas*, Juan Acha, México, Coyoacán, 1994, 130p.
- Acha, Juan, *Hersúa obras persona escultura sociedad*, Juan Acha, México, Coordinación de Humanidades, Universidad Nacional Autónoma de México, 1983, 284p. Fots.
- Arundel, Honor, J., "*La libertad en el arte*" Ver. Al español Ángel González Vega, México, Grijalvo, 1976, 158p.
- Bachelard, Gastón, *La poética del espacio*, Gastón Bachelard, tr. Ernestina de Champourcin, 4ª reimpresión 1997 Mexico, Fondo de Cultura Económica, 1957 258 p. [Título Original : La poetique de l'espace].
- Ballestero, Manuel. "*El devenir de la apariencia*", España, Anthorpos, 1985, 133p.
- Bally, Gustav., *El juego como expresión de libertad* Fondo de cultura económica, México. 1992, 246p.
- Bernard, Jue., *El deporte la muerte y la violencia*, .E.S.F., Francia, 1972, 258p.
- Cohen, Jozef, *Sensación y percepción visuales*, prologo Jozef Cohen, 6ª reimpresión, México, Trillas 1983, # p 97, ils, cuadros, laminas, gráficas,(Tomo I, Serie Temas de psicología.) p.9
- Collingwood, Robin, George, *Los principios del arte*, tr. Horacio flores 3ª reimpresión 1993, México, Fondo de Cultura Económica, 1938, 316p. [Título original : The principles of art] .
- Chava flores en concierto, pista 15, Despedida presentación: Grabado por XEEP Radio Educación, el 5 de septiembre de 1980, en la sala Ollin Yoliziti de la Ciudad de México, Ediciones Agelete, 1980 [Disco compacto CD].
- Chevalier, Jean, *Diccionario de símbolos*, Barcelona, editorial Heder, 1995, 1236 p, p. 610.-
- Chillida, Video dirigido por Boutting Laurence, distribuido por Televisión, Metropolitana, Canal 22, 1985. Ciudad de México. [Videocasete VHS] Duración 59 min.
- Davis, Morton, D, *Teoría del juego* tr. Francisco Elias Castillo, Madrid, Alianza, 1971 215p.
- Dorfles, Gillo, *Las oscilaciones de el gusto : El arte de hoy entre la tecnocracia y el consumismo*, tr. Carlos Manzano, Barcelona Lumen, 1974.142p.
- Entre el cielo y el suelo, Ignacio Cano, Pista 4, 50 palabras, 60 palabras o 100, grabado BMG Music, España 1988, 1992 Ariola Euro disc.sa.cv. [Disco compacto C.D.]
- Eugene, Raudsepp, *Juegos creativos*, Traducción, Madelos, Galindo. México, 1990 Compañía General de Ediciones, 176p.



- Ferrater, Mora, José, Diccionario de filosofía, José ferrater, Madrid, Alianza, 1979, 956p.
Ediciones mensajero. Bilbao.
- Freud, Sigmund, La psicología de las masas. Más allá del placer: "El porvenir de una ilusión", Madrid, Alianza, 1972, 206p.
- Freud, Sigmund, Psicoanálisis del arte, Madrid, Alianza, 1973, 246p.
- Freud, Sigmund, El chiste y su relación con lo inconsciente, Sigmund Freud, ordenamiento comentarios y notas James Strachey, colaboración de Ana Freud, tr. José I. Echeverri, Buenos aires, Amorrotu, 1976, 246p.
- Gadamer, Hans, George, La actualidad de lo bello, int, George Gadamer, México, Paidós, 1977, 178p.
- García, Pelayo, Ramón, Larousse ilustrado, 2ª edición, México 1983, Ediciones Larousse. 1663 p. IIs. p. 425
- González, Ochoa Cesar, A lo visible por lo invisible, México, UNAM, 1995, 328p.
- Hawking, Stefan, Breve historia del tiempo. México, Ed. Planeta, 1992. p. 91
- Hildegar, Hetzer, El juego y los juegos, Hildegar Hetzer,, tr. Juan Jorge Tomas, Buenos Aires, Kapeluz 1978. 98 p. [Titulo original spiel und spielezeva für jades alter]
- Jaqués, Lussier, con Julio Estrada, de la serie Luz de memoria, Video realizado por, Julio, Pliego, para Televisión metropolitana, Canal 22, Ciudad de México, 1998, duración 25 min. [Video casete VHS].
- Jochimín, Albercht, Hans, Escultura en el siglo XX, España, Blume, 1981, 216p.
- Johnson, James, Chillida, New York, Library of congress, 1986, 186p.
- Kant, Immanuel Crítica a la razón pura, Estudio intro ductivo y análisis de la obra por Francisco Larroyo, México. Porrúa, 1972, 376p. [Col. Sepan cuantos.# 203]
- Lambillotte, Maurice, "La civilización del ocio". Madrid, Guadarrama, 1968, 126p.
- Leief, Joseph, La verdadera naturaleza del juego, Lucien Bwnelle, tr, Iris Ibañes, Buenos Aires, Kapeluz, 1978, 126 p, [Titulo original Le Jue pour le Jue] p. 23
- López, Quintas, Alfonso, Estética de la creatividad juego, arte, literatura, Alfonso López Quintas, Madrid, Cátedra, 1974, 464p.
- Malrieu, Philippe, La construcción de lo imaginario, Philippe Malrieu, tr. Luis Alberto Martín Baro, Madrid, Guadarrama, 1971, 286p [Colección : psicología y ciencias humanas] [Titulo original : La construction de l' imaginaire]
- Marchán, Fiz, Simón, La estética en la cultura moderna : de la ilustración a la crisis del estructuralismo, Simón Manchan, Madrid, Alianza, 1987, 270p.

- Martínez, Sanjuana, Muere Chillida. El coloso del hierro, en "Proceso" 1347/ 25 de agosto /2002 (Cultura) .p 62
- Mejía, Mauricio, Eduardo Chillida. Elogio al poeta del viento, en "Proceso" 1347/ 25 de agosto /2002 (Deportes)
- Michel, Brenet, Diccionario de música, Barcelona, editorial Iberia, 1976, 987 p
- Novaes, María, Helena, Psicología de la aptitud creadora buenos aires, Kapeluz, 1973, 92p. [Col Biblioteca de cultura pedagógica].
- Osho, Libro naranja, Graciela Cohen, 6° edición Buenos Aires, Luz de luna, 2001, 204p ils Cristina Villamor .p72
- Paz, Octavio, Schn, Magia de la risa, 2° Edición 1971, México, Secretaría de Educación pública, mapas, fots, cuadros, 78p, [Colección : Sep setentas].
- Pascual, Fronda, Eladio, Diccionario esencial de la lengua española, 17° edición, México, editorial Larousse, 1994, 716 p.
- Piaget, Jean, La formación del símbolo. Imitación, juego y sueño : Imagen y representación, 10° edición, 1987, tr. José Gutiérrez, México, Fondo de Cultura Económico, 1969, 400p [Título original : La formation du symbole chez l'enfant]
- Platón, Platón :obras completas, int. José Antonio Miguez, tr. María Araujo, 2° Reimpresión 1974, Madrid, Aguilar, 1966, 1710p.
- Restani, Pierre, Cesár, New York, H.N. Abrams, 1976.231 p.
- Rubert, De Ventos, Xavier, El arte ensimismado, Xavier Rubert de Ventos, Barcelona, Península, 1963. 160 p.
- Rubert, De Ventos, Xavier, Teoría de la sensibilidad, pról.. J.L.L Aranguren, 4° Edición 1989, Barcelona, Península, 1973, 580 p. [Colección Historia, ciencia y sociedad # 34]
- Ruhrberg, Karl. / Schn..., Arte del siglo XX, Alemania, Taschen Verlag 1998-1999 .840p . ils, fots,
- Sollers, Philippe, Cesár en Venecia, Paris, Editions du Regard, 1995, 248 p, fots.
- Solomon R, Guggenheim, Museum (New York N.Y), Claes Oldenburg, and anthology/ Ensayos de Germano Celant. Schn..., New York: Guggenheim Museum, National Gallery of art, 1995, 586 p. ils, fots.
- Van, Gogh, Vincent., Cartas desde la locura Prólogo, José Miguel Tola, Segunda edición 1996, México, Ediciones Coyoacán, 1890 187 p. Ilustraciones, Vincent Van Gogh, (Col. Dialogo abierto # 40) . P 139
- Wayne, Xoconostle, Rodrigo, Son como niños en "Revista Quo" N° 58, Agosto 2002, (Quórum citas)
- Wolff, Werner, Introducción a la sicología, Werner Wolff, tr. Federico Pascual del Rocal 2° edición 1967, México, Fondo de Cultura Económica, 1956. 326p. [Título original : What is psychology]