

EmásF

Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 Depósito legal: J 864-2009

CUANDO EL JUEGO SE CONVIERTE EN OBRA ARTÍSTICA

Dr. Julio Ángel Herrador Sánchez

Profesor de la Universidad Pablo de Olavide. Sevilla. España
Facultad del Deporte. 1º GRADO. Habilidades Motrices Básicas y Juegos Motores
Email: Jahersan1@upo.es



RESUMEN

Desde la antigüedad los artistas siempre se han preocupado por mostrar en imágenes los movimientos y avatares del ser humano. Además diferentes investigaciones avalan la iconografía como una pieza fundamental para el conocimiento de los comportamientos sociales en diversas culturas y sociedades. Encontramos este tipo de manifestaciones artísticas ubicadas en el entorno urbano, las cuales contribuyen al embelleciendo de calles, avenidas, plazas, etc. En el estudio que presentamos, analizamos algunos juegos tradicionales inmortalizados en este formato y soporte, bajo el prisma de la interdisciplinariedad, interculturalidad y multiculturalidad.

PALABRAS CLAVE: Escultura, arte urbano, juegos, estatuas, niños

1. INTRODUCCIÓN.

Es evidente que a lo largo de la historia cultural de la humanidad, los artistas siempre han procurado mostrar en imágenes los movimientos del ser humano, quedando reflejado este legado en: grabados prehistóricos de las cuevas de Altamira y Lascaux entre otras, la escultura y arqueología griega, las miniaturas de manuales ilustrados de la Edad Media, las estampas y cromos de los siglos XVII y XVIII etc (Renson, 1985). Haskell (1993) plantea que el uso de las representaciones icónicas como documento histórico tienen una larga tradición, y Yates (1993) entiende que la utilización de los testimonios visuales como documentos históricos son de enorme valía.

La escultura tuvo en su principio un único sentido, es decir su uso inmediato; posteriormente se añadió una función ritual, mágica, funeraria y religiosa. Esta funcionalidad fue cambiando con la evolución histórica, adquiriendo una principalmente estética o simplemente ornamental y llegando a ser un elemento duradero o efímero. (Sureda, 1988). En la antigüedad la escultura cumplía una función didáctica o pedagógica y se utilizaba como recurso, para intentar explicar al pueblo algunos acontecimientos o conceptos. Así, en la prehistoria queda representada mediante la Venus de Willendorf la idea de la fecundidad y en la Edad Media, en la época del arte románico, encontramos en la entrada de algunas iglesias y catedrales verdaderos “catecismos pétreos” o “Biblia en piedra”, con la intención de ilustrar a la población analfabeta.



Venus de Willendorf. Museo de Historia Natural. Viena

En el terreno puramente deportivo, la escultura griega y romana nos ofrecen numerosas representaciones artísticas en diferentes formatos y soportes. Destacamos la que se encuentra en el museo arqueológico de Atenas, donde se muestra a dos jugadores de hockey y la figura del Discóbolo de Mirón.



Relieve en mármol. Museo Arqueológico de Atenas

En el caso del juego tradicional es preciso señalar la importancia desde un punto de vista histórico, que han tenido los materiales para la confección de juguetes o elementos empleados para la práctica lúdica. Precisamente se han localizado en restos arqueológicos canicas confeccionadas en arcilla, barro y piedra; trompos y muñecas talladas madera; caballitos y jinetes de bronce, etc (Corredor Matheos, 1989). Podríamos decir que se trataría del inicio a la escultura relacionada con lo lúdico. Aunque el ejemplo más cercano y significativo en relación al objeto de estudio que nos ocupa, lo encontramos en la Escultura Romana tallada en mármol de una niña jugando a las tabas y también en la Griega (periodo helenístico) de dos figuras en terracota jugando con astrálagos.



Escultura de una niña jugando a Tabas, año 130 - 150 d.C. Berlin, Antikenmuseum

2. ARTE URBANO.

2.1. CONCEPTO.

El arte urbano, tiende a relacionarse con la pintura en la calle o graffiti, sin embargo éste goza de un significado más amplio, de ahí su carácter polisémico. Es más, durante la búsqueda de información para la elaboración de esta investigación, tanto en las bibliotecas como en las librerías, la mayor parte de la documentación y referencias no se ubican en la sección de Historia del Arte, sino más bien en las de Arquitectura, Urbanismo y Medio Ambiente, entendiendo y asociando el concepto al ámbito público o de la calle.

En este sentido, nos topamos con otras acepciones como: *Escultura en la calle, escultura pública, estatuas al aire libre, museo al aire libre, escultura urbana*, etc. Lo más importante o lo que caracteriza a este tipo de manifestaciones artísticas es que su lugar de emplazamiento o ubicación son espacios abiertos, pudiendo ser contemplados a cualquier hora del día durante los 365 días del año por lo que las convierten en un museo permanente al aire libre al ser lugares públicos bastante transitados. Además, estas expresiones artísticas al estar situadas en espacios abiertos adquieren un carácter familiar debido a la cercanía permanente con el viandante que valora la creatividad del escultor desde un punto de vista estético, incluso le invita a la reflexión, imaginación y evocación de agradables recuerdos.

2.2. TIPOS DE ESCULTURAS Y MATERIALES.

Concurren dos tipos de escultura; por un lado, la *estatuaria* que representa la forma humana, y por otro, la *ornamental*, que reproduce artísticamente los demás seres de la naturaleza, animales o vegetales. La primera puede ser, de bulto redondo (aquella que se puede contemplar desde cualquier punto de vista a su alrededor); Si lo que representa es la figura humana se denomina estatua, en cambio si esta encarna a un personaje divino o está hecha para el culto religioso se llama imagen.) o bien, en relieve (aquella que está realizada o adherida sobre un muro o cualquier otra superficie, por lo que tiene un único punto de vista que es frontal).

En cuanto a los materiales utilizados para su elaboración encontramos: la arcilla, piedra (mármol, arenisca, alabastro, granito), madera, metales, etc. Por regla general el tipo de material más utilizado en la escultura urbana es el hierro y el bronce por ser los más resistentes y perdurables. Recordemos que al estar a la intemperie de forma permanente, los factores meteorológicos son determinantes en el desgaste de las obras aunque se les aplique un esmalte acrílico que ayuda a evitar la oxidación y corrosión y deterioro de las piezas.

También influye, que por las características anteriormente nombradas, en el mejor de los casos, puedan ser tocadas, acariciadas,...etc. Lamentablemente existen casos puntuales de actos vandálicos (pintadas, obras arrancadas del pavimento) que contribuyen de forma negativa en su conservación y mantenimiento., y también existen robos y saqueos injustificados y sancionables. En este sentido, Capel (2005), argumenta que el espacio público es el lugar de aprendizaje de la ciudadanía por excelencia, y los equipamientos de uso colectivo deben generar sentimientos de urbanidad y convivencia.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Una vez planteada la importancia de la escultura como elemento simbólico y lo que significa desde un punto de vista cultural y estético a nivel general, hemos ajustado nuestro estudio, en la revisión y localización de esculturas vinculadas con los juegos populares y tradicionales, estableciendo los siguientes objetivos:

- Entender que la escultura urbana puede aportar un conocimiento de las manifestaciones lúdicas de diversas culturas y sociedades.
- Analizar y describir de manera cualitativa y cuantitativa los juegos tradicionales representados en forma de escultura.
- Generar en el espectador sentimientos y emociones que impliquen un nexo o unión entre el ser humano y el arte, y por otro, aproximar las creaciones de los artistas contemporáneos al público que no tiene por costumbre visitar museos ni galerías de arte.
- Promover e incentivar a que las corporaciones locales instalen piezas escultóricas en sus municipios, con la intención de embellecer los diferentes entornos urbanos de la ciudad.
- Fomentar el respeto hacia el patrimonio cultural de una ciudad, donde se eviten actos vandálicos y se promueva la conservación y cuidado de estas manifestaciones artísticas.

4. METODOLOGÍA.

Toda investigación social moderna radica en torno a la problemática de la obtención y tratamiento de la información recogida, siendo ésta el referente que confirma o estimula la construcción del pensamiento. Su obtención y sobre todo la garantía de su calidad no son cuestiones nimias sino que probablemente constituyen uno de los retos más urgentes de las ciencias sociales en su renovado esfuerzo por alcanzar un status epistemológico reconocido (Mateo, 1995).

El estudio que presentamos, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, es decir la Cronología, la Geografía y la Etnología. Además hemos contemplado otra ciencia auxiliar y fuente de la que se nutre la Historia, como es la Iconografía escultórica.

Hemos empleado un diseño de estudio no experimental descriptivo que nos permitiera obtener el mayor número de datos (imágenes) para su posterior análisis de forma cualitativa y cuantitativa. Las fuentes manejadas para la búsqueda de datos han sido casi siempre primarias. En este sentido, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, crónicas y artículos, monografías y manuales, catálogos de museos, etc, pero fundamentalmente hemos utilizado la fotografía y libros de arte. En este caso el ámbito geográfico ha sido tanto a nivel nacional como internacional.

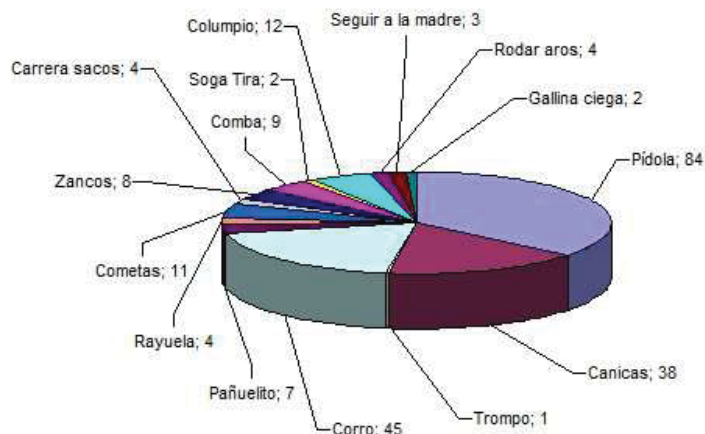
5. RESULTADOS.

A continuación, con el objetivo de hacer lo más operativa la investigación hemos clasificado las diferentes esculturas donde han quedado inmortalizados algunos juegos populares objeto de nuestro estudio y que detallamos en las siguientes carpetas:



Juegos Tradicionales en la escultura

Juegos Tradicionales en la Escultura



En esta tabla de resultados, se puede observar que el número de juegos como el salto de pídola o juegos de corro, es muy superior al de comba o soga-tira, teniendo en cuenta que los primeros son más habituales o más practicados.

6. CONCLUSIONES.

No es extraño, toparnos con una escultura identificativa en algunos lugares que configuran el patrimonio cultural de una ciudad; Precisamente, podemos observar en la entrada de una biblioteca a un *escritor* relevante; en las puertas de un museo a un *pintor* distinguido; dentro de un campus universitario a un *investigador* acreditado; junto a un coso taurino, un *torero* destacado; un religioso en la puerta de una iglesia o catedral; en un teatro a un *actor* significativo; en la plaza de una ciudad a un *político* ilustre; en la rotonda de una urbe a un *artista* famoso; en un hospital o centro de salud un busto de un *médico* prestigioso; en las inmediaciones de estadios de fútbol a un *futbolista* reputado; incluso en un camposanto la figura inmortalizada de un afamado deportista.

De igual modo y siguiendo este mismo patrón asociativo o criterio, si tenemos en cuenta lo que supondría para una ciudad en cuanto a su proyección cultural y todo lo argumentado a lo largo del texto, proponemos a los responsables y gestores municipales de los espacios públicos de los diferentes ayuntamientos y administraciones locales (concejalías de cultura, turismo, urbanismo, medio ambiente, etc), junto a las instituciones privadas, que incluyan iniciativas en sus proyectos y programas con el fin de dotar a la ciudad de infraestructuras mediante la instalación de esculturas de juegos tradicionales, tanto en entornos urbanísticos (calles, avenidas, barrios, zonas residenciales, parques públicos, jardines, hoteles, paradas de autobuses, centros o instituciones culturales, paseos marítimos) como, en contextos lúdico-deportivos (Facultades del Deporte, centros educativos de infantil, primaria y secundaria, parques infantiles, parques de atracciones, pistas polideportivas, alrededores y exteriores de recintos deportivos, museos del juego y el juguete...). De este modo quedaría plasmada la figura del niño a modo de homenaje y reconocimiento, como protagonista indiscutible e íntimamente unido al juego infantil y al valor social y saludable de la práctica de actividad física.

A nuestro juicio, en el análisis de imágenes escultóricas observamos un detrimento o falta de otros juegos populares clásicos como el trompo, gallina ciega, rayuela, churo-mediamanga-mangoentera, escondite, etc), así como una serie de juguetes tradicionales como (tirachinas, barquitos, soldaditos, cochecitos, yo-yo, etc), por lo que invitamos a las empresas y artistas a afrontar este reto para próximas creaciones.



Pídola



Canicas



Gallina ciega



Corro



Pañuelito.



Comba



Cometa



Sacos

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Capel, H. (2005). *El modelo Barcelona: un examen crítico*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

Corredor Matheos, J. (1989). *El juguete en España*. Madrid: Espasa Calpe.

Haskell, F. (1993). *History and its Images*, New Haven, Yale University Press.

Mateo, J. (1995). *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Dykinson.

Renson, R. (1995). *El deporte, una historia en imágenes*. En Irureta, P. y Aquesolo, J. *El deporte en imágenes*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

Sureda, J. (1988). *Historia Universal del Arte: Las primeras civilizaciones Volumen I*. Barcelona: Editorial Planeta.

Yates, A. (1993). *Shakespeare's Last Plays: a new approach*, Londres, New Haven, Yale University Press.

Fecha de recepción: 20/3/2011
Fecha de aceptación: 10/5/2011