

educación y Biblioteca

año 21 n. 174 noviembre/diciembre 2009 10,30 €

Profesión

Brigadas Internacionalistas Solidarias
para las Bibliotecas y los Archivos
de América Latina

Bibliotecas Públicas

La biblioteca pública, tímida como
gacela, ante su función educativa

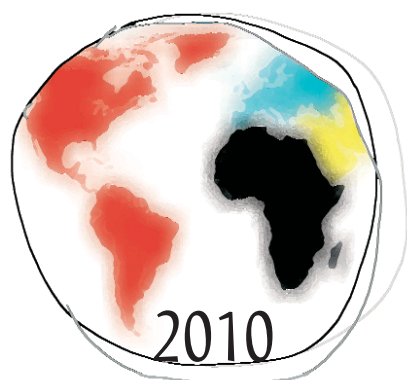
Dossier

¿A qué jugamos?



Año 21 N. 174
noviembre-diciembre
2009

EL EQUIPO DE LA REVISTA
OS DESEA:
BON NADAL E ANO NOVO
ZORIONAK ETA URTE BERRI ON
MOLT BON NADAL I FELIÇ ANY NOU
FELICES PASCUAS Y PRÓSPERO AÑO NUEVO



6 Libros infantiles y juveniles



Sumario



Dossier: ¿A qué jugamos?

51

Buzón	4
Editorial	5
Libros infantiles y juveniles	
Novedades	6
Microcríticas. <i>Marta Ansón Balmaseda</i>	12
Huellas de tinta: Primeros ilustradores de literatura juvenil -1- <i>Alberto Urdiales</i>	13
Puntos de fuga: <i>Carlos Arrojo</i>	20
Pido la palabra: Es mucho más que un descuento. <i>Emilio Moyano</i>	22
Revistero cultural	26
Leer; Revista de Libros; Clarín, Revista de Nueva Literatura. <i>Ana Garralón</i>	
Profesión	
Del canon por préstamo y el parlamento Europeo. <i>Ramón Salaberría</i>	29
Brigadas Internacionistas Solidarias para las Bibliotecas y los Archivos de América Latina (BRISAL). Por una cultura de paz. <i>Javier Gimeno Perelló</i>	32
Bibliotecas públicas	36
La biblioteca públicas, tímida como gacela, ante su función educativa. <i>Ramón Salaberría</i>	
En primera persona	42
Entrevista a Jim Rettig, Presidente saliente de ALA. <i>Ana Alonso Martín-Loeches</i>	
Trazos	47
Entregados los premios anuales del Gremio de Libreros de Madrid Elena Odriozola, Premio Euskadi de Ilustración 2009. <i>Gustavo Puerta Leisse</i>	
Presentación del proyecto "Los Cuentos del Camino". <i>Eva Mejuto</i>	
Dos estudios de interés: Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado y La percepción de los inmigrantes sobre la lectura	

"Literatura infantil y matices". I Encuentro Internacional del Círculo Hexágono en Tarazona (Zaragoza). *Luisa Mora*
Guías de lectura y otros productos bibliotecarios

Dossier: ¿A qué jugamos? Coordinado por Gustavo Puerta Leisse	51
Jugar "en serio". De la necesidad del juego como certificado de vida. <i>Aitana Carrasco</i>	52
Mis muñecas. <i>María Luisa Mosquera</i>	54
Tengo una muñeca tejida de azul. <i>Iris González</i>	56
El vuelo de la Oca. Entrevista a María José Martínez Vázquez de Parga. <i>Gustavo Puerta Leisse</i>	59
Una biografía lúdica. La anomalía de la normalidad. <i>Oriol Comas i Coma</i>	63
¿A qué juegan los niños que no juegan? <i>Mariana Chiesa</i>	67
Pensador de mosaicos. Entrevista a Roberto Papetti. <i>Ariana Squilloni</i>	69
Artistas y juguetes. <i>Fernando Antoñanzas Mejía</i>	73
Alexander Calder y nuestro teatro de objetos. <i>Silvia Lenardón y Guillermo Martínez</i>	76
Esos objetos deliciosamente inútiles... Una entrevista con Chico Bicalho. <i>Lara Meana</i>	77
Parque porque juego. <i>PAI</i>	82
Otro parque. <i>PAI</i>	84
Somos insectos. <i>Grassa Toro</i>	85
El visor escénico omnimodo®. Un producto de la Compañía Arkade™. <i>Javier Sáez</i>	88
Óptica e ilusión. Francisco Boisset responde. <i>Ana G. Lartitegui</i>	93
Actualizando el Juego de la Oca. <i>Pedro Aguayo y Gustavo Muñoz</i>	98
Entrevista al jefe. Sueños de un jugador; conversamos con Alex Ferrero (editor de <i>Stuff Magazine</i>). <i>Olalla Hernández Ranz</i>	100
Guía para juegos injugables. <i>Nicolai Truschinsky y Violeta Lópiz</i>	105
Catálogo de juguetes. <i>Carmen Fajardo, Gina Thorstensen; Javier Zabala; Javier Sáez Castán; Olaf Ladousse; Oblit Baseiria; Michele Siquot; Sergio Bosio; Gusti; Antonio Santos</i>	109
Normas para la recepción de colaboraciones	127
Convocatorias	128



Esta revista ha recibido una ayuda de la Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas del Ministerio de Cultura para su difusión en bibliotecas, centros culturales y universidades de España, para la totalidad de los números del año

Fundador Francisco J. Bernal **Directora** Marta Martínez Valencia marta@educacionybiblioteca.com **Coordinador edición** Francisco Solano **Libros Infantiles y Juveniles** Gustavo Puerta Leisse gustavopuerta@educacionybiblioteca.com **Colaborador** Ramón Salaberría **Publicidad** Lourdes Rodríguez sadaro@ya.com **Suscripciones y Administración** Ana Castillo **Secretaría** Ana Párraga **Diseño** Esther Martínez Olmo **Portada** Isidro Ferrer **Maquetación** Esther Martínez Olmo **Edita** TILDE, Servicios Editoriales, S.A. en colaboración con Asociación Educación y Bibliotecas **Presidenta** Juana Abellán C/Príncipe de Vergara, 136, oficina 2ª, portal 3, 28002 Madrid **Redacción-Administración-Publicidad** C/ Príncipe de Vergara, 136, oficina 2ª, portal 3, 28002 Madrid **Redacción** 91 4111783 redaccion@educacionybiblioteca.com **Publicidad** 91 4111379 **Suscripciones y Administración** 91 4111629 suscripciones@educacionybiblioteca.com Fax. 91 4116060 **Fotocomposición** INFORAMA 91 5629933 inforama@inforama.e.telefonica.net **Imprime** IBERGRAPHI 2002, S.L.L. Mar Tirreno, 7 bis San Fernando de Henares 28830 Madrid **ISSN** 0214-7491 **DL** M-18156-1989 EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA no hace necesariamente suyas las opiniones y criterios expresados por sus colaboradores

V. Villapalos

Estudiante de la Facultad de Ciencias de la Documentación de la UCM
 Biblioteconomia.foroactivo@gmail.com
 http://www.forodebiblioteconomia.com

Buzón

Nuevo dominio y formas de acceso al foro de Biblioteconomía y Documentación de la Universidad Complutense de Madrid

Hace ya unos meses que el foro de Biblioteconomía y Documentación realizado por alumnos de la UCM se dio a conocer desde la lista de distribución IWETEL (también apareció aviso en el "Buzón" del nº 172 de esta revista) con la intención de ponernos en contacto de forma global con profesionales, profesores y estudiantes relacionados con nuestro ámbito del conocimiento. Dando un pequeño paso más para mejorar nuestra visibilidad hemos conseguido un nuevo dominio www.forodebiblioteconomia.com.

Además hemos intentado multiplicar los canales de comunicación habituales incluyendo un pequeño espacio de referencia en las redes sociales Facebook (Foro Biblioteconomía UCM) y Twitter (@Forobibliotech) en los que se reflejara la actividad de los canales abiertos del foro.

Como siempre, sigue siendo necesario darse de alta en el foro para acceder a los contenidos de los canales privados, estructurados según los planes de estudios actuales.

Os esperamos. Un saludo. ◀▶

(Mensaje distribuido en IWETEL el día 8 de octubre de 2009)



Fe de erratas

En el número anterior de *EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA* (nº 172; sep-oct 2009) no se publicó el crédito correspondiente a la persona que realizó la portadilla del dossier *Pliego, papel y tijeras* de la p. 45. La autoría es de Victoria Contreras Flores. Lamentamos mucho el error cometido.

1 año (6 ejemplares):
 62 € IVA incluido (España)

1 año Extranjero y envíos aéreos:
 76 €

Ejemplar atrasado periodo mensual
 (sencillo-hasta nº 122):
 8 € (+ gastos de envío)

Ejemplar atrasado periodo bimestral
 (doble-desde nº 123):
 11 € (+ gastos de envío)

Suscríbete

ENVIAR A:
 TILDE SERVICIOS EDITORIALES. PRÍNCIPE DE VERGARA, 136, OFICINA 2ª.
 28002 MADRID. TEL: (91) 411 16 29 FAX: (91) 411 60 60
 E-MAIL: suscripciones@educacionybiblioteca.com

Deseo suscribirme a la revista **Educación y Biblioteca** a partir del mes:

Nombre (o razón social) Apellidos

Dirección C. P.

Población Provincia

Teléfono C.I.F./D.N.I.

FORMA DE PAGO QUE ELIJO:

- Cheque a favor de Tilde Servicios Editoriales, S.A Domiciliación bancaria
 Transferencia a c/c: 2100 3818 43 0200084921 PayPal (A la cuenta suscripciones@educacionybiblioteca.com)

Banco

Código Cuenta Cliente (C.C.C.)

Entidad	Oficina	D.C.	Núm. de Cuenta
□□□□	□□□□	□□	□□□□□□□□□□□□

Elogio del juego

Es probable que el lector habitual de *EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA* se sorprenda ante un dossier con el título *¿A qué jugamos?* Pensará, tal vez, que nos hemos desviado de nuestros contenidos o que la industria juguetera creada alrededor de las fiestas navideñas nos ha nublado la mente.

Los dossiers los preparamos con meses de anticipación y, como cantaba Joaquín Sabina, “nos sobran los motivos” para dedicar páginas al juego por el placer del juego. Como la mejor de las novelas, el juego nos hace sentir que nadie es siempre el mismo, y que, jugando, el espacio y el tiempo se diluyen en el tablero, en la consola o en el suelo marcado a tiza.

Hemos podido llegar a la casilla final sin tropiezos, porque los dados y el azar favorable –y, sobre todo, el magnífico trabajo de coordinación de Gustavo Puerta Leisemos han permitido contar con un extraordinario plantel de expertos en el tema.

Ilustradores, bibliotecarios, creadores de juegos y juguetes, artistas, editores, profesores, libreros, programadores informáticos... nos han ofrecido un mundo de gozosas posibilidades.

En el dossier aparecen muñecos de ganchillo, juguetes ecológicos, desmontables, títeres, teatros de sombras, videojuegos, artilugios fabricados con desechos que, por ser “objetos deliciosamente inútiles”, escapan de la etiqueta de “herramienta educativa” y no están sujetos a las exigencias del mercado actual.

Muchas bibliotecas, no sólo infantiles, poseen en sus fondos colecciones de juegos, pero hay otras en tal grado de abandono presupuestario que proponer esta idea de servicio a la correspondiente administración acaso pueda resultar un juego arriesgado.

Aún así, no debe excluirse el acceso a juegos y juguetes en las bibliotecas. El componente lúdico también lo comparten los cómics, las novelas, las películas y las posibilidades de ocio que se brindan en los centros.

Alguien muy sabio dijo: “Sólo se es plenamente hombre cuando se juega” pero jugando se puede ser rey, princesa, cocinero, animal, guerrero... No hay límites o los límites los pones tú. ◀▶

Quando el hábito hace al monje

Stéphane Levallois

Croc croc en la escuela de los esqueletitos

Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2009

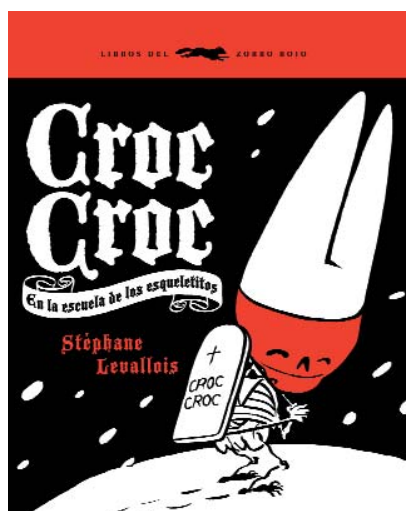
+4 años

Podría haber sido una de esas historias políticamente correctas, pensadas para trabajar en el aula los valores transversales y los problemas de moda: la del niño sin éxito, blanco de las burlas de sus compañeros, que se convierte en héroe mediante abnegadas muestras de heroicidad.

Podría ser... pero no. Porque la historia convencional se viste con los colores favoritos de la editorial (negro, blanco y ese toque rojo que marca la diferencia) y se pone en pie sobre un formato vertical centrado en el personaje. La elección del mismo –un esqueleto– y su entorno –un cementerio con todas las características de una pequeña comunidad rural– son decisivos para el buen funcionamiento de esta narración visual, que gana eficacia y expresividad con la secuenciación por página. Los pequeños textos de transición, semejantes a rótulos de cine mudo que organizan el tiempo en que se desarrollan los acontecimientos, también destacan por su carácter decorativo más que por su funcionalidad: son la banda sonora de la obra, el piano que da intensidad a las emociones y ritmo al movimiento.

Por esta vez, lo estético aporta contenido a lo ético: subraya la ternura en las escenas domésticas, el humor en lo cotidiano, la sutileza escondida en la aparente falta de matices o la puerilidad de las razones que nos conducen a marginar al otro o a ser marginados.

Beatriz San Juan
Especialista en LJ

**Iniciación al sinsentido**

Eugène Ionesco

Ils. de Etienne Delessert

Cuentos

Barcelona: Còmbel, 2009

+4 años

Lo mejor de estos cuentos que Ionesco contaba a su hija Marie-France, cuando esta tenía tres años, son las ilustraciones de Delessert. No es que los cuentos en sí no merezcan la pena; muy al contrario: aunque simplificados, tienen muchos de los elementos que caracterizan la fina creación del autor rumano-francés.

Se trata de cuatro historias inteligentes, disparatadas e ingeniosas. Los diálogos sinsentido, la ridiculización de situaciones cotidianas, la burla de lo banal y la ruptura con la lógica son, desde siempre, elementos propios de la mejor literatura infantil. Pero es el trabajo de Etienne Delessert el que permite que el espíritu de ese “absurdo” sea transmitido con toda su sutileza y sus matices al niño, quien, desconcertado, escucha o lee, pero sobre todo observa en las ilustraciones también el sinsentido, también rompedoras de toda lógica y también burlonas con los convencionalismos.

Al observador avisado, el ilustrador le deleita con multitud de referencias a las obras de Ionesco y a algunos clásicos infantiles. Al niño que se adentra por primera vez en la literatura del Absurdo, las ilustraciones le sirven para primero sorprenderse, luego extrañarse, preguntarse qué pasa y terminar por aceptar el disparate como parte de una realidad a la que acaba de acceder. El resultado es redondo, como si los cuentos no pudieran ya vivir sin las ilustraciones o viceversa. Estamos ante un libro que no envejece (la primera edición es de los '80) y que animará toda biblioteca infantil de la que forme parte.

Marta Ansón Balmaseda
Librera
www.lamardeletras.com



Recorridos íntimos

Emilie Vast

Korokoro

Albolote (Granada): Bárbara Fiore, 2009

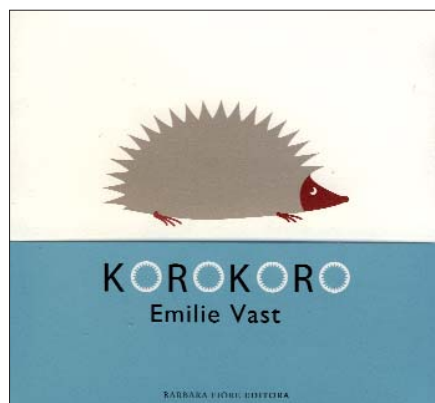
+5 años

Esta historia se cuenta con imágenes. Su esencia, sin embargo, está sintetizada en una palabra, la única que encontraremos en el libro y que le da título. Korokoro, en japonés, significa "rodar". Kokoro, por su parte, es un vocablo referido a lo más íntimo de las cosas y las personas, invisible a los ojos y contrapuesto a las apariencias.

Con el primer significado, la autora construye la parte explícita del relato: una especie de erizo rueda por diferentes escenarios entre animales y retazos de paisaje variopintos: la rama de un árbol, el vado de un río, la madriguera de un topo... El recorrido va dejando prendidos en sus púas frutos y hojas diversos, vestigios del camino transitado. Al final de la aventura, el protagonista se libra de todo el peso sobrante ayudado por un congénere... ¡que resulta ser un ratón! Este sorprendente desenlace, que descubre una castaña donde creíamos ver un caparazón, remite a la semántica de la segunda palabra, que además nos insinúa una interpretación más profunda de la historia, vista como metáfora de experiencias vitales que nos dejan marcas y sensaciones que necesitamos compartir con otros, a veces para disfrutarlas, otras para liberarnos de ellas.

El juego de discriminación visual, que invita a observar minuciosamente personajes y detalles, y el pequeño formato en acordeón que permite desplegar las páginas y continuar la historia girando el libro, conforman una atractiva propuesta a la que la fórmula ilustrativa, resuelta a base de formas sutiles y una composición cromática austera (tintas negra, ocre y grante), imprime un carácter intemporal.

Teresa Corchete
Bibliotecaria



Símbolos que cuentan

Bruno Gibert

Paraíso

Madrid: Los cuatro azules, 2009

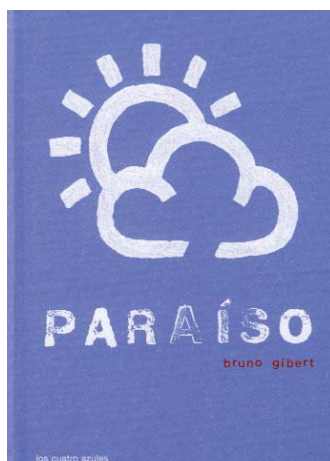
+6 años

Hay libros, extraños libros, en los que la conjunción de las palabras, las imágenes y la propia historia, engendra un todo precioso cuya delicada belleza seríamos incapaces de predecir a partir de la consideración separada de cualquiera de sus partes. Son obras surgidas de un experimento arriesgado que culminan en un, cuando menos, sorprendente resultado.

Algo así ocurre con este título, cuya trama discurre, por boca de un niño, alrededor del siempre fascinante y a la vez estremecedor tema de la muerte. Recordando el fallecimiento reciente del abuelo, la voz infantil nos conduce por un sugerente monólogo que mezcla los sentimientos de añoranza con las dudas trascendentales que sobrevienen al chico (¿existe ese paraíso al que me dicen que se ha ido?; ¿cómo es?) y desembocan en una cuestión significativa, que parece buscar una vía de escape ante un final no del todo aceptado: ¿se puede renacer de otra forma? Reflexiones disfrazadas de ingenuidad que, sin embargo, proyectan inquietudes sin edad, para las que hasta los más escépticos querrían tener respuestas.

Un ejercicio narrativo singular, hilado con fórmulas metafóricas que realimentan los textos a partir de la simbología gráfica más reconocible del entorno cotidiano, señales de tráfico y otros iconos similares, que en el contexto de la historia adquieren un significado particular para ilustrar ingeniosamente los pensamientos del niño. Una propuesta exigente, que demanda al lector una buena dosis de interpretación, y que deja un regusto dulce con su mensaje final, alusivo a la belleza de la vida.

T. C.
Bibliotecaria



Menú Svank

Jan Svankmajer

Moznosti dialogu (Posibilidades de diálogo)

www.dailymotion.com/video/x2gtpo_jan-svankmajer-dimensions-of-dialog_shortfilms
Praga, 1982, 12 min.

+7 años

Autor de referencia dentro de la animación contemporánea gracias a una personal y sorprendente filmografía, el pintor, escultor, grabador y cineasta Jan Svankmajer (Praga, 1934) está considerado por muchos como el último gran maestro de la animación "fotograma a fotograma". Las películas de Svankmajer, deudoras del surrealismo más irónico y perturbador de Borowczyk o Buñuel, el manierismo más extremo de Arcimboldo y los mundos más siniestros de escritores como Kafka, Schulz o Poe, vienen cargadas de un imaginario tan exuberante e indómito y un discurso tan alucinado y quebradizo que las convierte en artefactos no siempre de fácil digestión. Es por ello por lo que el mundo se divide claramente en dos clases de personas: aquellas a las que las películas de Svankmajer les producen fuertes retortijones y aquellas a las que las películas de Svankmajer les iluminan la existencia para siempre. Los indiferentes, como en todas las cosas de la vida, no cuentan.

Moznosti dialogu, uno de los cortos más celebrados del cineasta, es un fabuloso catálogo de metáforas sobre la (in)comunicación humana, estructuradas en tres diálogos genéricos (diálogo eterno, diálogo apasionado y diálogo agotador). Buen provecho. Más información en: www.jansvankmajer.com/

Pere Ginard
Ilustrador y animador
www.laboratorium.cat



Un universo compartido

Daniel Nesquens
 Ils. de Sergio Mora
Papá tatuado
 Barcelona: A buen paso, 2009

+8 años

Daniel Nesquens, acompañado por primera vez por Sergio Mora, nos ofrece una historia de historias en las que, sin lugar a dudas, el surrealismo de fondo y la subversión que entraña el humor negro van arrasando al lector por las aguas de un río que fluye de una manera incesante y que, de algún modo, recuerda a uno de los clásicos de mayor valor en la literatura infantil que no es otro que *Alicia en el país de las maravillas* y su continuación *Alicia a través del espejo*. Dos universos, el de Nesquens y el de Sergio Mora, se superponen uno sobre el otro, otro sobre el uno, para crear un universo compartido en el que papá, que era un “culo de mal asiento” con el cuerpo tatuado – “Tal vez el culo sea la única parte de su cuerpo que no esté tatuada” – va pergeñando sus historias, en esa suerte de maraña literal y figurada que asegura un fluir magistral del relato entre continuas alusiones a las obras clásicas. Así presenciamos la muerte de Samsun que finalmente logra salvar al héroe de las garras de Pim Tiger o el episodio en el que la risa se impone a uno de los momentos más dramáticos del libro cuando un albatros – “me llevaba como si yo fuese una bolsa de yogures dentro” – a punto está de provocar la muerte del protagonista. Y, al fondo, una historia de amor, que nos remite a otros tiempos, con un punto de nostalgia que se refleja en cada una de las ilustraciones que iluminan las secuencias”

“Y, al fondo, una historia de amor, que nos remite a otros tiempos, con un punto de nostalgia que se refleja en cada una de las ilustraciones que iluminan las secuencias”

Sergio Mora es fiel a la estética circense, con su barroco ajado, en un papel humedecido, de otro tiempo. Entre bromas y veras, la vida y la muerte se dan la mano, con un sustrato americano y un conejo que sonríe continuamente en los rincones de una historia circular que termina en los inicios y que guía al lector con un pulcro diseño tipográfico totalmente incorporado a la esencia de lo contado a través de una edición con la que “A buen paso” honra su nombre: cuidado en el diseño, detalles que realzan el objeto-libro y por encima, como siempre, la sensibilidad de Arianna Squilloni que manifiesta un gran respeto por el discurso artístico en cada una de sus realizaciones. Una edición magnífica, con dos autores, dos universos que se encuentran para ofrecer uno de esos discursos que solicitan del lector la colaboración de un individuo inteligente, capaz de construir sentidos y sin necesidad de que se le expongan lecciones morales tan propias de la literatura infantil no sólo de antaño sino también de nuestros días. Deliciosos los textos de Nesquens que ofrece la imagen de escritor maduro, sólido en sus propuestas, con un sentido transgresor que parte de la confianza máxima en la capacidad interpretativa del lector. Sugerente el universo de Sergio Mora que aporta desde su mirada barroca un marco resquebrajado en el que todo es posible. Impecable la labor de Arianna Squilloni quien, al fin y a la postre, arriesga con un discurso artístico y literario bien armado, necesario en el panorama editorial de nuestros días. Y como colofón, el espíritu de los *Tres sombreros de copa* que define el “buen hacer” de uno de los mejores escritores actuales del panorama español infantil.

Rosa Tabernero
 Universidad de Zaragoza



Un bestiario desde la acidez y el humor

Nicolás Guillén
 Ils. de Arnal Ballester
El gran zoo
 Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2009

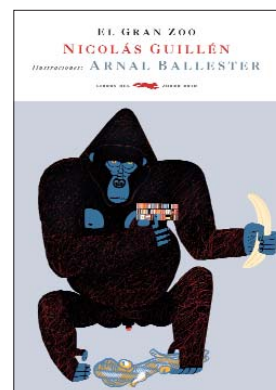
+12 años

El libro de Nicolás Guillén (Camagüey, Cuba, 1902 – La Habana, 1989) se publica por primera vez en Cuba en 1967, en España dos años más tarde en la colección “El Bardo” con algunas mutilaciones de la censura en versos y poemas. Presenta un zoo con animales, elementos de la naturaleza y objetos, inspirado en los bestiarios medievales que se levanta con la fuerza y las garras del lenguaje, canta a la imaginación y a los sueños del hombre y retrata con humor y sarcasmo los vicios y defectos de la sociedad, las palabras vacías, el culto al dinero, la carrera armamentística o lacras sociales como el racismo y la intolerancia. La intención social característica de Guillén está presente en estos versos, en los que el coloquio adquiere más importancia que la métrica y la rima, combinando en la construcción del poema versos irregulares en su medida, con una rima más espaciada a lo largo de los versos, apartándose de la musicalidad y el ritmo de los metros populares que le caracterizan propiciando una mayor libertad expresiva y mayor efectividad en las descripciones.

Arnal Ballester mantiene la misma fuerza creadora y expresiva del poeta y realiza una incursión asombrosa en el territorio animal de Guillén para capturar en forma de símbolos y nuevas metáforas, el sarcasmo y otros “bichos” del lenguaje que maneja el gran poeta cubano.

Libro el de Guillén, para jóvenes y adultos, por el que no pasa el tiempo, que mantiene la frescura del lenguaje y la actualidad en su conjunto, ahora enriquecido por la imaginería plástica de uno de nuestros mejores y más imaginativos ilustradores.

Pedro Villar
 Maestro y escritor



Un fin de semana agridulce para compartir

Manuel Quinto

Duke

Barcelona: Edebé, 2008

+13 años

Duke es el sobrenombre de Andrés, abuelo del narrador de esta historia, y también su mejor amigo. Abuelo y nieto disfrutan y comparten muchas pasiones: el cine del viejo Oeste, comer y beber bien y cocinar juntos. También suelen pescar calamares a bordo de la vieja y destartalada barca del vecino Sebas, “¡Virgen Santa!”.

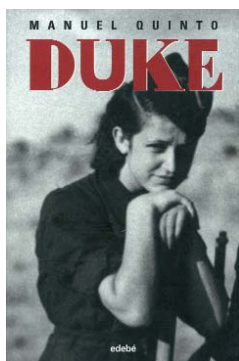
Durante una de sus frecuentes y largas convivencias de fin de semana en casa, frente al mar Mediterráneo, Andrés le cuenta a su nieto que le queda poco tiempo de vida porque tiene cáncer. Le cuenta también la historia de amor que marcó su destino durante los convulsos años de la Guerra Civil española, cuando dejó Barcelona tras perder a sus padres en los bombardeos de marzo de 1938 (los peores que ha padecido esa ciudad).

Es una historia llena de precisas indicaciones gastronómicas, hay un valioso recetario entre sus páginas. Los personajes hacen gala de un sentido del humor particular y original, cimentado en la ironía y la complicidad.

El estilo es ágil y mantiene la expectativa del lector, sin embargo hay ciertas “fracturas” en la narración cuando pasa del presente al pasado y viceversa. El diálogo resulta forzado en algunos puntos y otras veces, precisamente cuando mejor fluye, el narrador “irrumpe” de pronto. Hay también cierta tendencia a resaltar el drama con reflexiones innecesarias.

Es una historia interesante, dinámica y conmovedora que puede gustar a jóvenes y adultos. Revela desde su particular trama cómo la guerra es capaz de poner al descubierto los mejores y peores rasgos del ser humano, además de la fuerza y el alcance de los lazos que podemos establecer con otros, al margen de edades y parentescos.

Ana Laura Álvarez Vargas
Periodista



Para románticos

Kim Dong-Hwa

Historias color tierra. Los pequeños cuentos de mi madre

Barcelona: Planeta DeAgostini, 2008

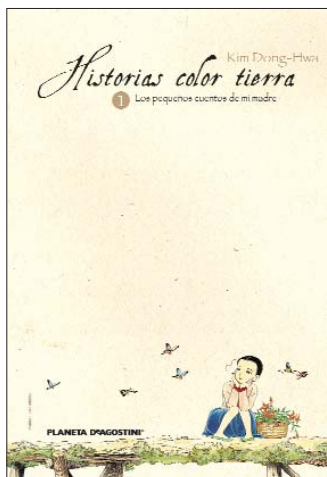
+14 años

El libro tenía el tamaño exacto que se desliza con gracia y firmeza sobre un estante de madera. Su color marfileño era el del papel natural surcado de fibras, y éstas hacían tangible el aire en torno a la pequeña figura rodeada de mariposas. Respiraba delicadeza; pero el tacto liso y frío de la cubierta rompía la magia. Y el desencanto marcó mi encuentro con Ihwa, la protagonista de *Historias color tierra*.

Me engañé tontamente con el nombre del autor de este manhwa: Kim. Ignorando que es el nombre masculino más común de Corea, asumí que se trataba de una historia autobiográfica. Busqué la identificación y la complicidad, y finalmente sentí traicionero el descubrimiento: no hay ninguna mujer verdadera tras las bellísimas imágenes; sólo un retrato ideal de la feminidad, que nos arrastra gracias a su fuerza estética pero que no consigue convencer. Por supuesto, el crimen no está en pretender el engaño, puesto que hablamos de ficción; está en no poder mantenerlo para que el lector habite en él. Ni siquiera los paréntesis que retratan personajes y acciones vulgares, a pesar de su mayor frescura, consiguen resultar verosímiles; aparecen tan solo como fondo donde un hombre romántico intenta hacer brillar a sus heroínas, creadas para su propio anhelo y nostalgia.

Me quedo con el dibujo, limpio y precioso, que abre ventanas al fluir de la naturaleza. Resultaría sorprendente la franqueza con que trata la sensualidad y la sexualidad, si no terminara pareciendo el manual de la esposa perfecta.

B. S. J.
Especialista en LJ



Amor, ilusión, decepción...

Aitana Carrasco Inglés

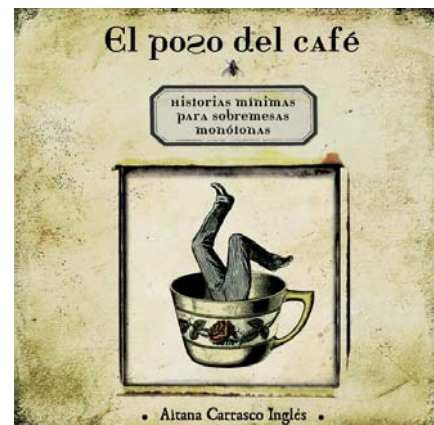
El poso del café

Sevilla: Kalandraka, 2009

+15 años

El poso del café es un libro rarísimo. Pertenece al sello editorial “Quitapenas” vinculado a Factoría K y a Kalandraka, es insólito, extraño y particular. Es original y bello. Su forma tiene la de un posavasos o un platito de taza cuadrado. La cubierta es del color del agua manchada y las guardas son de papel de pared. Antes de comenzar la narración o justo al principio, la autora agradece a México su inspiración. A continuación, una voz de mujer narra en primera persona, con palabras e imágenes, las experiencias acontecidas en los restos de café. Su poso arrastra al personaje a un mundo onírico donde las cosas se dan la vuelta y lo habitan humanos con cabeza de animales, animales con rostros de persona, globos, peces enchaquetados, caballos, insectos, frutas u hortalizas. Allí nada parece tener que ver con la realidad que el lector conoce: es un bestiario de personajes que pertenecen a un imaginario propio y un espacio exótico donde sólo los sentimientos resultan familiares. El amor, la ilusión, la decepción, la despedida y la esperanza hacen un recorrido circular (y de eterno retorno) desde la subjetividad con la que cada uno vive dentro y fuera. Si se es artista, se aprecia los mundos al revés y si se ha viajado a México, el cuento no puede ser otro, ni encontrarse en un lugar distinto del de historias mínimas para sobremesas monótonas, donde y como Aitana quiera contarlas.

Olalla Hernández
Especialista en LJ



El silencio de la belleza

Junichiro Tanizaki

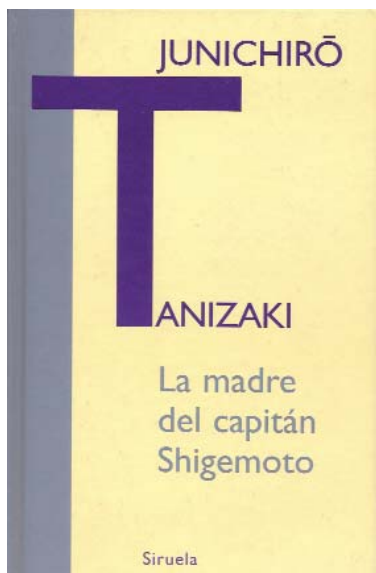
La madre del capitán Shigemoto

Madrid: Siruela, 2009

+16 años

Tanizaki nos ofrece una novela a cámara lenta. Es un texto de amor y de poesía, en el cual con retazos de historias robadas a otro tiempo –época Heian, 794-1185– que nos introduce en un mundo formalmente delicado, marcado por los valores estéticos del Japón tradicional, en el cual queda mitigada la amarga realidad de los personajes: un niño con una madre ausente, una esposa robada, el silencio de un hombre traicionado, el sufrimiento del eterno amante... se trata de un relato en el que el dolor se manifiesta en gestos de belleza, vestiduras de hermosos colores que cubren níveas pieles, biombos que ocultan el lenguaje de los rostros, puertas cerradas que alimentan el deseo, poesía mensajera de secretos y poesía agradecida, pues la poesía es la que interrumpe el acompasado suceder de este libro al aportar datos de fecha y origen de cada poema e incluso poner en duda si su intención al ser escritos fue la que se nos cuenta.

Tanizaki utiliza el sabor evocador del recuerdo, magnificado al tener como objeto la belleza de la mujer que se ama, de la madre que se admira, y lo convierte en un argumento vital que marcará el destino de los personajes. Es un texto sencillo sin afectación retórica, pero en el que como en otras de sus obras consigue que quedemos cautivados por la cultura japonesa más antigua, y es fácil de recrear, al leerlo, los ambientes en penumbra del cine en blanco y negro.

Carmen Fajardo
Arquitecta**Las matemáticas a través de la historia**

Ian Stewart

Historia de las matemáticas en los últimos 10.000 años

Barcelona: Crítica, 2008

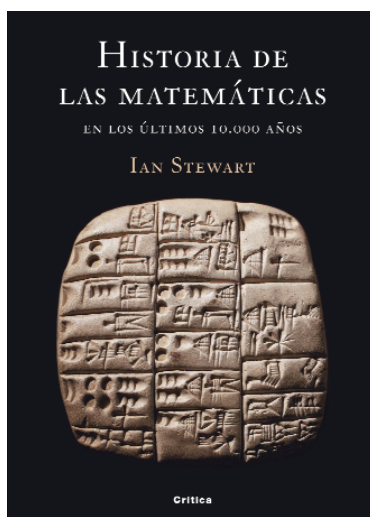
Las matemáticas están presentes en todos los campos de la vida y es necesario conocer su evolución para comprenderlas mejor y no olvidar que estamos en deuda con los antiguos matemáticos.

El matemático Ian Stewart, que fue premiado en 2008 por su labor divulgativa, nos invita en esta obra a realizar un fascinante viaje por la historia de las matemáticas, desde las primeras marcas con una antigüedad de 37.000 años, hasta los modernos sistemas complejos y las teorías del caos. Todo ello se estructura en veinte capítulos donde de una forma muy amena pero con rigor se tocan todos los campos de las matemáticas. En este libro no se van a encontrar fotografías o gráficos espectaculares, sino una obra exhaustiva que analiza en profundidad la historia de las matemáticas de una manera sencilla y al alcance de todo el mundo.

Aparecen todos los grandes matemáticos de la historia y se incluye una pequeña biografía de muchos de ellos que nos ayuda a conocer mejor al personaje.

Un gran acierto del libro son los apartados “Para qué nos sirve” y “Para qué les servía”, que aparecen en todos los capítulos y que explican la utilidad de los distintos campos matemáticos tanto en la actualidad como en la época en cuestión.

El título original habla de “domesticar el infinito”, y creo que Stewart consigue hacer más digeribles las matemáticas incluso a aquellos a quienes se les atragantaron en algún momento.

Juan Pradera
Profesor**Investigación precisa en un manual serio**

Pedro Cerrillo

Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria. Hacia una enseñanza de la literatura

Barcelona: Octaedro, 2007

Este año el Centro de Estudios de Promoción de la Lectura y Literatura Infantil (CEPLI) de la Universidad de Castilla La Mancha cumple diez años organizando la quinta edición del “Máster de Promoción de la Lectura y Literatura Infantil”, la “II Jornada de Literatura Popular de Tradición Infantil” y la exposición “Lectura, infancia y escuela” entre otros eventos, además de continuar con su programa de publicaciones de investigaciones y estudios promovidos desde diferentes universidades. No podíamos dejar de hacer esta introducción cuando el libro que hemos elegido es del responsable de buena parte del programa del centro: Pedro Cerrillo.

Literatura infantil y juvenil y educación literaria responde a las principales preocupaciones de un docente, bibliotecario o investigador: la relación entre la didáctica de la literatura y la teoría literaria, la caracterización de la literatura infantil y juvenil, el canon escolar de lecturas, la formación literaria del profesor cuando lo entendemos como un mediador de lectura o, por ejemplo, los criterios para seleccionar libros por edades. El libro finaliza con un apartado importante donde el lector encontrará todos aquellos documentos imprescindibles para completar su formación, esa información continua que todos necesitamos y agradecemos cuando estudios honestos, completos e imprescindibles como éste nos la facilitan.

La investigación precisa y seria del autor se muestra en este volumen bajo la forma de un manual útil donde los aportes personales se sitúan en las investigaciones precedentes de los colegas y que completan un edificio teórico imprescindible para entender por dónde transitan los actuales estudios sobre el tema.

Gemma Lluch
Universitat de València

Matemáticas en las artes

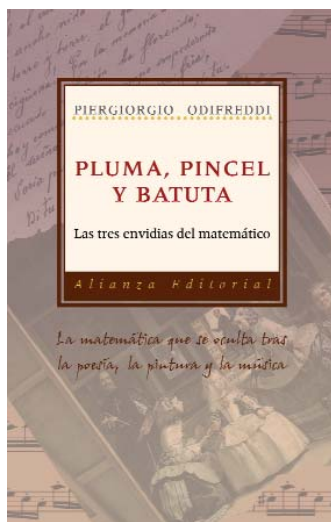
Piergiorgio Odifreddi
Pluma, pincel y batuta
 Madrid: Alianza, 2007

Los pitagóricos tenían la creencia de que el Universo se funda en los números; siguiendo su camino, este libro pretende reducir el mundo de las artes a la aritmética o la geometría. A partir de unas conferencias impartidas en la Universidad de Bolonia en marzo de 2004, Piergiorgio Odifreddi profundiza en las relaciones de las matemáticas con las tres disciplinas artísticas: literatura, artes plásticas y música.

Pluma, pincel y batuta muestra al lector la presencia matemática en las artes a través de multitud de ejemplos, lo que evidencia el minucioso trabajo del autor, aunque es muy importante señalar que la lectura de este libro requiere un nivel elevado de las cuatro disciplinas, en especial de las matemáticas. Es una obra muy especializada y los conceptos que aparecen precisan unos conocimientos previos bastante altos. Así se descubre que en la literatura pueden aparecer conceptos de combinatoria, teoría de grafos o análisis matemático, que grandes artistas como Picasso, Van Gogh o incluso Miguel Ángel tenían muy presente la geometría en sus obras, que algunas estructuras matemáticas forman la verdadera esencia de la música o que son muchas las escuelas que persiguieron el arte según reglas de naturaleza matemática.

La conclusión general a la que lleva el libro es que las matemáticas sirven de nexo de unión entre las tres disciplinas artísticas y que por tanto la ciencia y las artes son visiones complementarias y no contradictorias del mundo.

J. P.
 Profesor

**Patología del día a día**

Richard Brereton
Los cuadernos
 Barcelona: Blume, 2009

Los cuadernos suelen estar asociados a esos pliegos de papel; cocidos, pegados, grapados, fresados o de espiral; con línea simple o doble, cuadriculados, milimetrados o con páginas en blanco; de tapa dura o rústica; con cubiertas de moda, a color por materias o de tradicional raigambre nacional; en los que el niño debe fijar (con limpieza y precisión simbólica) lo que el maestro le dicta, despejar el problema matemático, corregir y repetir la falta ortográfica, apuntar las características principales, o las causas y consecuencias, o el resumen... de modo que, en definitiva, el cuaderno certifique que el alumno asimila la mecánica del conocimiento escolar.

Las anotaciones en las últimas páginas, las caricaturas que son arrancadas, los dibujos al margen y las experimentaciones caligráficas, narran parte de la historia personal del individuo que se escapa a la uniformización del saber colectivo y evaluable. Es posible que la mayoría de los adultos sigamos la evolución natural del cuaderno escolar a la libreta y de ésta a la agenda, pero también es verdad que hay quienes siguen habitando las páginas del cuaderno: derriban los tabiques del margen y alimentan sus páginas con la experimentación, plasman en ellas su capacidad de observación y dejan registro de esas fútiles anotaciones que en un momento pudieron parecer importantes.

Cuadernos de bocetos, cuadernos de trabajo, cuadernos de apuntes, cuadernos de viaje... bien sean embriones de una creación ulterior o instantáneas de algo que captó la atención, hay en los cuadernos de artista un reflejo del fluir cotidiano del arte, de su natural arraigo en el día a día.

También constituyen la trastienda del producto exhibido, el proceso oculto, la cocina. Ver al ilustrador llenando sus páginas o tener el privilegio de ojear una de estas singulares obras de arte, son una gratificante y curiosa experiencia, no del todo opuesta a la de leer un diario personal o una correspondencia ajena.

Sin embargo, hay algo más. Al adentrarnos más allá de la superficie, surge en nosotros la pregunta sobre cuándo y por qué abandonamos el cuaderno y sus posibilidades. Este interrogante pronto degenera en el cuestionamiento de nuestro sistema educativo que no le da cabida a todo aquello que está fuera de los márgenes y en el que, además, prima el dictado sobre la observación, el problema-con-una-sola-respuesta a la creación, la sinopsis biográfica a la experimentación.

Es alentador participar, aunque sea someramente y mediados por la selección de Richard Brereton, de los cuadernos de diseñadores e ilustradores. En este catálogo hallamos nombres conocidos como Pablo Amargo, Pep Carrió, Isidro Ferrer, Marc Taeger. Además del de otros ilustradores que también hacen libros para niños, como Serge Bloch, Flavio Morais, Renato Alarcao o Oliver Jeffers. Pero, más allá de las caras conocidas, encontramos en este extraordinario catálogo propuestas, puntos de vista, ideas que nos atrapan, inquietan o despiertan.

Llevar *Los cuadernos Bocetos de diseñadores, ilustradores y creativo* al la biblioteca escolar puede ser un primer paso para dignificar y brindarle vida y libertad a esos otros cuadernos que, a pesar de la creatividad, imaginación y frescura de sus propietarios, resultan tan grises. Pasar de un cuaderno al otro, no es más que la posibilidad de abrir un diálogo necesario en el que, por cierto, pueden entrar muchos otros interlocutores (Como, por ejemplo, los editados por la magnífica Blur: www.librosdeblur.blogspot.com). Y quizás entonces, también nosotros consigamos volver al cuaderno.

LOS CUADERNOS CAROLE AGAESSE / RENATO ALARCÃO / PABLO AMARGO / CLEMENS BALDERMANN / LAUREN SIMKIN BERKE / SERGE BLOCH / PEP CARRIÓ / FRÉDÉRIQUE DAUBAL / AGNÈS DECOURCHELLE / DOMINIC DEL TORTO / HENRIK DELEHAG / MARIÓN DEUCHARS / ANDREA DEZSO / PAULUS M. DREIBHOLZ / HENRIK & JOAKIM DRESCHER / ED FELLA / ISIDRO FERRER / PETER JAMES FIELD / FUEL / ANNA GIERTZ / CHRIS GILVAN-CARTWRIGHT / BRIAN GRIMWOOD / JOHNNY HARDSTAFF / FLO HEISS / JOHN HENDRIX / BORIS HOPPEK / SEB JARNOT / OLIVER JEFFERS / FUMIE KAMIJO / HIROSHI KARIYA / DANIEL KLUGE / HIRO KURATA / ASAKO MASUNOUCHI / FLAVIO MORAIS / ROBERT NICOL / PETER SAVILLE / GUSTAVO SOUSA / SIMON SPILSBURY / MARC TAEGER / MARK TODD / HOLLY WALES
BOCETOS DE DISEÑADORES, ILUSTRADORES Y CREATIVOS

BLUME

RICHARD BRERETON

“Hay en los cuadernos de artista un reflejo del fluir cotidiano del arte, de su natural arraigo en el día a día”

Gustavo Puerta Leisse

Microcríticas

El premio del Microcrítico de La Mar de Letras nació hace tres años con la página web de la librería (que ahora, por cierto, celebra un segundo renacimiento). Con la creación de este concurso de crítica literaria para niños, cumplíamos tres objetivos: se trataba, primero, de dar un espacio virtual a los chavales; también, de implicarles en la elección de sus lecturas y, por último, de ampliar perspectivas en las reseñas de los libros que, desde hace años, realiza el personal de La Mar de Letras.

Las bases son como siguen: en este concurso pueden participar niños de entre cuatro y siete años, en la categoría de Benjamín y de entre ocho y doce años en la categoría de Alevín. Los concursantes deben escribir (o dictar) una crítica del libro que ellos elijan y mandarla a la librería. Las reseñas seleccionadas son publicadas en la página web y, cada año, el 30 de septiembre se cierra el plazo de admisión y se pasa a la deliberación del Jurado, com-

puesto por los libreros de La Mar de Letras. El Jurado elegirá la microcrítica ganadora de cada categoría.

En solemne ceremonia, los participantes reciben un libro de regalo y un trofeo (este año, unas preciosas cajas mágicas hechas una a una, hasta llegar a veintitrés, por nuestra clienta y amiga, la arquitecta Carmen Fajardo). Los ganadores son premiados, además, con un nutrido lote de libros especialmente diseñado para ellos. El maestro de ceremonias suele ser un ilustrador amigo que anima la velada. Hasta ahora hemos contado con la presencia de Emilio Urberuaga y Paz Rodero, de César Fernández-Arias y de Aitana Carrasco.

A pesar de que la fiesta de la "Solemne Ceremonia de Entrega del Premio a la Mejor Microcrítica del Año" se ha convertido en el acontecimiento más importante de La Mar de Letras y en uno de los más populares del madrileño barrio de los Austrias, nos tropezamos con algunas dificulta-

des. La primera, el adulto, pues a veces no entiende que un niño de cuatro, o de seis, o de once años es muy capaz de expresar su opinión sobre un libro. Cuando lo aceptan, los padres se convierten en nuestro principal aliado, ya que son clave para organizar a los chavales y animarles a participar. La segunda, y quizás más importante, es la tendencia de los niños a realizar un resumen y no una crítica, debido a los hábitos adquiridos sobre todo en la escuela, donde se anima mucho más a resumir que a opinar.

Nuestro concurso ya ha sido "copiado" por algunas librerías y desde aquí animamos a muchas otras, y también a las bibliotecas, a hacer lo mismo. El resultado es muy gratificante, la participación cada vez mayor y el espíritu crítico de los concursantes, cada vez más atrevido. Eso es exactamente lo que esperábamos. ◀

Marta Ansóñ Balmaseda
Librera de La Mar de Letras

Tres reseñas de tres microcríticos

Chamarío. Eduardo Polo. Il. de Arnal Ballester. Caracas: Ekaré, 2004

Este libro me gusta porque los dibujos son muy bonitos, y parece que se hacen realidad. Pero lo más impresionante, es que puedes descubrir nuevas palabras sin darte cuenta. Pero cuando te das cuenta te partes de risa porque las palabras ya las conocías y se te escapa la risa.

Macarena Lledó de Torres (7 años)

Ha ganado el Premio, en empate en la categoría de Benjamín, por su frescura en la redacción y su profundo entendimiento de la poesía

Adivinancero. Valentín Rincón. México: Nostra Ediciones, 2008

Es el libro que más me ha gustado este verano. Acertijero es divertido y está bien hecho. Me gusta porque no te lo lees de una vez y ya está. Lo lees muchas veces, por la parte que quieres, y lo puedes leer con más personas, lo coges tú y los otros aciertan y mejor si fallan porque te preguntan. Me han hecho mucha gracia las adivinanzas de los mares: ¿cuál es el mar más duro? Las de los santos y las santas y ¿Qué es? Molan las ilustraciones. Además puedes picar a tus amigos porque quieren tener un libro igual.

Yago Vidal (7 años)

Ha ganado el Premio, en empate en la categoría de Benjamín, por su aguda capacidad de análisis, su elocuencia en la recomendación y su originalidad

Carta al Rey. Tonke Dragt. Madrid: Siruela, 2006

Me ha gustado porque es un libro que te sumerge en un universo tan real que se convierte en una verdadera aventura tan solo leerlo. Me ha gustado sobre todo la manera tan envolvente con la que te invita a vivir tú mismo la historia, de tal manera que puedes llegar a oír el entrecocar de las espadas y el crujir de las armaduras, sentir las preocupaciones del personaje y el miedo al siguiente paso, el cansancio de un viaje que parece no tener fin y el enorme deseo de concluir una promesa: entregar una carta de la que depende el destino de un reino.

Ana Dolz (11 años)

Ha ganado el Premio, en la categoría de Alevín, por su gran capacidad descriptiva, su excelente redacción y sobre todo por su sensibilidad a la hora de profundizar en la historia y hacerla propia.

Todas las microcríticas han sido publicadas con autorización expresa de los padres de los niños microcríticos

Primeros ilustradores de literatura juvenil -1-

Alberto Urdiales

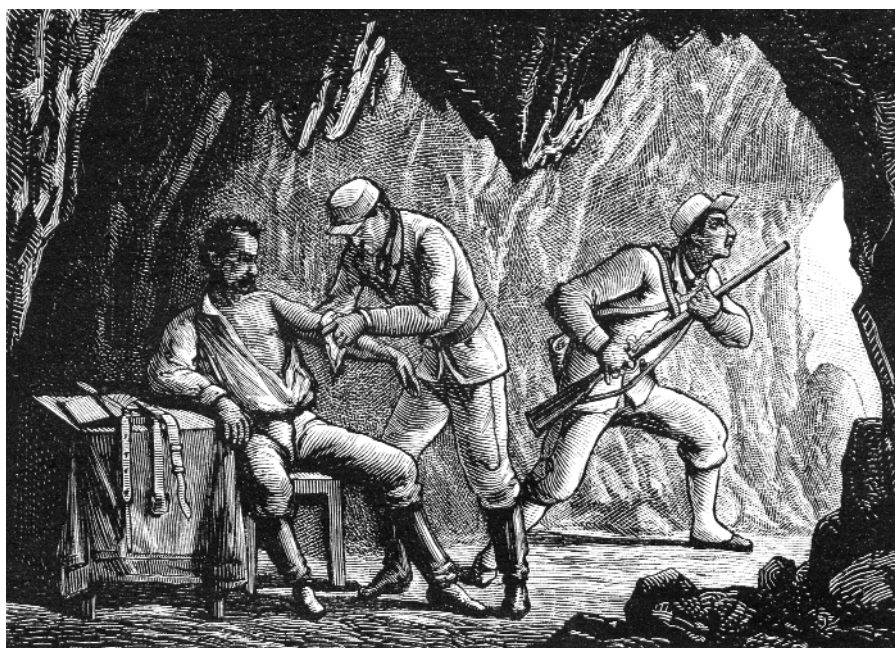
Ilustrador e investigador. Junto a Victoria Sotomayor, Alicia Martín y Nieves Martín ha publicado *La transmisión del Quijote a lectores infantiles durante el siglo XX*. Cuenca: UCM, 2008 y junto a Ana Pelegrín y Victoria Sotomayor, *Pequeña memoria recobrada. Libros infantiles del exilio del 39*. Madrid: Ministerio de Educación, Política Social y Deporte, 2008

Sólo se puede hablar de tradición si se mantiene viva su voz, si es una impronta que subyace a nosotros como un espacio de encuentros, afectos e identidad. La tradición no puede ser impuesta ni implantada. Pero sí puede ser coartada y manipulada. Volver la mirada atrás, exponer la obra y reflexión de ilustradores españoles de principios del siglo XX es el objetivo de Huellas de tinta. Queremos recuperar un pasado de asombrosa factura que quizás mañana logre devenir en tradición.

Resulta difícil establecer el momento histórico considerado como nacimiento de la literatura infantil en España. Los cuentos han existido desde siempre, desde que existió la imprenta se editaron, pero muchos consideramos que no es lo mismo editar literatura de tono infantil que editar literatura para uso de los niños.

Con la literatura juvenil, y por consiguiente con la ilustración juvenil, ocurre

algo similar. Los autores que ahora consideramos clásicos de este género: Julio Verne, E. Salgari, Stevenson, Dickens, Mark Twain, Féval, Motta, Ponson du Terrail, etcétera, al comenzar el siglo XX llevaban bastantes años de publicación, a veces ilustrada (fig. 1), pero no específicamente destinada al público juvenil. En cambio las ediciones de principios del siglo evolucionan, sobre todo en sus ilustra-



Al examinar Gurreea la herida, frunció el entrecejo.

Fig. 1.- Emilio Estrella en: Ruiz, A. *La ciencia en el desierto – a imitación de Julio Verne*. Bib. Ilustrada. Barcelona: Martí y Roig, 1886

ciones, y se distancian enormemente de las anteriores haciendo que este tipo de literatura se pueda agrupar bajo el epígrafe “juvenil”; y aunque los editores del momento no lleguen a pronunciarlo, su intención queda patente en frases como “...colección de novelas (...) que, sin haber una sola ñoña o infantil, pueden dejarse sin peligro en todas las manos” (Catálogo de S. Calleja, 1911).

En estos años, las colecciones más habituales para este nuevo tipo de ilustración son “La Novela de Ahora” y la “Biblioteca Calleja”, de la editorial S. Calleja, y ya en los años veinte la colección “Obras del capitán Luigi Motta”, de la editorial Maucci.

Las ilustraciones realizadas para esta nueva literatura juvenil, caracterizada por la acción y el espíritu aventurero y desa-

rollada en países exóticos o desconocidos, no sólo se apartan de todo lo demás en ilustración, sino que suponen un definitivo avance dentro de este género, encontrando formas y encuadres que caracterizarán este tipo de ilustración y su consecuencia, el cómic.

Las directrices generalizadas en ilustración gráfica a principios de siglo, ya sea en literatura o prensa, se desarrollaban en varias vertientes: satírica, artística, decorativa, poética y narrativa, en sus estilos dramático y costumbrista, etcétera; pero el tipo de dibujo juvenil, representación acertada de un espíritu competitivo, aventurero y en cierto modo violento, no había sido necesario hasta ahora, y en este momento sólo parece ser necesario para determinadas narraciones.



Fig. 2.- G. Amato en: Motta, L. *Llamas sobre el Bósforo*. Barcelona: Maucci, 1912



—¿Me reconoces?...

Fig. 3.- A. Della Valle en: Salgari, E. *El sacerdote de Phtah*. Biblioteca Calleja, v. 59. Madrid: S. Calleja, 1906

Estas nuevas imágenes arrancan de la necesidad de una representación realista, tanto de ambientes como de personajes, para lo cual el cambio de siglo es un buen momento ya que los estudios de arte se han *democratizado* (1), aumentando así el número de especialistas con conocimientos; y por otra parte las vanguardias no se han instalado en todas las modalidades de la plástica exigiendo la muerte de todos los “realismos”.

Por supuesto que el realismo era el único vehículo de todo tipo de ilustración en esta época, pero dentro de ella y en unos determinados autores se gesta una evolución en una dirección que además de necesitar esta base realista requerirá también de otro tipo de conocimientos.

Igual que se han “democratizado” los estudios artísticos, se ha democratizado la imagen en general, y ahora el espectador, antes de que una ilustración le muestre un extraño atuendo, un desconocido animal, las construcciones de una cultura inexplorada o la raza más recóndita, puede haberlas visto previamente. Por tanto, para este tipo de trabajo el autor deberá resolver la representación de cualquier situación de forma rigurosamente realista y deberá saber...:

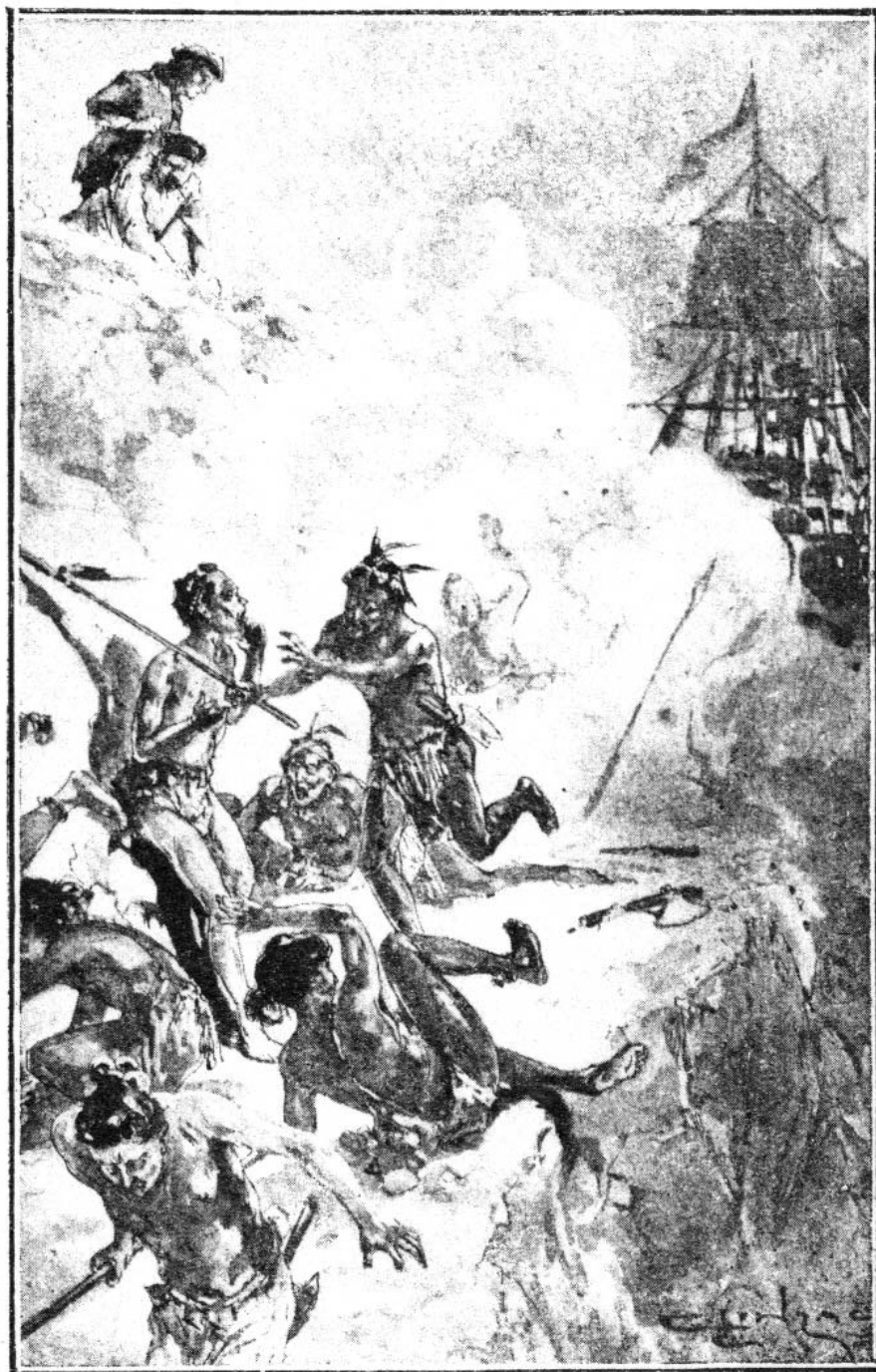
- ...realzar las características heroicas del protagonista con el adecuado conocimiento de la anatomía humana. A este respecto y después de visualizar bastantes ilustraciones de esta época para éste y otros trabajos, puedo afirmar que ninguna de ellas muestra un brazo desnudo de ninguno de sus personajes, cuanto menos un torso, salvo en el caso M. Picolo, al cual consideramos precursor de este nuevo tipo de ilustración. A partir de ahora la actividad física realizada por los protagonistas masculinos hará necesaria la exhibición de su anatomía como compendio de todas sus capacidades (fig. 2), aunque siempre será un signo de barbarie y se utilizará para evidenciar el primitivismo de las culturas exóticas.

- (saber...) realzar las características femeninas de las protagonistas, si las hubiera...

Cierto es que una de las características de estas protagonistas es que no existan, o que apenas aparezcan pues su destino es ser el premio final. Otra es que si aparecen, sea el personaje que moleste con sus miedos, sustos y gritos, realizando la figura del héroe al precisar ser salvado de peligros a los que parece exponerse tontamente. La verdad es que en estos textos, además de reinventarse un nuevo tipo de héroe intrépido, se insiste en una manipulación humillante del personaje femenino, aumentando así el arrojo de su compañero, el cual además de atravesar la aventura con éxito tendrá que soportar la rémora del “peso muerto” de la acompañante.

Su imagen comienza a estilizarse y, al igual que en el héroe, sus trajes y posturas tienden a mostrar más su anatomía, cosificándola en objeto de escaparate. En toda la producción recorrida en estos años no se han visto imágenes como las de las figuras 3 y 6.

- (saber...) elegir las escenas de acción y saber representarlas, creando posturas corporales más allá de las clásicas de perfil, con las piernas abiertas y doblados por la cintura. Más que el conocimiento postural, es el conocimiento del movimiento y del escorzo con los que se puedan resolver las escenas desarrollándolas en el sentido de la profundidad, obligando al espectador a un recorrido activo, "hacia el fondo" y no sólo con planteamientos frontales que mantienen al lector como inactivo espectador de teatro (fig. 4).
- (saber...) concebir la escena cinematográficamente. Aunque el cine se está inventado como tal, es un gran adelanto que el creador sea capaz de aislarse de lo representado hasta el punto de entenderse a sí mismo como un ente aparte y poder ver, y por tanto dibujar, lo que se desarrolla desde cerca, desde lejos, desde arriba, desde abajo, desde dentro... Algo así como si la escena fuera un mínimo planeta y el creador su satélite de movimiento y trayectoria libre a su alrededor. Este concepto rompe con la frontalidad y el sentido de escenario o representación teatral al que nos tienen acostumbrados las primeras ilustraciones, y da una riqueza de encuadres que sólo encontrará más tarde el cine y después el cómic, pero que aquí vemos aparecer, aunque con mucha timidez (fig. 5).
- (saber...) utilizar la luz como elemento dramático, algo que también será un recurso expresivo básico en el futuro cine para determinado tipo de películas e inclusive en escenas de las películas más convencionales. El contraste de superficies blancas y negras, casi puras, es un recurso no sólo inexplorado hasta ahora en la ilustración, si no recusado como prueba de torpeza técnica. La observación de un tipo de iluminación más dura, más artificial y eventual, producto de la casi recién inventada luz eléctrica y su transposición a la imagen gráfica da como resultado escenas como las de la figura 6 y otras que veremos más adelante, que debían resultar casi irreales en su momento y que para nosotros son claros fotogramas del cine negro de los venideros años treinta y cuarenta. En este punto hay que destacar la gran cantidad de ilustraciones de este tipo que se han encontrado y la mala calidad con que se han impreso, en papeles que no daban el blanco necesario y con tintas que no permitían la pureza del negro.
- (saber...) documentar el texto. Ya se ha apuntado cómo las nuevas y descono-



Los salvajes, espantados, se precipitaron de las rocas...

Fig. 4.- C. Linzaghi en: Salgari, E. *El estrecho de Torres*. Biblioteca Calleja, v. 48. Madrid: S. Calleja, 1906

cidas ambientaciones que se describían en los textos, junto a la mayor experiencia visual de los lectores, precisaba un mejor conocimiento de los objetos, formas y paisajes a describir, (fig. 7).

- (saber, poseer...) cierta afinidad o tendencia hacia la imagen morbosa. Falta mucho para que el gusto por la imagen explícitamente violenta o sexual deje de ser punible o vergonzante y pase a ser



Fig. 5.- G. Amato en: Salgari, E. *Los pescadores de ballenas*. Biblioteca Calleja, v. 4. Madrid: S. Calleja, 1906



Fig. 6.- G. Amato en: Salgari, E. *La ciudad del rey leproso*. Tomo 1. La novela de ahora, v. 6. Madrid: S. Calleja, 1909

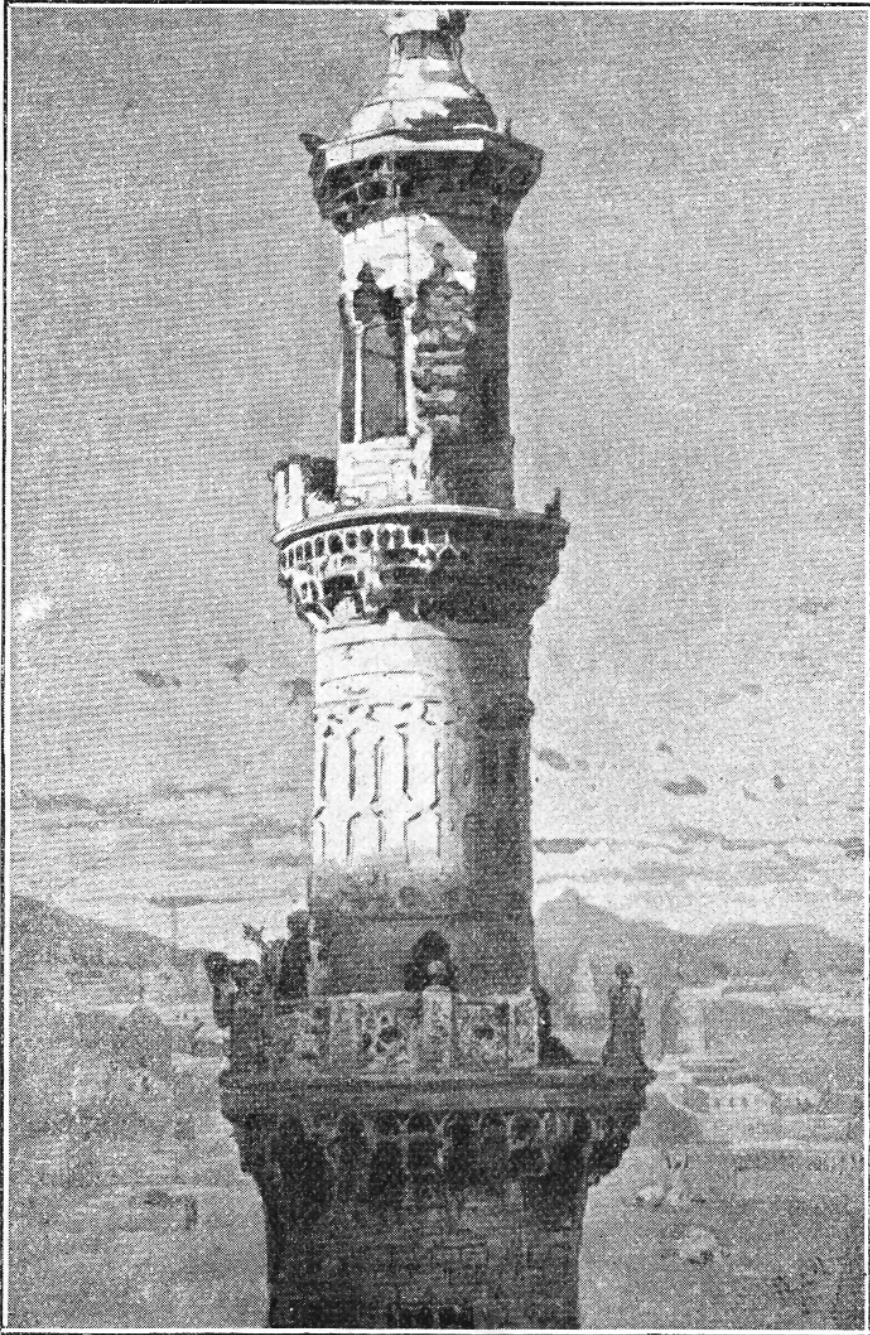
una opción casi popular, pero estamos en el inicio del camino hacia esa popularización de las imágenes morbosas. No olvidemos que es literatura juvenil y que el editor se precia de que estas novelas “pueden dejarse sin peligro en todas las manos.”

La cultura occidental y no sólo ella, ha ejercido y ejerce su “protección-censura” sobre cualquier medio de expresión, pero en este camino hacia la aceptación de imágenes conflictivas siempre se ha transigido en mostrar antes un asesinato que un coito, hasta el punto de que la sola comparación nos escandaliza, y así, el peor de los asesinatos ha llegado a convertirse en una de las imágenes más habituales. Podemos dar fe de que las escenas reflejadas en estas novelas juveniles contienen una gran cantidad de violencia y morbosidad, y muy bien reflejadas ambas.

Ya se ha señalado que no son muchos los autores que se dedican a ilustrar este tipo de literatura, pero debemos considerar muy positivas sus aportaciones a la repre-

sividad de la representación visual de escenas especialmente dramáticas, así como escenas de riesgo, suspense, etcétera.

Para conseguir un acercamiento a estos aspectos creativos, debemos recordar una vez más la situación histórica y cultural en la que se producen, para lo cual sería necesario que renunciásemos a todo nuestro bagaje visual, ante el que este tipo de dibujos resulta manido, reiterado y mil veces superado, pero que no obstante se mantiene casi vigente, ya que mientras otros aspectos de la ilustración han vivido una gran renovación, la ilustración de textos juveniles y de adultos se ha mantenido empecinadamente realista, sin poder permitirse por lo menos el guiño ácido o fantástico del cómic. Al rechazo que suele provocar este tipo de ilustración desde su propio interior, hay que añadir el que nos sugieren los estudiosos del tema de la imagen, que se alejan con vergüenza de este estilo, y si se acercan es para descalificarlo por su inmovilismo evolutivo y su aparentemente incongruente vigencia.



... lanzaba al espacio la oración matutina.

Fig. 7.- A. Della Valle en: Salgari, E. *Los bandidos del Sahara*. Tomo 1. *La novela de ahora*, v. 16. Madrid: S. Calleja, 1909

Al estudiar estos dibujos debemos olvidarnos de la especulación analítica de los “aspectos artísticos” (¿?), y analizarlos dentro de ese conjunto de nuevas manifestaciones creativas del ser humano que se agrupan en lo que podríamos llamar “narración visual”, dentro de la que se encuentran el cine, el cómic, el diseño gráfico etcétera, y que colaboran a que entendamos la plástica como una manifestación lingüística más y no una entelequia elitista de repercusiones mercantiles.

En la próxima entrega mostraremos algunos de los más destacados ilustradores de la literatura juvenil editada en la España de principios del siglo XX. ◀

Notas

- (1) Entiéndase que hablamos de democratización para el género masculino y para unas determinadas clases sociales. En estos momentos puede que no siguieran vigentes determinadas prohibiciones legales, pero todos conocemos las sutiles extorsiones culturales y sociales establecidas para mantener determinadas prerrogativas de clase y de género.

Carlos Arrojo

Las ilustraciones que vemos en un libro son sólo el resultado de un proceso. Proceso que acarrea bocetos, experimentos, anotaciones, tachaduras. Pero que también tiene en su origen a un dibujo libre que no perseguía un objetivo ulterior, a un ejercicio práctico, a un trazo furtivo... Ofrecemos *Puntos de fuga* a todas estas expresiones y a aquellos ilustradores profesionales o no que, a pesar de la calidad de su trabajo, aún no tienen la difusión que merecen. Carlos Arrojo ha creado un mundo propio en el que las fronteras entre figura y fondo se resquebrajan para darle salida a un universo envolvente, a ratos inquietante, de extraordinaria belleza. Su blog: <http://arrojocarlos.blogspot.com/> ◀▶





Emilio Moyano

Licenciado en Derecho con estudios avanzados en Derechos Fundamentales, en la actualidad es librero físico y virtual de La Mar de Letras (www.lamardeletras.com). Su pasiones son la fotografía digital, hacer camisetas con retazos y algún día visitar Venezuela. Su blog: www.ochafotos.com

Es mucho más que un descuento

Por lo general, cuando compramos un producto deseamos hacerlo al mejor precio posible. Si una cosa buena tiene la economía de mercado es la posibilidad de que nos den más por nuestro dinero. Pero a veces hay que imponer límites, hacer excepciones para que ese beneficio económico no se convierta en un factor contraproducente que atenta contra la pluralidad e igualdad de oportunidades. Es el caso de los libros, cuyo precio está regulado por la ley. Una excepción tan significativa debe, cuando menos, invitarnos a reflexionar sobre su sentido y justificación.

El precio fijo de venta al público de los libros posibilita la subsistencia de una oferta plural capaz de brindarle acceso a variedad de propuestas editoriales y obras de creación, satisfaciendo de este modo la diversidad y restringiendo los monopolios y las tendencias uniformadoras del mercado. Gracias al precio fijo existen tanto las pequeñas editoriales como las librerías independientes, ambas indispensables para conformar una oferta plural y de calidad. ¡Merece la pena!

Ahora bien, a menudo se desconoce el marco legal del precio fijo del libro. Dedicamos estas palabras a exponer sus líneas básicas porque, aunque la ignorancia de las leyes no exime de su cumplimiento, conocerlas suele ser de gran ayuda.

El librero como agente cultural

Todo el mundo convendrá en que el libro es al mismo tiempo un bien económico y cultural. Así lo reconoce la Ley del libro (Ley 10/2007, de 22 de junio, de la lectura, del libro y de las bibliotecas), en cuyo preámbulo se reflexiona sobre la importancia de la lectura y sus bondades para el desarrollo de la personalidad y el perfeccionamiento de los individuos como seres humanos.

No es nuestra intención analizar aquí la dimensión cultural del libro, sino en qué medida ésta condiciona a la dimensión económica del mismo. De manera más concreta, nos ocuparemos de la forma en que afecta a la cadena de suministro del libro y al lugar que ocupan las librerías.

La Ley del libro, tomando nota de una determinada realidad social, retrata el esquema clásico de la cadena de suministro del libro en la que, por lo general, cada uno de los agentes involucrados cumple un papel diferenciado de los del resto: el editor edita, el distribuidor distribuye y el librero vende al cliente final. Así, a los efectos de la Ley 10/2007, se entiende por:

a) "Editor: persona natural o jurídica que, por cuenta propia, elige o concibe

“Quizá no podamos o no debemos evitar las ventas directas, pero debemos y seguro que podemos eliminar las ventas ilegales”

obras literarias, científicas y en general de cualquier temática y realiza o encarga los procesos industriales para su transformación en libro, cualquiera que sea su soporte, con la finalidad de su publicación y difusión o comunicación” (artículo 2, c).

b) “Distribuidor: persona natural o jurídica que realiza servicios comerciales y que sirve de enlace entre editores y librerías, para situar y reponer libros en su punto de venta y facilitar su difusión” (artículo 2, d).

c) “Librero: persona natural o jurídica que se dedica, exclusiva o principalmente, a la venta de libros al cliente final desde establecimientos mercantiles de libre acceso al público o por cualquier procedimiento de venta a distancia” (artículo 2, e).

La Ley es consciente de la importancia de que la oferta sea plural y de calidad, así como del papel clave que desempeñan las librerías independientes en este ámbito. En este sentido la ley ha sabido captar la esencia de lo que a nuestro juicio representan las librerías, a las que toma en consideración “no sólo como lugares de venta de libros, sino también en su calidad de agentes culturales” cuya existencia garantiza “la pluralidad y diversidad cultural” (Preámbulo).

Cuidar al librero es cuidar al libro

Ante los peligros que amenazan la subsistencia de las librerías independientes ya sean pequeñas, medianas o grandes, se han establecido determinadas medidas de protección. Algunas de estas medidas, están contempladas en la Ley 10/2007 que como nos indica su preámbulo, “constituye el régimen jurídico especial de las actividades relacionadas con el libro”. Otras, sin embargo, no tienen el amparo legal y ven reducido su estatus al de buenas prácticas.

Entre las primeras se encuentra la que quizá es la medida más importante: el principio del precio fijo, cuyo incumplimiento lleva aparejado (al menos en el plano normativo) importantes sanciones.

En cuanto a las buenas prácticas la más importante es la autolimitación por parte de las editoriales y/o distribuidores en la venta directa a consumidores finales, ya sean particulares o bien institucionales. Nada impide a un editor o distribuidor realizar actividades comerciales de venta di-

recta al usuario final, como demuestra la redacción del artículo 9.7 que establece que “El librero o cualquier otro operador económico, incluidos los mayoristas, cualquiera que sea su naturaleza jurídica, cuando realice transacciones al detalle está obligado a respetar el precio fijado por el editor”.

Aunque parece preferir lo que hemos llamado el modelo clásico de la cadena de suministro del libro, el legislador no prohíbe a editores y distribuidores la venta directa al consumidor final. Hacerlo supondría seguramente la violación de la libertad de empresa contenida en el artículo 38 de la Constitución Española.

La revolución que se está operando en el sector como consecuencia de la fuerza que está adquiriendo el libro electrónico, que parece que ha venido para quedarse, así como el crecimiento del comercio electrónico, convierte a la venta directa en una tentación demasiado difícil de resistir. Quizá no pueda ni deba impedirse, pero este es otro debate del que no nos podemos ocupar aquí.

Hay un frente de batalla en el que es preciso luchar: el del precio fijo. La ley impone a los editores e importadores la obligación de establecer un precio fijo de venta al público de los libros que editen o importen (artículo 9.1), precio que debe ser respetado por los librerías y por cualquier otro operador que venda al detalle (artículo 9.7), pudiendo hacer un descuento máximo del 5% sobre el precio fijo (artículo 9.3). Como excepciones al precio fijo, el descuento podrá alcanzar el 10% en ocasiones especiales, tales como el Día del Libro, Ferias del Libro, Congresos o Exposiciones del Libro (artículo 11.1, a) o el 15% cuando se trate de ventas institucionales, es decir, cuando el consumidor final son “Bibliotecas, Archivos, Museos, Centros Escolares, Universidades o Instituciones o Centros cuyo fin fundacional sea científico o de investigación” (artículo 11.1, b)). Se establecen algunas exclusiones al precio fijo para libros usados, agotados, descatalogados, antiguos, de bibliófilo o artísticos, destacando entre ellos por suponer un cambio respecto a anteriores regulaciones, los libros de texto cuyos descuentos se liberalizan (artículo 10). Se prohíbe la utilización de los libros como “reclamo comercial para la venta de productos de naturaleza distinta” (artículo 9.8).

La Ley contempla importantes sanciones para el caso de incumplimiento de las

normas relativas al precio fijo. Así, considera como infracción leve “la oferta o la venta de un ejemplar de un libro al público a un precio distinto al fijado” de acuerdo con la ley, a la que atribuye multa de 1.000 a 10.000 euros y la posibilidad de una amonestación privada; y, considera grave “la venta de más de un ejemplar de un libro al público a un precio distinto al fijado de acuerdo con lo dispuesto”, a la que atribuye multa de 10.001 a 100.000 euros y la posibilidad de una amonestación pública (artículo 17).

Tenemos que ponerle freno

Los principios que inspiran el precio fijo son sencillos, pero es necesario recordarlos, incluso hacer pedagogía desde los mostradores de las librerías. No son pocos los que desconocen las normas, ni los que conociéndolas las ignoran y desprecian.

Por lo general, las librerías respetan el precio fijo. No conocemos ninguna que no lo haga. Sin embargo no nos faltan ejemplos de editoriales y distribuidoras que incumplen sin escrúpulos la Ley realizando ventas institucionales por debajo del descuento máximo permitido del 15%. Quizá no podamos o no debemos evitar las ventas directas, pero debemos y seguro que podemos eliminar las ventas ilegales.

No será fácil, porque la ley presenta muchos problemas de técnica jurídica que puede dificultar su aplicación. Pero seguro que una editorial o distribuidora a la que impusieran una multa de hasta 100.000 euros se lo pensaría dos veces antes de repetir.

Queremos apelar a la conciencia de todos aquellos que participan de alguna manera en las compras institucionales de libros, especialmente a bibliotecarios, profesores y AMPAS, para que no caigan en la tentación de aquellas editoriales o distribuidoras que ofrecen descuentos ilegales. Asimismo les animamos a que, junto con las librerías, denuncien estas prácticas bien a través de CEGAL (Confederación Española de Gremios y Asociaciones de Libreros, <http://www.cegal.es>) en los gremios regionales, o bien directamente ante la administración autonómica correspondiente. Porque es mucho más que un descuento lo que nos jugamos. ◆

Revistero cultural

Leer

N^os. 205 y 206, septiembre 2009 y octubre 2009

Edita: S & C S. L.

leer@revistaleer.com

www.revistaleer.com

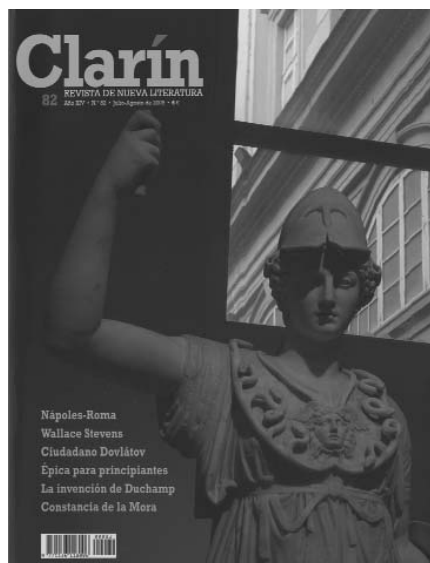
El número de septiembre analiza el fenómeno editorial de la temporada: las novelas de Stieg Larsson y el boom de *Millenium*. Así han elegido la portada. Al parecer, casi todos en la redacción de *Leer* han leído la saga y comentan sus experiencias de lectura. Opinan al respecto el escritor Lorenzo Silva, Aurelio Loureiro y el profesor de Periodismo Antonio Rubio quien, por cierto, utiliza el periodismo del escritor sueco en sus clases con mucho éxito. Han sondeado incluso en la Semana Negra de Gijón las opiniones de sus participantes con una interesante conclusión: cuanto más joven más entusiasmo produce. ¿Será por eso de la experiencia lectora? Además de la lectura individual se tocan otros temas relativos a este libro como la “injusticia” que se ha cometido con su viuda en favor de sus herederos directos de sangre (su hermano y su padre). Elena Pita entrevista a Eva Gabrielsson, arquitecta de profesión y compañera de Larsson durante más de treinta años. Interesante es también el artículo dedicado a la revolución cubana donde se revisa la trayectoria de una política con represión, encarcelacio-



nes, disidencias y precariedad. El motivo de este texto es el reciente libro de Vicente Botín (corresponsal de RTVE en Cuba durante cuatro años) publicado por Ariel (*Los funerales de Castro*). Raúl Rivero, poeta cubano a quien el régimen no dejó regresar a su país después de un viaje, dice del mismo: “un espléndido cuadro del paisaje lunar que ha instalado en Cuba medio siglo de comunismo”. Para quien quiera abrir boca, la entrevista que Javier Redondo le hace a Vicente Botín un par de páginas más adelante, va a desvelarle muchos de los temas tratados con amplitud en el libro. Completa este bloque temático la sección “Auténtica entrevista falsa” que Víctor Márquez Reviriego le hace a Guillermo Cabrera Infante. El editor independiente de este número es Enrique Redel y su exquisita editorial Impedimenta.

El número 206 está dedicado casi en su mayoría a celebrar el Premio Príncipe de Asturias, que cumple treinta años de trayectoria. La revista hace un amplio repaso a las personalidades que han ganado el premio. Alicia González entrevista a Ismael Kadaré, uno de los últimos galardonados, y su traductor, Ramón Sánchez Lizarralde, comenta cómo ha sido su trabajo en los últimos años con la obra de Kadaré. El editor independiente de este número es Errata Naturae, y sus fundadores, Rubén Hernández e Irene Antón, explican las líneas principales de sus libros y colecciones.

En ambos números, como siempre, un excelente escaparate de novedades.



Clarín. Revista de Nueva Literatura

Nº 82. Julio-Agosto 2009

Ediciones Nobel

clarin@edicionesnobel.com

A bre este número un extenso artículo de Felipe Benítez Reyes sobre Duchamp y su contribución al arte contemporáneo después de dejar la pintura en lienzo y pasarse a sus obras conceptuales. Santiago Beruete publica dos cuentos que tienen como protagonista el mundo literario (agentes, editores, escritores...) y Paul Brito Ramos nos brinda el relato de un desamor. El poeta invitado en este número es Wallace Stevens, traducido por Andrés Catalán. En la sección Colección de Vidas se presentan las del escritor ruso Serguei Dowlátov y la del escritor español muerto en el exilio republicano, José Herrera Petere. Por último, en la sección de viajes, Javier Almuzara habla de su trayecto Nápoles-Roma, Eugenio Fuentes lo hace por la andaluza Ruta de la Plata, y el poeta argentino Alejandro Bekes cuenta sus viajes por España para promocionar sus libros. En esta misma sección Ana Rodríguez Fischer comenta el viaje de Cees Nootebbom por Santiago de Compostela, experiencia con la que escribió el libro *El desvío a Santiago*, publicado en 1993 en Siruela. El último texto de este número, después de las reseñas, lo dedica Inmaculada de la Fuente a comparar las dos versiones del libro *Doble esplendor* publicado con anterioridad en Estados Unidos y variado sustancialmente en su edición española.

Revista de Libros

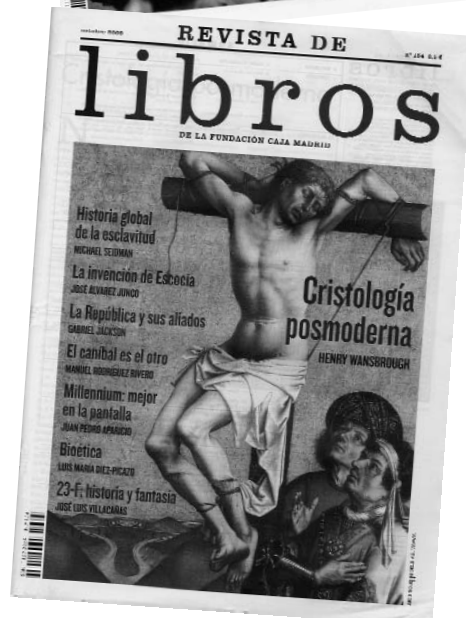
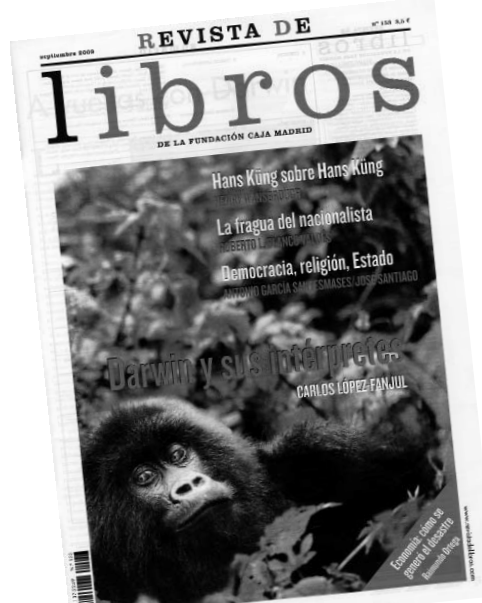
Nºs. 153 y 154. Septiembre y Octubre 2009

Turner Publicaciones S. L.

suscripciones@revistadelibros.com

www.revistadelibros.com

El número de septiembre abrió la temporada con un especial Darwin. “Darwin y sus intérpretes” figura en el titular de portada para referirse al artículo de Carlos López-Fanjul. Este catedrático de genética repasa en su largo artículo algunos de los libros aparecidos con motivo del doble aniversario de la publicación de *El origen de las especies* y del nacimiento de su autor. Complementan este artículo el que Matthew Cobb dedica al biólogo Georges-Louis Leclerc de Buffon, y la reseña de Enrique Cerdá sobre el libro de Francisco J. Ayala, *Darwin y el diseño*



inteligente, publicado por Alianza. En la sección de economía se sigue estudiando el tema de la catástrofe, y es Raimundo Ortega quien nos pone al día con las últimas novedades anglosajonas sobre el asunto. Diferentes artículos sobre la historia de España se ocupan de temas como el espíritu nacionalista (Roberto L. Blanco), la laicidad de España (Antonio García Santasmases) y la religión pública (José Santiago).

Vicente Araguas escribe un largo artículo a propósito de la biografía que José Lázaro ha escrito sobre Luis Martín Santos. En “La mirada del narrador” Guelbenzu escribe sobre la obra de Gregor von Rezzori, *La gran trilogía*, y hay otras reseñas de novedades de Cortázar, Julián Ríos o Ramiro Pinilla.

El número de octubre incluye como artículo de apertura el análisis de Hery Wansbrough sobre el polémico libro de Roger Haight *Jesús, símbolo de Dios*. Libro que le costó su puesto de trabajo, al analizar con cuidadoso detalle cómo la simbología de Jesucristo ha desplazado a la de Dios, creando un modelo de adoración casi incompatible con las enseñanzas religiosas.

Interesante es también el artículo que Michael Seidman dedica al estudio que Olivier Pétré-Grenouilleau ha realizado con los esclavistas africanos. Denunciado por grupos antillanos y guyaneses por su supuesto “racismo” a la hora de explicar que los propios africanos comercializaron mayoritariamente con los esclavistas, este investigador únicamente hacía una investigación libre en la que aportaba pruebas para el estudio de la historia. En la sección de Economía se analizan los más recientes libros de Nial Ferguson, Jame K. Galbraith (cómo las finanzas mueven el mundo), Antonio Escototado (sobre los enemigos del comercio) y Martín Lutero (en la reedición de su *Sobre el comercio y la usura*). En la sección de arte Amparo Serrano de Haro comenta la película *Séraphine* sobre la pintora naif francesa de mediados del siglo pasado. Ritchie Robertson analiza el reciente libro de Alexander Waugh *La familia Witgenstein* y Juan Pedro Aparicio se ocupa, en “La mirada del narrador” de la película y el libro *Los hombres que no amaban a las mujeres*. Por último, artículos sobre recientes biografías de Kafka y del volumen de textos recopilado bajo el título *The office writings* dan nuevas perspectivas sobre el escritor. Javier Cercas, Mauricio Wienthal y Bernardo Atxaga son otros de los escritores cuyas novedades están presentes en este número. ♦♦

Del canon por préstamo y el parlamento Europeo

Ramón Salaberria

Julia Pérez Escribano, bibliotecaria, de nacionalidad española, en nombre de la “Plataforma contra el préstamo de pago en bibliotecas”, y acompañada de cien mil firmas, encabezaba la petición al Parlamento Europeo que quedó registrada como 1872/08. Se pedía una exención de aplicación de la Directiva 2006/115/CE. Por su respuesta (1) parecería que la Comisión de Peticiones del Parlamento Europeo quiere verles la cara a esos cien mil ciudadanos peticionarios: “El efecto general de la remuneración es garantizar a los autores el pago por el

tiempo, la habilidad y la creatividad que invierten en sus obras. Garantizar que los autores puedan continuar escribiendo libros a los que el público tiene libre acceso en las bibliotecas públicas contribuye a fomentar la vida económica y cultural de la Unión Europea”. ¿A estas alturas no ha quedado claro que en todo documento adquirido por una biblioteca se paga una parte correspondiente a los derechos del autor? ¿Nadie les informó de que las administraciones (estatales, regionales, locales) destinan dinero público a subvencionar ayudas a la creación de los autores, a la



“Eso de la ‘estrecha relación’ entre alquiler y préstamo se lo tendrán que explicar a los cien mil ciudadanos que solicitaron derogar la directiva. En el alquiler hay una transacción económica, pero ¿la hay en el préstamo?”

edición, traducción y difusión de sus obras, a establecer una lista interminable de premios (con dinero público)? Si los autores necesitan un pago por su tiempo, habilidad y creatividad, pues para eso están sus patronos, los editores, los que en España, Francia, Gran Bretaña, Italia, ¿seguimos?, han promovido la aplicación del canon por préstamo bibliotecario. Para eso crearon sus organismos de gestión de derechos de autor.

Un poco de moviola

Recordarán que en el Día del Libro de 2007 la Plataforma contra el préstamo de pago en bibliotecas inició una campaña de recogida de firmas para que las personas que rechazan el pago de un canon por el préstamo público de libros en bibliotecas pudieran pedir a la Unión Europea la derogación de la Directiva 2006/115/CE, que regula dicho canon. Un año después la Plataforma comunicó que se habían recogido cerca de cien mil firmas (que, sumadas a las que se recogieron en ocasiones anteriores, sobrepasaban las trescientas treinta y cinco mil). Numerosos bibliotecarios participaron en la campaña, difundiendo información entre los usuarios, solicitando su firma.

El 24 de octubre de 2008, Día de la Biblioteca, la Plataforma entregó al defensor del pueblo las firmas recogidas. El 13 de febrero, Enrique Múgica, defensor del pueblo, remitió a la Plataforma un escrito con las actuaciones que había realizado esa institución, fundamentalmente trasladar la queja al defensor del pueblo europeo y al ministro de Cultura. A su vez, el defensor europeo envió, dada la naturaleza de la cuestión planteada, la reclamación al Parlamento Europeo.

A mediados de junio la Plataforma recibió una comunicación del polaco Marcin Libicki, entonces presidente de la Comisión de Peticiones del Parlamento Europeo, donde señalaba que tras su examen habían decidido admitir a trámite la petición. El jueves 1 de octubre se reunió en Bruselas la citada Comisión que, basándose en la información transmitida por la Comisión de las Comunidades Europeas, decidió dar por concluido el examen de la petición.

Iluminación

En fin, toda una cabalgata de mogollón de bibliotecarios, cien mil ciudadanos, el defensor del pueblo, el defensor del pue-

blo europeo, el parlamento europeo, la comisión de peticiones, el señor Marcin Libicki... para que nos iluminen con:

1. “La modificación de la Directiva resulta también improbable, ya que no constan solicitudes de los Estados miembros ni del Parlamento Europeo en este sentido, y todos los Estados miembros han traspuesto la Directiva”.

Sí, claro, todos los Estados han traspuesto la Directiva, pero la mayoría de ellos tras haber sido sentados en el banquillo de acusados. Recordemos que en 2003 se condenaba a Bélgica y en 2004 la Comisión Europea daba su toque de atención (“abrir expediente informativo” en el argot) a España, Francia, Italia, Luxemburgo y Portugal por no trasponer “correctamente” la Directiva, y otro a Dinamarca, Suecia y Finlandia por ejercer de forma parcial el pago por préstamo público. Y eso que la Directiva había sido aprobada... en 1992.

2. “Debido a que los derechos de alquiler estaban siendo armonizados, se juzgó necesario armonizar también los derechos de préstamo, debido a la estrecha relación que ambos guardan entre sí”.

Eso de la “estrecha relación” entre alquiler y préstamo se lo tendrán que explicar a los cien mil ciudadanos que solicitaron derogar la directiva. En el alquiler hay una transacción económica, pero ¿la hay en el préstamo? La explicación que da la Comisión es farragosa y nos deja igual que antes: que si en una audiencia de círculos interesados en septiembre de 1989, una gran mayoría de los asistentes se mostró favorable a la armonización tanto del derecho de alquiler como del préstamo, bla bla bla. ¿Círculos interesados? Uhhmm ¿Una gran mayoría? Uhhmm.

Resulta un tanto cochambroso que el legislador europeo alegue una “gran mayoría” de “círculos interesados” para incluir el préstamo junto al alquiler, y luego, al ser cuestionado, responda: “la derogación de la Directiva se considera muy improbable e injustificada, por cuanto la Directiva prevé muchos más derechos que aquellos que se refieren al préstamo público”.

3. “El principal motivo de que se hayan armonizado los derechos de préstamo es ofrecer a los autores y artistas unos ingresos adecuados que les faciliten continuar su labor creativa”.

Y así, pasito a pasito, llegamos al gran motivo. ¿Cómo lo dicen? Ah, sí: “garantizar a los autores el pago por el tiempo, la habilidad y la creatividad que invierten en sus obras. (...) Contribuye a fomentar la vida económica y cultural de la Unión Eu-

ropea". ¿No es enternecedor? Ni ellos mismos se lo creen. En 2002 se dio a conocer un informe (2) al Parlamento Europeo en el que la Comisión reconocía que el hecho de que los países europeos no hubieran trasladado la Directiva a su legislación no había afectado en nada a los intereses económicos de los autores: "En lo que respecta al nivel relativamente bajo de armonización del derecho de préstamo público alcanzado por la Directiva, la Comisión no tiene indicios claros, al menos por ahora, de que haya tenido un efecto negativo significativo, ya sea sobre los intereses económicos de los titulares de derechos, ya sobre el correcto funcionamiento del mercado interior."

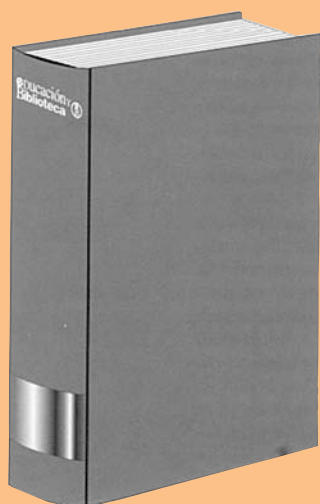
Pero vamos a hacer como que les creemos: quieren de verdad ofrecer a los autores y artistas unos ingresos adecuados. Pregunta: ¿el canon por préstamo bibliotecario puede garantizar a los autores unos ingresos? La pregunta viene al caso porque las bibliotecas públicas británicas prestaban en 2003 nueve veces más (cuatrocientos seis millones de documentos)

que las españolas. Dos terceras partes de los casi veinte mil autores que obtenían una remuneración en función del préstamo de sus obras, recibían menos de doce euros al mes.

Un eurodiputado (hay más de setecientos) percibe mensualmente la cantidad de 7.665'31 euros de salario bruto, que junto con el resto de partidas, bonos, dietas y amplio etcétera, totalizan unos 20.000 euros mensuales (otras fuentes lo sitúan en "más de 15.000"). ◀

Notas

- (1) http://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2009_2014/documents/peti/cm/786/786470/786470es.pdf
- (2) Informe de la Comisión al Consejo, al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social, sobre el derecho de préstamo público en la Unión Europea (COM(2002)0502 final)
<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52002DC0502:ES:HTML>



TAPAS

para encuadernar un año completo de Educación y Biblioteca

- ▶ Con sistema especial de varillas metálicas que le permite encuadernar a usted mismo y mantener en orden y debidamente protegida su revista.
- ▶ Cada ejemplar puede extraerse del volumen cuando le convenga sin sufrir deterioro.

Deseo que me envíen: Las TAPAS (8 €)

Efectuaré el pago*:

Contra-reembolso, más 4,20**€ gastos de envío

Talón adjunto

Nombre Apellidos

Tfno. Domicilio

Población C.P. Provincia

Firma

COPIE / RECORTE ESTE CUPÓN Y ENVÍELO A

EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA
Príncipe de Vergara, 136- oficina 2
28002 MADRID

También por fax al 91 411 60 60
o al mail suscripciones@educacionybiblioteca.com

*Si necesita factura, incluya también NIF
**Precio válido sólo para España

Javier Gimeno Perelló

Coordinador internacional de las Brigadas
Santiago de Chile / Madrid
www.brigadasbibliotecas.com

Brigadas Internacionalistas Solidarias para las Bibliotecas y los Archivos de América Latina (BRISAL)

Por una cultura de paz

Las BRISAL son equipos de trabajo voluntario constituidos por bibliotecarios, archiveros y, en general, personas solidarias (no necesariamente técnicos de archivos y bibliotecas) con la Revolución boliviana y con los demás procesos de emancipación de los pueblos indígenas originarios, campesinos, trabajadores, juveniles, de mujeres, etcétera, de América Latina, así como con las organizaciones y movimientos sociales y populares del continente.

Durante un período entre dos semanas y dos meses, los brigadistas realizan diferentes actividades solidarias de carácter técnico y no técnico en centros de con-

servación y difusión de información y documentación, archivos y bibliotecas de los países donde trabajamos. Hasta ahora Bolivia, donde nacieron, Perú y Chile, y, en poco tiempo más, Argentina y Colombia.

Origen de las BRISAL

Las Brigadas Internacionalistas Solidarias para las Bibliotecas, los Centros de documentación y los Archivos de América Latina (BRISAL) surgen en el marco del "Seminario internacional sobre la destrucción de la riqueza bibliográfica y docu-



mental en América Latina”, celebrado en las ciudades de La Paz y El Alto, Bolivia, durante los días 29 de octubre a 1 de noviembre de 2008.

En 2005, el líder sindical y cocalero, el indio aymara Evo Morales, al frente del partido MAS (Movimiento al Socialismo) ganó las elecciones democráticas con más del 54% de los votos. Este triunfo constituyó el primer gran triunfo democrático del pueblo indígena, obrero y campesino en las urnas, tras más de quinientos años de dominación española primero, criolla y neoliberal después, marcada por la explotación, la desigualdad, la injusticia social, la represión y el racismo, así como el sistemático ocultamiento y marginación de todas las culturas y pueblos originarios bolivianos. Bolivia, cuya población indígena se acerca al 98%, no había contado hasta entonces con un gobierno emanado de los pueblos originarios que pueblan su bellissimo territorio.

Uno de los ejes estratégicos del nuevo gobierno boliviano es el reconocimiento y la satisfacción del derecho humano fundamental que es el acceso universal y democrático a la información, a la cultura y al conocimiento, reconocido en la nueva Constitución (art. 21.6, 99 y otros) que el Gobierno sometió en enero de 2009 a referéndum. El nuevo Estado no concibe la constitución de la nueva sociedad sin la satisfacción de este derecho y de los instrumentos que lo garantizan: las bibliotecas, los archivos y los centros de información y documentación.

La nueva sociedad boliviana, en su proceso de transformación profunda de paradigmas culturales, sociales y económicos y de consolidación del socialismo libertario como instrumento emancipador, es consciente de la relevancia que tiene conservar su memoria, su patrimonio y la riquísima diversidad cultural, lingüística, antropológica, histórica y arqueológica de sus pueblos originarios, todo ello como eje estratégico de liberación (arts. 99 a 103 de la nueva Constitución). Por ello, el Gobierno del presidente Evo Morales ha iniciado una política de conservación y extensión y difusión del patrimonio cultural, histórico, bibliográfico y documental, y de la memoria histórica, social, indígena y popular de Bolivia.

Fruto de ello es la habilitación de archivos en proceso de degradación o abandono y la creación de nuevos archivos. Un claro ejemplo es el inaugurado en noviembre de 2008, Archivo de la Minería Boliviana de la CoMiBol (Comisión Minera Boliviana) en la ciudad de El Alto (junto con la Callejuela de Los Archiveros, que da acceso al mismo).

Este archivo consolida el proceso de nacionalización de la minería y su emancipación del capital privado y extranjero, lo que le permite revertir el 82% de la riqueza para el pueblo boliviano y, con ello, la planificación rigurosa de políticas públicas o la creación de escuelas u hospitales, entre otros servicios públicos. Constituye el archivo especializado más grande del mundo en minería, con más de veinticinco kilómetros lineales de estanterías, y conserva documentos de importancia estratégica fundamental para el futuro económico y minero del país. Será uno de los archivos donde trabajarán las brigadas internacionales.

Bibliotecas populares y comunitarias, archivos y bibliotecas municipales, centros culturales y de investigación, información y documentación, archivos públicos, asociaciones de mujeres, indígenas, juveniles, sindicatos y un largo etcétera, son lugares de trabajo de los brigadistas y de encuentro con los actores sociales y políticos bolivianos que están llevando a cabo una de las revoluciones más dignas, más justas, más pacíficas y más bellas del continente americano en los últimos tiempos.

“Lo que me motiva a participar en las Brigadas –explica M^a Antonieta Calabacero, directora de la biblioteca de la Universidad de La Serena, Chile y miembro de las I Brigadas de Bolivia– es el interés profundo por lo que está pasando en Bolivia. He luchado durante años contra la dictadura militar de mi país, he vivido el retorno a la democracia en Chile, trabajo hace años como bibliotecaria, pero me faltaba la utopía. Esa utopía que en mi caso se forjó durante el Gobierno de la Unidad Popular de Salvador Allende y se truncó con el cruento golpe militar; la estoy encontrando, de nuevo, en Bolivia”.

El 1 de febrero de 2009 iniciaron su andadura en Bolivia las I Brigadas, compuestas por veintitrés brigadistas voluntarios de Chile, Argentina, Colombia y España, y más de treinta brigadistas bolivianos de las instituciones y organizaciones donde trabajamos, como los citados archivos de la Corporación Minera de Bolivia, la biblioteca y el archivo histórico del Congreso Nacional, la biblioteca y centro de documentación del Ministerio de Economía, la biblioteca pública y Casa de la Cultura de Cochabamba, el Centro de Documentación de Bolivia, CEDIB, de Cochabamba, la asociación juvenil comunitaria Wayna Tambo de El Alto, entre otros centros. Además de trabajos técnicos y de acondicionamiento de documentos y depósitos, los brigadistas impartimos cursos, talleres y seminarios e hicimos asesorías técnicas.



En Bolivia continuamos durante los meses de julio, agosto y septiembre los trabajos que iniciamos en febrero, constituyendo las II Brigadas. En esa ocasión nos reunimos más de cuarenta brigadistas de diez países: España, Italia, Chile, Argentina, Colombia, Brasil, Venezuela, Cuba, Estados Unidos y Canadá, y más de treinta voluntarios bolivianos. Además de los centros donde trabajamos en febrero, las II Brigadas estuvimos también en la Asociación Permanente de Derechos Humanos de La Paz y Sta. Cruz, las Fundaciones Flavio Machicado Vizcarra y Fausto Reynaga, ambas en La Paz, la Asociación para el Campesinado del Oriente Boliviano, APCOB, la Red de Bibliotecas Públicas y Centros de Documentación o el Centro de Estudios Jurídicos e Investigación Social de Sta. Cruz de la Sierra, CEJIS, entre otros centros de trabajo de Cochabamba y El Beni, desarrollando tareas similares a las de las I Brigadas.

El 1 de agosto comenzamos las I Brigadas en Perú, con siete brigadistas internacionales de España, Argentina, Colombia, más los voluntarios peruanos coordinados por Máximo Kinast y las asociaciones Movimiento Indio Peruano, Una Biblioteca para mi pueblo y la Asociación Educativa Hispanoamericana. En Perú trabajamos en la Red de Bibliotecas Escolares de la Municipalidad de Miraflores (Lima) y en diferentes bibliotecas rurales, populares y de ayllus (comunidades incas).

El 12 de octubre las brigadas se extendieron a Chile, donde dos brigadistas españoles trabajan en bibliotecas comunitarias de Viña del Mar y en el centro de documentación de la Comisión de Derechos Humanos de Chile.

Actividades de las brigadas

Las actividades de las Brigadas se desarrollan en torno a tres ejes principales:

- Trabajos solidarios
- Capacitación técnica
- Encuentros

Trabajos solidarios

Los trabajos solidarios de las Brigadas Internacionalistas consisten en la ejecución de tareas técnicas y no técnicas en archivos, bibliotecas y centros de documentación. El tipo y características de los trabajos están en función de las necesidades de los trabajadores y profesionales de cada centro, y se realizan en los centros designados por ellos:

- Tareas no técnicas: apoyo a bibliotecas y archivos; traslado y ordenación de documentos y libros, etcétera.
- Trabajo técnico: en bibliotecas catalogación, clasificación, automatización, digitalización; en archivos descripción documental, automatización, digitalización.

Capacitación técnica

La capacitación técnica a cargo de las brigadas consiste en la realización durante la estancia de los brigadistas en el país de destino, de cursos y talleres destinados a los trabajadores y profesionales de los centros de documentación, archivos y bibliotecas.

- Cursos: los cursos son actividades formativas, impartidos por expertos del país o por los brigadistas según la especialidad.
- Talleres: los talleres son, igualmente, actividades formativas y también lúdi-

cas, de dos a tres horas de duración en una sola jornada de tarde.

Encuentros y tertulias

Durante la estancia de los brigadistas se realiza una serie de encuentros, reuniones y tertulias entre aquéllos y los profesionales locales de diferentes archivos y bibliotecas, así como de asociaciones, centros culturales, instituciones, sindicatos, partidos políticos, responsables municipales, líderes políticos, etcétera. La idea de estos encuentros es facilitar el intercambio de experiencias y las relaciones personales y de camaradería entre los brigadistas y los anfitriones y demás personas del país de destino, en un ambiente relajado de diálogo y comunicación.

Los encuentros y tertulias son de dos tipos:

- Encuentros técnicos. Son reuniones entre profesionales y trabajadores de archivos y bibliotecas locales y brigadistas, cuya finalidad será la de compartir e intercambiar experiencias laborales, profesionales, técnicas y también personales.
- Encuentros entre actores sociales y políticos. Son encuentros entre brigadistas y locales de diferentes asociaciones culturales y sociales, partidos políticos, sindicatos, responsables políticos y municipales, etcétera, a fin de dialogar e intercambiar experiencias y conocer la realidad boliviana en sus diferentes aspectos.

Estos encuentros y tertulias podrán ser, entre otros, actividades lúdicas. Además de las actividades citadas, se realiza una serie de actividades de carácter lúdico, tales como asistencia a espectáculos del folklore boliviano y visitas a ciudades y lugares de interés, monumentos, etcétera.

Convenios con universidades

Las Brigadas han firmado un Acuerdo de Colaboración con la Escuela Interamericana de Bibliotecología de la Universidad de Antioquia para la realización de prácticas académicas de estudiantes con las Brigadas. Fruto de ese Acuerdo ha sido la participación en las Brigadas de dos estudiantes del último año de la carrera de bibliotecología durante el mes de julio de 2009 en el Archivo de la Corporación Minera de Bolivia en la ciudad de El Alto, para catalogar y clasificar la Biblioteca Patrimonial Colquiri.

Las Brigadas van a firmar Convenios con las siguientes universidades: Universi-

dad Nacional de Córdoba (Argentina), Universidad Carlos III de Madrid (España) y Universidad Complutense de Madrid (España).

“Hay algo que en Bolivia se ve y se palpa –sostiene Mario Urquiola, coordinador de las Brigadas en Chile, pedagogo chileno–: ese afán por vivir una realidad nueva, distinta, no basada en el consumismo feroz, en el culto al dinero y al individualismo egoísta y alienador que vivimos en nuestros países. En Bolivia se está forjando un sueño y una esperanza, que es el anhelo de la inmensa mayoría de los hombres y de las mujeres del mundo entero: vivir un mundo justo, humano, solidario y respetuoso con la naturaleza, es decir, con el planeta y con la humanidad misma”.

Como el viajero que retorna a Ítaca, los brigadistas regresamos a nuestros lugares llenos de aventuras, llenos de conocimientos, de experiencias, de peripecias. Como al viajero de Kavafis, Ítaca nos ha enriquecido, nos ha concedido un largo y hermoso viaje que hemos hecho sin prisas, rico de cuanto hemos ganado en el camino, ajenos a la cólera de airados Poseidones o de monstruosos lestrigones y cíclopes, pues elevado es nuestro pensamiento y exquisitas emociones penetraron en nuestras almas y en nuestros cuerpos. Regresamos de Ítaca para volver. De sus sabios hemos aprendido. Conser-vamos a Ítaca en nuestras almas. América Latina nos ha abierto el corazón, nos ha enseñado que la utopía, como señala Eduardo Galeano, sirve para caminar. En Bolivia, particularmente, hemos caminado, caminamos junto a sus gentes hacia ese horizonte que ahora se ve tangible y real. Horizonte que las gentes afables y acogedoras de este gran país hermano está alcanzando con su lucha constante y el afán de reproducir los sueños de un mundo posible, hermoso, humano, solidario. Las y los brigadistas no vamos a olvidar ya nunca esa maravillosa aventura, ese bagaje de conocimiento que las y los bolivianos nos han transmitido: el conocimiento de la ternura de un pueblo afa-nado en su emancipación y en su soberanía plena.

A Bolivia regresamos para volver. En Perú, en Chile, luego en Colombia, en Argentina, acaso en Venezuela después, continuaremos la labor iniciada por nuestros hermanos bolivianos en sus archivos y en sus bibliotecas, construyendo con ellos, con nuestra pequeña aportación solidaria de afecto y de cariño, ese otro mundo real maravilloso que anhelamos y que soñamos. En Bolivia ese mundo se está haciendo posible. ◀▶

La biblioteca pública, tímida como gacela, ante su función educativa

En Europa pocas sociedades hay tan disminuidas educacionalmente como la española. Ni tan poco reactivas ante tal provocador panorama.

En España la mitad de los ciudadanos sólo han completado como máximo la primera etapa de educación secundaria (frente al 31% de la Unión Europea) (1). Jóvenes (25-34 años) con bachillerato superior o formación profesional superior representan el 64%, en la UE el 80%. Jóvenes (15-19 años) que no reciben ningún tipo de formación, en España representan uno de cada cinco, la media europea es de uno por cada ocho. Uno de cada tres, casi, de las chicas y chicos no consigue alcanzar los niveles de ESO. Si con estos datos alguien piensa que la solución reside exclusivamente en la escuela, en el ministerio de educación, más vale que se busque una silla.

Esa pobreza (¿indigencia?) educacional no activa ningún sistema de alarma. Tampoco en las bibliotecas de, por y para los ciudadanos, en gran parte abducidas por el concepto (¿ideológico?) de *información*. La idea de información se ha comido, se está comiendo, el imaginario de las bibliotecas en general, y públicas en concreto. En muchos países de Europa, en los más avanzados socialmente, en los bibliotecariamente más molones, lo de la función educativa (en todas sus conjugaciones) de la biblioteca pública es asunto viejo, donde se experimenta, donde se publica y debate, con prácticas implantadas: formal e informal, reglada y autodidacta, grupal y personalizada.

Estas últimas semanas han aparecido dos interesantes documentos, referidos a ámbitos distintos, actores diferentes, pero

de dos sectores muy importantes del conglomerado bibliotecario público: las Bibliotecas Públicas del Estado y sus usuarios, y las bibliotecas públicas catalanas proyectándose en el siglo XXI.

Los usuarios de las BPE (un público muy especial: joven, diplomado, fidelísimo de la biblioteca... casi finlandés) desearían una biblioteca con más función educativa; pero, en ese sentido, las encuentran bastante abandonadas. Las propias BPE confirman que son de los servicios y actividades más dejados.

Los bibliotecarios catalanes ensalzan la función formativa de la biblioteca, que si tiene mucho futuro y tal, pero luego no lo aterrizan en ninguna de sus numerosas recomendaciones a las diversas instancias. Eso en un país, el catalán, donde cuatro de cada diez personas adultas no tienen ningún título del sistema educativo y tres más de cada diez personas adultas únicamente tienen estudios equivalentes a EGB, ESO o FP de primer grado. Y, en cambio, los colegas catalanes recomiendan algo (mero ejemplo) que socialmente tiene mucha menos urgencia pero encarna una de las facetas del talismán *información* (muy desbaratado bibliotecariamente tras el aterrizaje de Google): "La biblioteca se ha de convertir en productora de información de calidad. De aquí que la biblioteca ha de tener la capacidad de incitar la investigación de temas locales y la publicación de estos estudios (en colaboración con otras instituciones públicas o del tejido social municipal)".

Es curioso: en las primeras semanas de 2000 se realizó una encuesta a la población (2) y, entre otras, se preguntó "¿Por qué motivos visita o utiliza las bibliotecas

“Las bibliotecas, en gran parte abducidas por el concepto (¿ideológico?) de información. Idea de información que se ha comido, se está comiendo, el imaginario de las bibliotecas”

públicas?” 54 usuarios adultos de cada cien respondieron que por estudios o formación, 25 que para su tiempo libre/ocio, 18 para informarse de algo y 3 para leer.

Bibliotecas Públicas del Estado

Hace unas semanas se ha dado a conocer el informe *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado* (3), realizado por el Departamento de Análisis y Estudios de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez y la dirección de Hilario Hernández. El informe analiza el uso que los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado realizan de los servicios bibliotecarios y la valoración que hacen de los mismos y de la biblioteca.

Dada la escasez de estudios de usuarios de las bibliotecas públicas en España es de resaltar el interés de este informe. Ahora bien, hay que matizar que las Bibliotecas Públicas del Estado, por su historia, localización, dimensiones, presupuestos y servicios prestados, no son representativas del conjunto de las bibliotecas públicas españolas. A su vez, la encuesta que dio pie al informe se basó en usuarios de más de 14 años encontrados en las secciones de adultos de las Bibliotecas Públicas del Estado. El perfil de los encuestados es bien distinto al de la población española y, presumiblemente, del de los usuarios del con-

junto de las bibliotecas públicas españolas: siete de cada diez usuarios que responden a la encuesta tienen entre 14 y 34 años; prácticamente toda la población encuestada (95 %) tenía estudios medios finalizados (51,5 %) o universitarios (43,5 %), y afirmaba utilizar la biblioteca al menos una vez por semana (69 %) (4).

Las 52 Bibliotecas Públicas del Estado actualmente existentes están presentes en 46 de las 50 provincias (no están presentes en Barcelona –en este momento, en construcción-, Guipúzcoa, Navarra y Vizcaya). La mayoría tiene asignada la función de biblioteca central del sistema o red bibliotecaria de su provincia. Las Bibliotecas Públicas del Estado son de titularidad estatal y su gestión se realiza desde las instancias autonómicas.

Su historia y trayectoria, sus dimensiones, los servicios que prestan, son diferentes de las bibliotecas públicas municipales. Las Bibliotecas Públicas del Estado cuentan con una superficie media de 4.516 metros cuadrados, un promedio de 186.000 documentos, unos 30 ordenadores de uso público por biblioteca, una media de 31,4 empleados (cerca de la cuarta parte, 23 %, constituido por bibliotecarios profesionales) y unos horarios más amplios que el resto de las bibliotecas públicas. En 2007 recibieron más de 14 millones de visitas, esto es, un promedio de unas 272.000 visitas por biblioteca. Estas 52 Bibliotecas Públicas del Estado reciben el 15,6 % de las visitas de las 4.973 bibliotecas públicas existentes.



“Los estudiantes representan solamente seis de cada diez usuarios que van a estudiar a la Biblioteca Pública del Estado, mientras que los otros cuatro tienen otras ocupaciones. La mitad de los usuarios adultos de 35 a 44 años, la tercera parte de los que tienen entre 45 y 54 años y casi un 15% de los mayores de 55 años van a estudiar a la BPE”

En consecuencia, hay que vestirse de prudencia a la hora de interpretar y, especialmente, extrapolar los datos que presenta el informe *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado*. Se refieren en exclusiva al grupo de bibliotecas públicas mejor dotadas y los 2.901 usuarios encuestados presentan un alto nivel de escolarización y juventud.

En relación con las Bibliotecas Públicas del Estado y su función educativa hay que destacar un dato que señala el informe: “De todos los servicios que se ofrecen habitualmente, llama la atención la poca implantación de servicios relacionados con la alfabetización informacional o servicios de apoyo a la autoformación, que sólo se ofrecen en un 43,2% de las bibliotecas. También están por debajo de este porcentaje los servicios de apoyo a la formación reglada que se ofrecen en un 36,4% de bibliotecas”.

Los usuarios participantes en la encuesta fueron interrogados sobre lo que, en su opinión, las bibliotecas públicas deberían hacer y lo que realizan. Basándose en el *Manifiesto de la Unesco sobre la biblioteca pública* valoraron (de 0 a 5) once elementos:

1. si las bibliotecas garantizan a los usuarios el acceso a todo tipo de información;
2. si facilitan el acceso a Internet y otras tecnologías;
3. si prestan apoyo a la educación, tanto formal, como autodidacta;
4. si fomentan los hábitos de lectura de la población;
5. si fomentan el conocimiento del patrimonio cultural;
6. si prestan apoyo y participan en programas y actividades de alfabetización;
7. si facilitan el acceso a las expresiones culturales de todas las manifestaciones artísticas;
8. si atienden a sectores desfavorecidos de la sociedad y favorecen la diversidad cultural;
9. si brindan posibilidades para el desarrollo personal creativo;
10. si estimulan la imaginación y la creatividad;
11. si, finalmente, prestan apoyo a la tradición oral.

Los usuarios asignan a las funciones *Garantizar a los ciudadanos el acceso a todo tipo de información* (4,6) y *Facilitar el acceso a Internet y otras tecnologías* (4,5) las más altas valoraciones. Las funciones menos valoradas fueron *La estimulación de la imaginación y la creatividad* y *El apoyo a la tradición oral* que obtuvieron, no obstante, un 4,1.

Dos funciones claramente educativas *Prestar apoyo a la educación, tanto formal, como autodidacta* y *Prestar apoyo y participar en programas y actividades de alfabetización* obtuvieron también una alta valoración, 4,4 y 4,3 respectivamente. Ahora bien, en estas dos funciones existe, en la opinión de los encuestados, una neta diferencia entre lo que deberían ser funciones de una biblioteca pública y lo que se cumple o realiza. Los usuarios consideran altamente (4,4 sobre 5) que una biblioteca pública deba *Prestar apoyo a la educación, tanto formal, como autodidacta*. Pero califican con un 3,2 el grado de realización de su Biblioteca Pública del Estado al respecto. Más acusada aún es la diferencia en la función *Prestar apoyo y participar en programas y actividades de alfabetización*, pues si los usuarios señalan su deber con un 4,3, a su realización le otorgan un modesto 2,9.

Otra información relevante que presenta el informe *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado* es la relacionada con los motivos por los que los usuarios acuden a las bibliotecas. La encuesta sintetizaba en tres las razones, solicitándoles que las valoraran de 0 a 5: por estudios-formación (3,9), por información (3,2) y por ocio-tiempo libre (2,9). Dos terceras partes (67,7 %) de los encuestados otorgan las mayores puntuaciones (4 o 5) al motivo estudios-formación, y es significativa la puntuación que a este motivo otorgan desempleados (3,6) y ocupados (3,5). Las mujeres acuden a la biblioteca por este motivo más que los hombres, 4,2 y 3,7 respectivamente.

Otra faceta en la que indaga el informe es en las actividades que realizan los usuarios en sus visitas a la biblioteca: dos terceras partes de los encuestados van a estudiar a la biblioteca, bien sea con sus propios materiales exclusivamente o alternándolos con documentos de la biblioteca. Hay que añadir a continuación que “la inmensa mayoría de quienes acuden a la biblioteca para estudiar utilizan otros servicios bibliotecarios”. Y también un dato muy interesante: “los estudiantes representan solamente seis de cada diez usuarios que van a estudiar a la biblioteca, mientras que los otros cuatro tienen otras ocupaciones”. Así, la mitad (48,2%) de los adultos de 35 a 44 años, la tercera parte (32,5%) de los que tienen entre 45 y 54 años y casi un 15% de los mayores de 55 años van a estudiar a la biblioteca.

Sin embargo, otras actividades educativas suponen una baja participación: “asistir a actividades de formación de usuarios en el manejo de los recursos de la

biblioteca" (17,5%), "cursos de formación, cursos de idiomas o cursos de alfabetización" (11,8%). Pero, como señalaba antes, tampoco las Bibliotecas Públicas del Estado parecen caracterizarse por el fomento de este ámbito educacional, por ofrecer ese tipo de oportunidades.

Las Bibliotecas Públicas del Estado, a tenor de la muestra del estudio de usuarios presentado en *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado*, parecen atender a unos públicos altamente diplomados, mayoritariamente menor de 30 años, que frecuenta semanalmente la biblioteca.

Esos públicos, de esas características, creen que la Biblioteca Pública del Estado debería prestar apoyo a la educación, tanto formal como autodidacta, y que también debería apoyar y participar en programas y actividades de alfabetización. También señalan que las Bibliotecas Públicas del Estado no llegan a cubrir, en ese sentido, las expectativas.

Para esos públicos el principal motivo para acudir a la Biblioteca Pública del Estado es el de "estudios-formación", más que por necesidad de información o por cuestiones de ocio y tiempo libre.

Dos de cada tres de los 2.901 encuestados van a la biblioteca a estudiar (ya de paso, utilizan otros servicios). Pero lo interesante, para el caso, es que, de esa gran proporción de usuarios que va a la Biblioteca Pública del Estado a estudiar, cuatro de cada diez no son estudiantes (de profesión) sino que tienen otras ocupaciones.

No deja de llamar la atención que antes tales públicos, que ante tales deseos, motivaciones y actividades de sus usuarios, las Bibliotecas Públicas del Estado (las mejor dotadas de todas las bibliotecas públicas) hayan desarrollado tan poco sus funciones educativas. Ellas mismas declaran que, de todos los servicios que habitualmente ofrecen, los más arrinconados son los relacionados con la alfabetización informacional, los servicios de apoyo a la autoformación, a la formación reglada.

Una de las recomendaciones con las que se cierra el informe *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado* es la de "potenciar y desarrollar los servicios educativos y formativos de las bibliotecas, no solamente para los colectivos identificados como estudiantes. El vacío entre la alta valoración que la gran mayoría de los usuarios conceden a la función educativa de la biblioteca y los reducidos porcentajes de participación en las relativamente reducidas ofertas que hace la biblioteca muestran un amplio campo de trabajo".



Imagina la biblioteca pública de Catalunya

El año pasado las bibliotecas públicas de Catalunya iniciaron un interesante proceso, un debate abierto, amplio, sobre su futuro: "Imagina la biblioteca pública del siglo XXI" (5). Su doble objetivo ha sido el de adecuar el Sistema de Lectura Pública a las necesidades de la ciudadanía e impulsar la organización del propio sistema de bibliotecas públicas.

Se concretaron siete grandes temas (servicios a ofrecer; gestión de los fondos documentales; equipamientos; personal; promoción de las bibliotecas; biblioteca digital y virtual; y recursos económicos). Se consultó a otros profesionales (periodistas, economistas, sociólogos, bibliotecarios de otros ámbitos fuera de la pública...) para elaborar un documento que sirviera como punto de partida al trabajo de los grupos profesionales. Estos grupos, formados cada uno por una docena de bibliotecarios, elaborarían un documento para los siete temas, que fueron debatidos, ampliados, por ciudadanos, bibliotecarios, personas de las administraciones, en un foro virtual. Un encuentro presencial de cada grupo para presentar y debatir los resultados del foro, dio pie para la redacción del informe final.

Ya desde los primeros párrafos de este informe final se encuentran indicios interesantes de la concepción de la faceta educativa entre los bibliotecarios catalanes, de la timidez de las bibliotecas públicas a la hora de aceptar el reto de una biblioteca pública con fuerte carácter educativo: "Los grandes conceptos que se vinculan de manera inherente al carácter de la biblioteca pública son los de información y cultura, y también, a corta distancia, el concepto de

“Sorprende que en las conclusiones y recomendaciones de ‘Imagina la biblioteca pública del siglo XXI’ no se aterrice la función educativa”

formación. Este último concepto presenta una tendencia acentuada a convertirse en más y más decisivo para la biblioteca pública ya que la formación a lo largo y ancho de la vida (continuada y ampliamente, no necesariamente sólo en un campo) es clave en la sociedad que estamos configurando”.

En lo que es el catálogo de servicios uno de los puntos de mayor consenso fue el de la formación en la biblioteca. Mayoritariamente es concebida como “una formación no reglada e informal y muy vinculada al fomento lector y a los niños”. Sigue diciendo el informe que en lo que es la formación de carácter formal tiende a circunscribirse al ámbito de la información (formación de usuarios, alfabetización informacional). Las necesidades detectadas en la ciudadanía a las que la biblioteca pública daría respuesta es la referente a la “fractura digital”. Sigue el informe: “en los aspectos formativos –difícilmente separables de la función cultural–, es fácilmente deducible que los profesionales de la biblioteca pública consideran clave su papel promocional del mundo de la lectura. Se mantiene, entonces, la idea de que a través de charlas, conferencias, clubs de lectura, etcétera, cooperación con el mundo escolar, la biblioteca ha de incentivar las diferentes modalidades de lectura y la creación de conocimiento (haciendo especial incidencia en los temas locales)”. Y en relación con lo hasta ahora presentado, unos datos concretos: “A pesar de esta manifiesta voluntad de servicio y adecuación a las necesidades ciudadanas, de apoyo al estudio formal y no formal, paradójicamente, las propuestas concretas en este sentido (cursos de idiomas para la población recién llegada, para aprender a hablar en público u oferta de especialistas para poder orientar en áreas del conocimiento) sólo son bien recibidas por un 40-50% de los encuestados, equiparables en número a los que presentan dudas o reticencias. Un porcentaje de 11% a 13% representa a los que rechazan este papel de la biblioteca”.

En lo referente a dar apoyo a los niños en tareas escolares, “si bien un 68% dice que se ha de hacer a corto término, sólo lo tiene asumido y lo valora como necesario un 57%. Una de las nuevas aportaciones a esta encuesta va a limitar el papel de la biblioteca pública en este sentido. La propuesta va a ser: ‘La biblioteca pública sólo suministrará herramientas para dar apoyo a los niños en la realización de las tareas escolares’ (67% de aceptación, 25% de dudas, 8% de oposición). El nivel de urgencia se incrementa a un 83%”.

Pero lo más sorprendente de este informe (de 45 páginas) es que ya no se

vuelve a citar nada que tenga que ver con la formación de los ciudadanos y el papel de la biblioteca pública en ello. Ni en las conclusiones ni en las numerosísimas recomendaciones (134) dirigidas a los servicios nacionales (68), regionales (18), locales y propiamente bibliotecas (48). Estas recomendaciones “tienen la voluntad de ser un reflejo fiel de las inquietudes expresadas por las personas que han participado en el proceso consultivo de *Imagina*”.

La sorpresa es más grande cuando se sabe (6) que cuatro de cada diez personas adultas en Cataluña no tienen ningún título del sistema educativo y tres más de cada diez personas adultas únicamente tienen estudios equivalentes a EGB, ESO o FP de primer grado; los centros y aulas de formación de personas adultas están, la mayor parte de las veces, saturados y las listas de espera son frecuentes; sólo un 3% de la población adulta catalana realiza algún tipo de formación, mientras que la media de la Unión Europea se sitúa en 10% (Suecia 35’8; Dinamarca 27’6; Finlandia 24’6; Gran Bretaña 21’3).

Cuando en el informe final de *Imagina* se menciona el término alfabetización, sólo en dos ocasiones, es con el apellido informacional. La alfabetización a pelo, la de las habilidades lecto-escritoras, no aparece.

En USA y Canadá

Curiosamente, en 2006 se dio a conocer por el Americans for Libraries Council un amplio, y ya famoso, informe (7), similar al de *Imagina* en el sentido de que se proyecta en el futuro de las bibliotecas estadounidenses en el siglo XXI. 68% de los encuestados (población y líderes comunitarios) declaraba que los servicios de alfabetización y de lucha contra el analfabetismo debían de ser prioritarios, y 72% que la ayuda a los que no tienen un nivel básico de lectura es un deber prioritario de la comunidad.

Hace unos pocos meses se publicó un artículo (8) sobre la acción de las bibliotecas públicas de California por la alfabetización y lucha contra el analfabetismo. California Library Literacy Service (CLLS) es un programa sostenido por la ley californiana. Alrededor de 60% de las bibliotecas participan en el programa, que incluye servicios para adultos anglófonos (*Adult Literacy Services*), familias (*Families for Literacy*), un programa intensivo de inglés (*The English Language & Literacy Intensive Program*) y servicios itinerantes (*Mobile Library Literacy Services*).

“La educación de personas adultas en España nunca ha estado como para tirar cohetes, hoy tampoco, perdida en alguna década del siglo pasado, calcando los usos y costumbres de la escuela de niños al universo adulto. ¿Y la biblioteca pública?”

Los servicios para adultos anglófonos se extienden por más de un centenar de redes de bibliotecas, unos 900 puntos de servicio. En 2007 participaron unos 20.000 adultos.

Barbara Clubb, directora de la Biblioteca Pública de Ottawa, en el III Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas, en Murcia a finales de 2006, señalaba el papel de la biblioteca pública en la construcción de comunidades con mayores capacidades de alfabetización y aprendizaje. Contaba que en 1995, ante los duros datos que mostraban estudios recientes en su país (y en todos los países desarrollados), se llevó a cabo una cumbre de bibliotecas y alfabetización, de donde surgió un Plan de Acción (con mayúsculas). Se plantearon preguntas básicas y por eso fundamentales: ¿qué pueden aportar las bibliotecas para incrementar el nivel de alfabetización de la población adulta?, ¿hasta qué punto están dispuestas las bibliotecas a eliminar las barreras que impiden al público utilizar sus servicios?, ¿qué pueden hacer las bibliotecas para conseguir financiación y otros tipos de ayudas para promover la alfabetización de adultos?, ¿qué papel pueden desempeñar las bibliotecas para apoyar las políticas gubernamentales en materia de alfabetización de adultos?

Decía Clubb que desde entonces “las bibliotecas públicas han conseguido considerables avances en cuanto a la alfabetización de la población adulta [...]. Las bibliotecas se han hecho acreedoras del reconocimiento de la población y hoy son consideradas como actores clave en temas relacionados con la alfabetización”. Y, lo más difícil, presentaba programas, servicios, en diez bibliotecas, en las diez esquinas de Canadá.

Mutis

En ocasiones se tiene la vana ilusión de que la actual escolarización generalizada ha acabado con el analfabetismo. Lejos de ello, las alfabetizaciones se complejizan, nunca lo oral, lo escrito y lo visual se habían visto sometidos como ahora a cambios tan intensos. Si el ciudadano no está capacitado para leer lenguajes la indefensión aumenta.

Pero, más allá de este ámbito de las alfabetizaciones, hay muchas áreas de ac-

ción educativa para la biblioteca pública. El año pasado esta revista mostraba algunas experiencias de bibliotecas públicas europeas en los ámbitos de los aprendizajes autodirigidos y la autoformación. Hay experiencias en las que la biblioteca pública se plantea dar respuesta a un mundo laboral cada vez más áspero, exigente, sacrificial. La empresa hace unas cuantas lunas que declinó la responsabilidad, si alguna vez la tuvo, de formar a sus empleados (salvo, en todo caso, una elite directiva).

La educación de personas adultas en España nunca ha estado como para tirar cohetes, hoy tampoco, perdida en alguna década del siglo pasado, calcando los usos y costumbres de la escuela de niños al universo adulto. ¿Y la biblioteca pública? Insegura como adolescente, preguntándose ¿quién soy?, ¿cómo me ven?, ¿cual es mi personalidad?, ¿qué puedo hacer para que me quieran o, al menos, me reconozcan? ◀

Notas

- (1) *Panorama de la educación 2008: indicadores de la OCDE*. Madrid: Santillana, 2009.
www.oecd.org/edu/eag2008
- (2) HERNÁNDEZ, H. (dir.): *Las bibliotecas públicas en España: una realidad abierta*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2001.
- (3) HERNÁNDEZ, H. (dir.): *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado*. Madrid: Ministerio de Cultura; Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2009.
<http://www.bibliotecaspublicas.info>
- (4) Porcentaje muy superior al que señala, para la población española en su conjunto, el barómetro *Hábitos de lectura y compra de libros en España 2008. Informe Metodológico y de Resultados*. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, 2008.
http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Habitos_Lectura_CompraLibros_2008.zip
- (5) Informe final del procés Imagina la biblioteca pública del S. XXI.
www.imaginalabiblioteca.cat/informe_final.pdf
- (6) CHACON, M. et al.: *Diagnòstic de la formació de persones adultes a Catalunya: centres i aules del Departament d'Educació i Universitats, del Departament de Justícia i municipals*. Barcelona: Consell Superior d'Avaluació del Sistema Educatiu, 2006.
- (7) *Long Overdue: A Fresh Look at Public Attitudes About Libraries in the 21st Century*. New York: Public Agenda Foundation, 2006.
<http://www.publicagenda.org/reports/long-overdue>
- (8) BRINKLEY, J.; LEHN, C.: *Alphabétisation et lutte contre l'illettrisme en Californie : l'action des bibliothèques*, *Bulletin des Bibliothèques de France*, 2009, n° 2, p. 35-38
<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2009-02-0035-005>

Ana Alonso Martín-Loeches

Diplomada en Biblioteconomía por la Universidad Carlos III y licenciada en Documentación por la Universidad de Alcalá de Henares con Máster en Documentación Digital de la Universitat Pompeu Fabra. Ha trabajado en el sector editorial, documental y de servicios tecnológicos bibliotecarios así como en bibliotecas académicas. Actualmente trabaja como bibliotecaria en la Biblioteca del Instituto Internacional (Madrid)

Entrevista a Jim Rettig

Presidente saliente de ALA

En primera persona



Jim Rettig ha sido presidente durante el periodo 2008-2009 de la American Library Association (ALA), la asociación profesional bibliotecaria más antigua y con mayor número de asociados del mundo. Es miembro de la ALA desde hace más de treinta años en los que ha tenido oportunidad de contribuir activamente desde diversos puestos en tres de las divisiones de la asociación hasta llegar a ser su máximo representante. Posee una larga trayectoria como bibliotecario referencista y actualmente dirige la biblioteca Boatwright Memorial de la Universidad de Richmond (Virginia) en Estados Unidos. La celebración de la conferencia anual de la ALA el pasado mes de julio le ha servido para cerrar su etapa presidencial. En esta ocasión la Conferencia ha reunido a más de veintinueve mil bibliotecarios, patrocinadores y empresas del sector, cifra no menos impresionante que los sesenta y cinco mil bibliotecarios que agrupa la asociación. Ambas cantidades pueden darnos una idea de la importancia social del colectivo bibliotecario en los Estados Unidos y hacernos creer que "hay poder en la unión" como se afirma en uno de sus eslóganes.

“Ahora que tenemos esta crisis económica, estamos ante una oportunidad para replantearnos las prioridades de la ALA y ver cómo asignar recursos”

Ⓡ Su visita a España coincide con la finalización de un año de trabajo como presidente de la ALA y la reciente celebración de la conferencia anual. Haciendo balance de ambas experiencias, ¿cuáles diría que son los retos más importantes a los que se enfrenta la asociación en estos momentos?

La economía y la situación económica son el reto más importante para la ALA en estos momentos. El número de socios ha descendido un 2% el último año y sin embargo estamos muy sorprendidos de que la conferencia anual en Chicago haya batido el récord de asistentes; no estamos muy seguros lo que significa este nivel de asistencia pero no creo que vayamos a conseguir mantenerlo en la próxima conferencia anual de Washington. La ALA está preparando un plan estratégico para los próximos cinco años y parece positivo el que no lo empezáramos hace un año, porque hubiéramos tomado decisiones diferentes con la economía todavía en auge. Ahora que tenemos esta crisis económica, estamos ante una oportunidad para replantearnos las prioridades de la ALA y ver cómo asignar recursos para ellas sin basarnos en los mismos fundamentos de nuevo.

Ⓡ En una entidad que aglutina y organiza a tantos miembros como la American Library Association, ¿qué mecanismos de integración y retención de los nuevos asociados (en su mayoría de generaciones más jóvenes) resultan más efectivos?

Una de las cosas importantes a mejorar es la retención de miembros porque estamos perdiendo asociados; tenemos que atraer a los más nuevos y jóvenes de la profesión. Éstos reciben una reducción en la cuota de socio cuando son estudiantes y durante los tres primeros años, después de finalizar sus estudios. Pero necesitamos encontrar una forma de articular cuál es el valor de pertenecer a la asociación de forma que los miembros que haya participen, contribuyan y se beneficien de su pertenencia.

Éste es un reto al que se enfrenta toda organización de participación voluntaria: cómo captar y retener a los miembros más jóvenes que están habituados a tecnologías que estas organizaciones no tienen y que han de adoptar rápidamente. Algo que ha hecho la ALA en abril ha sido lanzar ALA Connect, plataforma de comunicación interna y permitir que los miembros puedan crear en ella sus propias comunidades (sólo hasta finales de junio se crearon más de ochenta). Los asociados van encontrando formas de crear en esta gran organización, un espacio acogedor para ellos; espero que pueda ser un modo con el que captar y retener a los miembros más jóvenes.

Ⓡ En relación con la sensibilización social sobre el valor de las bibliotecas, la ALA ha elaborado distintas campañas de promoción y procura conseguir difusión a través de los medios de comunicación. Ante la previsible desaparición de la prensa escrita ¿que alternativas pueden ser más efectivas para aumentar la visibilidad y reconocimiento de las bibliotecas?

El mayor desafío al que cualquier organización tiene que hacer frente, sea una biblioteca o una empresa, es atraer la atención de los usuarios. Tenemos que encontrar primero la forma de llamar su atención para después darles lo que tenemos que ofrecerles. Creo que las bibliotecas pueden conseguirlo pero hay mucho ruido con el que tenemos que competir para lograr su atención: televisión, radio, anuncios en el metro, anuncios en las revistas...

La ALA tiene acuerdos con varias compañías que la ayudan a que su mensaje no sea ignorado. Por ejemplo, hay una conocida revista llamada *Woman's day* que cada año desde hace tiempo pide a sus lectores que escriban un ensayo corto sobre cómo están utilizando la biblioteca para algo en particular. Sus números llegan a miles de lectores cada año y ayuda a concienciar sobre el valor de las bibliotecas y la amplitud de los servicios bibliotecarios.

Durante el último año, cuando acababa una entrevista siempre les decía

a los periodistas que fueran a ver lo que hoy día ofrecen las bibliotecas para comprender por sí mismos cómo disponen de más de lo que se imaginan y les pedía que se aseguraran de transmitirlo a sus lectores. Es un tremendo reto y no hay una única forma de conseguirlo, por lo que tenemos que intentar todo lo que esté a nuestro alcance para que se reconozca la importancia que poseen las bibliotecas y el modo en el que contribuyen a mejorar la vida de las personas.

Ⓡ La libertad de expresión y la privacidad han sido dos temas destacados en la conferencia de este año. Se ha puesto de manifiesto la necesidad de continuar luchando por la modificación de la “USA Patriot Act” en cuanto a la confidencialidad de datos en bibliotecas y por la mejora en el acceso a la información gubernamental. ¿De qué forma cree que la llegada del nuevo gobierno puede contribuir a impulsar este tipo de iniciativas?

Una de las razones que han hecho de la libertad de expresión un tema central en la última conferencia de la ALA ha sido la muerte de Judith Krug en abril. Judith fue la primera y única directora de la Oficina para la Libertad Intelectual de la ALA durante más de cuarenta años. En la conferencia hubo distintos actos para recordarla formalmente y reconocer su contribución a este valor bibliotecario fundamental.

Otro de los motivos, en lo que respecta a la información pública gubernamental, tiene que ver con la elección por parte del presidente de la ALA, del conferenciante invitado para la reunión de invierno y la conferencia anual de la ALA. Yo decidí invitar este año a Thomas S. Blanton, el director del International Security Archive de la Universidad George Washington, para que nos hablara de la pérdida de acceso a la información gubernamental desde los ataques del 11 de septiembre y sobre cómo hacer para que la accesibilidad volviera a estar en el nivel adecuado. Tom Blanton nos explicó algunas cosas

“Cuando acababa una entrevista siempre les decía a los periodistas que fueran a ver lo que hoy día ofrecen las bibliotecas para comprender por sí mismos cómo disponen de más de lo que se imaginan y les pedía que se aseguraran de transmitirlo a sus lectores. (...) Hay que intentar todo lo que esté a nuestro alcance para que se reconozca la importancia de la biblioteca”

que la Administración Obama había hecho bien en este sentido y también oportunidades que en estos seis meses se habían dejado pasar. Parte de ellas son comprensibles en un proceso de transición; el desafío llegará con los nuevos casos. En su etapa como senador, el presidente Obama se ha mostrado en contra de algunas de las políticas y prácticas gubernamentales que fomentaban el secretismo sobre la información del gobierno. Sé que se le está recordando que hizo esas afirmaciones y se le pide que vuelva sobre ellas, por lo que tengo la esperanza de que la situación mejore.

Ⓡ **Entre sus preocupaciones como presidente de la ALA se incluía el tratamiento de la diversidad en las bibliotecas, lo que creo se ha concretado con novedades en el programa de becas Spectrum. Teniendo en cuenta las dificultades que la población inmigrante encuentra para acceder a la educación superior, ¿está previsto el desarrollo de iniciativas también para niveles educativos inferiores?**

El programa Spectrum fue creado hace más de diez años para ayudar a crear un perfil bibliotecario que reflejara el aumento de la diversidad en la sociedad norteamericana. La Oficina de Investigación de la ALA hizo un informe en el 2006 donde confirmaba que la profesión bibliotecaria estaba formada mayoritariamente por mujeres blancas de

edad avanzada. Este programa se diseñó para facilitar a los estudiantes de grupos que no están representados adecuadamente entre los bibliotecarios de Estados Unidos (negros, hispanos, asiáticos...) la realización de los estudios superiores en biblioteconomía (Library Science), que son necesarios para ejercer como bibliotecario en el país. Más de quinientos becados han utilizado este programa que continúa activo.

En la última conferencia anual por primera vez invitamos a pasar un día en la conferencia a estudiantes pertenecientes a esos grupos para que pudieran ver las oportunidades que ofrece la carrera bibliotecaria. La intención no es que terminen el día decidiendo ser bibliotecarios sino que puedan acabar llegando a la profesión en un futuro, pues en los Estados Unidos no es una formación habitualmente elegida como primera opción. Haremos seguimiento de estos estudiantes para ver cuántos de ellos acaban convirtiéndose en bibliotecarios y quizá en becados del programa Spectrum.

La iniciativa anunciada en la conferencia, de recaudar un millón de dólares para el Spectrum Scholarships el próximo año, será una apuesta importante pues es la mayor cantidad de dinero que la ALA intenta conseguir a través de donativos en un año y se va a intentar en un momento en que la economía está en recesión, pero espero que tenga una respuesta positiva.

Respecto a la formación del personal que ya trabaja en las bibliotecas, en Estados Unidos no hay formación homologada para el personal auxiliar. Estamos desarrollando y probando un programa de certificación al que las personas de forma voluntaria se adscriban para lograr una legitimación preprofesional que ayude también en la movilidad laboral.

Ⓡ **Están siendo muchos los cambios en los hábitos de consumo tecnológico y de obtención de información; considerando su experiencia como bibliotecario referencista universitario, ¿hacia dónde cree que va el servicio de referencia y cuál cree que será el papel del bibliotecario y la biblioteca como apoyo educacional?**

Creo que el papel del bibliotecario como apoyo educativo será el mismo que siempre ha sido, que es ayudar a la población a educarse a sí misma y a

obtener la información que necesita para tener éxito en sus estudios; la tecnología que utilizamos estará siempre cambiando. En las bibliotecas académicas estadounidenses se está haciendo mucho en el tema de las presentaciones, como tutoriales en línea y se trabaja incluso en la creación de videojuegos. Tenemos que continuar experimentando más y mejor para ver qué puede ser de mayor ayuda a los estudiantes.

Uno de los aspectos más importantes en este tema es que el profesorado parece olvidar que antes de ser investigadores han tenido que aprender a hacerlo todo por sí mismos. Bastaría con que dejaran de asumir que los estudiantes saben muchas de las cosas que ellos tuvieron que aprender en la etapa universitaria. Los bibliotecarios tendríamos más éxito si colaborásemos con el profesorado en la elaboración de las lecciones. Es un reto crear conciencia de ello porque en muchas instituciones de los Estados Unidos los bibliotecarios no se consideran parte del profesorado sino que están en una categoría aparte.

Sin duda la mejor forma de trabajar con los alumnos es individualmente. Los estudiantes vienen a la biblioteca buscando ayuda y continúan viniendo porque saben que añadimos valor a lo que hacen; les facilitamos el aprendizaje sobre el acceso y uso de la información. Pero normalmente no es posible reunirnos con cada uno de ellos por lo que estos programas de enseñanza más amplios resultan fundamentales. Espero que alguien acabe por conseguir un gran videojuego de biblioteca que sea tan popular como cualquiera de los videojuegos comerciales, aunque probablemente lleve tiempo.

Ⓡ **Dada la crisis económica que afecta a todo el mundo, ¿qué repercusión está teniendo en el uso de las bibliotecas en EE UU? Según un informe reciente de ALA el uso de la biblioteca ha ido subiendo según aumentaba la crisis. ¿Qué medidas cree usted que pueden tomar las bibliotecas para ayudar a la población que sufre la crisis económica? ¿Qué servicios nuevos pueden servir de apoyo y ayuda para la población en paro?**

La crisis económica ha tenido un impacto definitivo en las bibliotecas, especialmente en las públicas y las bibliotecas de primer ciclo universitario (Community college).

“Los bibliotecarios tendríamos más éxito si colaborásemos con el profesorado. Es un reto crear conciencia de ello porque en muchas instituciones de los Estados Unidos los bibliotecarios no se consideran parte del profesorado sino que están en una categoría aparte”

Las bibliotecas públicas son en muchas comunidades el único lugar donde se puede tener acceso gratuito a Internet, que está tan sumamente integrado en nuestro día a día que resulta imprescindible. Las bibliotecas públicas además ayudan a la población que no ha tenido que usar el ordenador en su vida laboral, a aprender a manejarlo y utilizarlo para participar de procesos de selección de personal. Descubren que en lugar de comprar un libro, un CD o un DVD pueden obtenerlo prestado. Mucha gente está descubriendo y redescubriendo el valor de la biblioteca. Las bibliotecas de primer ciclo universitario (Community college) son también importantes porque en Estados Unidos estos centros se encargan de gran parte de la formación vocacional y también enseñan nuevas habilidades laborales para desempleados.

Durante el pasado año he estado describiendo nuestras bibliotecas como las primeras en responder o *First Responders* a la crisis económica. Esta expresión se utiliza en inglés para describir a la policía cuando tienen que acudir al lugar del crimen o a los bomberos cuando van a apagar un fuego; las bibliotecas son las primeras que responden ante la recesión.

ⓑ **Respecto al aumento de conexiones entre las bibliotecas ¿qué futuro ve al modelo de bibliotecas de uso conjunto (*Joint use*) en Estados Unidos como alternativa para las bibliotecas escolares y las bibliotecas públicas?**

El proyecto más conocido de biblioteca *Joint use* es la Biblioteca Martin Luther King Jr. en San José (California). Algunos lo consideran un gran éxito por ser realmente una biblioteca de uso compartido; otros lo ven como dos bibliotecas bajo un mismo tejado.

Hubo una propuesta reciente del alcalde de Nashville (Tennessee) y el director de la biblioteca pública de Nashville, para combinar las bibliotecas escolares con la pública. Si la biblioteca pública estuviera dentro de la escuela, podría funcionar, pero si el proyecto

supusiera llevarse la colección y al bibliotecario fuera del colegio y ponerlos en una biblioteca pública alejada, creo que los estudiantes de esa escuela serían los perdedores en este trato.

Tenemos que pensar en lo que nuestros usuarios necesitan y no en lo que es más barato porque lo que es más económico puede no ser necesariamente lo mejor para ellos. Creo que cada escuela necesita su propia biblioteca y así mismo cada comunidad necesita su biblioteca pública.

ⓑ **¿Qué necesita la biblioteca pública para ser más innovadora?**

Hay un elevado número de bibliotecas públicas innovando, por ejemplo la biblioteca pública de Ann Arbor (Michigan); sólo es necesario querer intentar cambiar cosas. La biblioteca pública que da servicio al área de Columbus (Ohio) es también conocida por sus innovaciones. Algunas de sus mejoras parecen poco relevantes hasta que se llevan a cabo. Por ejemplo, no es necesario demostrar la dirección de residencia para obtener el carné de usuario: confían inicialmente en la palabra del peticionario y después envían una carta para avisar de que la tarjeta está lista y comprobar al mismo tiempo si era correcta. Es una pequeña innovación pero ha significado en esa comunidad hacer sentir a las personas que son bienvenidas a la biblioteca.

Las bibliotecas públicas responden a las necesidades de la comunidad y es un hecho visible en estos tiempos de crisis económica. En la biblioteca pública de Queens (New York) cuando la gente comenzó a perder sus casas porque no podía hacer frente a los pagos, se empezaron a hacer talleres para saber cómo hacer frente a esta situación tanto en español como en chino.

Creo que las bibliotecas públicas realmente se interesan por las necesidades cambiantes de sus usuarios, son innovadoras por naturaleza. Las que se centran en la tecnología suelen disponer de un personal que controla y que le gusta experimentar. Algunas bibliotecas han creado puestos a tiempo completo para la búsqueda de nuevas

tecnologías y su aplicación en la biblioteca. Hay mucho ya hecho en tecnología para móviles, en mi biblioteca por ejemplo se puede consultar el catálogo desde dispositivos de bolsillo como el iPhone o la BlackBerry. No hay nada que pueda limitar la imaginación si la dejamos hacer, y por ello creo que cualquier biblioteca tiene la posibilidad de innovar.

ⓑ **El rápido avance en Estados Unidos de las últimas generaciones de e-books está empezando a notarse también en Europa; ¿cree que su inclusión en las colecciones de recursos de las bibliotecas puede ayudar a aumentar el interés en la lectura?**

Algunas de las características de los e-books son muy útiles: ayudan en los programas de educación a distancia, pues se tiene acceso a cualquier hora y en cualquier lugar. Otra ventaja es que puedes encontrar partes de la información mediante búsquedas por palabra clave. En algunos aspectos el libro electrónico ha creado un nuevo patrón de uso que simplifica un viejo patrón de uso, pero por otro lado muy poca gente lee un libro en línea de principio a fin (aunque los hábitos están empezando a cambiar). Son también muy útiles para la gente que viaja y lee mucho.

Amazon ha lanzado su lector Kindle y son muchas las cuestiones a considerar sobre ello. Se trata de un sistema propietario y por tanto sólo se puede leer un libro en el Kindle si lo compras en Amazon; luego hay en ello un monopolio que podría ser problemático. Si algo como el Kindle se convirtiera en el modelo general para la distribución de los libros sería un verdadero problema para las bibliotecas, porque podemos prestar el mismo libro en papel muchas veces a personas distintas pero con el Kindle está en una máquina y no se lo podemos pasar a nadie más. Si se convierte en la norma no podremos pagar Kindles para todo el mundo ni poner en ellos todos los libros por si alguien los necesita... esto podría limitar el acceso a los libros, lo que sería muy

desafortunado. Espero que llegue algo que sea más abierto, que proporcione acceso para muchos más editores y que en términos económicos sea adaptable también para el uso en bibliotecas. En Estados Unidos las bibliotecas se están gastando mucho en Kindles y no se sabe todavía cómo va a funcionar pero más allá del experimento del libro electrónico es claro que las bibliotecas tienen que seguir dando acceso a los libros y tengo esperanza en que encontraremos la forma de hacerlo.

Ⓢ **¿Qué opina del proyecto de Google Books y la controversia sobre los derechos de reproducción?**

En los Estados Unidos genera muchas dudas, partiendo de que la ley de propiedad intelectual es diferente respecto a Europa. Uno de los debates gira en torno a que hará disponible mucha información que no lo estaba, pero si realmente es tan útil habría que dejar que fueran los editores quienes la reimprimieran. El proyecto de Google ha sido demandado por los editores norteamericanos y como resultado se ha creado una excepción para las bibliotecas (con distintas condiciones según sean escolares, públicas y universitarias). Esto creo que podría beneficiar a los editores porque sino se acabarían comprando menos libros y ellos obtienen más beneficios de los libros nuevos que de las pequeñas comisiones por la venta de libros antiguos a través de la plataforma de Google. La siguiente cuestión tiene que ver con la pervivencia del proyecto; Google podría no sobrevivir como empresa y entonces ¿qué ocurrirá con esos libros? Otro tema preocupante en los Estados Unidos es que el proyecto podría darles un monopolio de facto porque se protegen de muchas acciones legales futuras por parte de los editores de los libros que escanean. Ante la incertidumbre de poder igualar las condiciones que Google ha conseguido, parece difícil que pueda tener competidores. Cualquier monopolio provoca preocupación porque se puede controlar la información y establecer una estrategia de precios propia. Quedan pues muchas cuestiones sin respuesta sobre este proyecto en los Estados Unidos.

Ⓢ **¿Existe algún proyecto para financiar un OPAC y/o Gestor de Bibliotecas de código fuente abierto (Open Source) para cualquier biblioteca miembro de ALA?**

Hay algunos proyectos en Estados Unidos, espero poder acordarme ahora de algunos de los nombres: VuFind de la Universidad Villanova, el proyecto de la Universidad Estatal de Carolina del Norte, el de la Universidad Duke para crear un sistema bibliotecario consorciado; Koha es otro, pero ninguno está todavía maduro. Mi biblioteca está muy pendiente de ellos por si pudieran ser adecuados para un futuro. Open Access en cualquier caso no significa gratuito pues en lugar de pagar a un proveedor para el mantenimiento del programa, se necesita personal que proporcione ese apoyo en la implementación.

En este sentido el otro gran movimiento en los Estados Unidos es la publicación de acceso abierto, que intenta salirse del sistema de edición comercial y las increíbles subidas en las suscripciones a publicaciones académicas. Las bibliotecas de investigación más grandes de Norteamérica crearon una organización llamada SPARC que intenta avanzar en ello. El problema está en la comunicación y el actual modelo económico, en poder encontrar alternativas para que los investigadores consigan publicar su trabajo en fuentes no comerciales y tener una difusión igualmente amplia. El éxito en esta tarea ha sido mixto; probablemente el proyecto más próspero ha sido el repositorio médico PubMed. El gobierno estadounidense lo subvenciona a través del Instituto Nacional de Salud (NIH) que ha establecido como política proporcionar acceso gratuito a las investigaciones que financie total o parcialmente, al año de haberse publicado. Hay una propuesta en el Congreso de Estados Unidos para prohibirlo y otra para ampliarlo; por supuesto nosotros estamos a favor de que se extienda el acceso a la información que ha sido desarrollada utilizando dinero público. Y éste es tanto un tema bibliotecario como un asunto de salud pública.

“Venimos de haber trabajado con ordenadores de tarjetas perforadas hasta lo que tenemos hoy día con la conexión inalámbrica y el mundo accesible desde nuestros dedos. Será emocionante ver hacia dónde nos dirigimos de aquí en adelante y aprender a hacer un buen uso de lo que venga”

Ⓢ **¿Cuál cree que es el futuro de la profesión? ¿Hacia dónde están orientando a sus asociados?**

Creo que los bibliotecarios tienen futuro mientras haya información que requiera ser organizada y sea confusa. Añadimos valor a la información en cuanto que la hacemos accesible a los demás. El perfil medio de un miembro de la ALA es un bibliotecario que trabaja en una biblioteca pública, universitaria o educativa de rango menor, aunque también hay miembros que trabajan en otro tipo de bibliotecas o empresas del sector; hay una tipología de miembros muy variada. Tenemos además unos dos mil miembros procedentes de otros países. El tipo medio de asociado a la ALA está comprometido con la profesión bibliotecaria y reconoce el valor de ser parte de un grupo mayor que puede ayudarle a realizar su trabajo mejor. Ninguno puede dejar de formarse y aún así son buenos bibliotecarios; el día en que dejas de aprender es el día en que tienes que retirarte, porque el cambio es permanente. Venimos de haber trabajado con ordenadores de tarjetas perforadas hasta lo que tenemos hoy día con la conexión inalámbrica y el mundo accesible desde nuestros dedos. Será emocionante ver hacia dónde nos dirigimos de aquí en adelante y aprender a hacer un buen uso de lo que venga para proporcionar información a las personas a las que servimos. ◀▶

Entregados los premios anuales del Gremio de Libreros de Madrid

El Gremio de Libreros de Madrid entregó el pasado 18 de noviembre sus premios anuales. En esta ocasión la obra *Mañana no será lo que Dios quiera*, de Luis García Montero, editada por Alfabara, ha sido la premiada como “Libro del Año”. El jurado ha considerado la novela como “un relato hermoso y singular, una recuperación emocionante de la memoria de un niño de la guerra que habría de convertirse en uno de los grandes poetas españoles de la posguerra”.

Por su parte el Premio Álbum Ilustrado recayó en *La Ola*, de Suzy Lee, editado por Bárbara Fiore. En esta ocasión se destacó “la maestría del autor en el uso del lenguaje de la imagen, que consigue emocionar con una narración perfecta y re-

donda sin tener que recurrir, en este caso, al uso de la palabra escrita”.

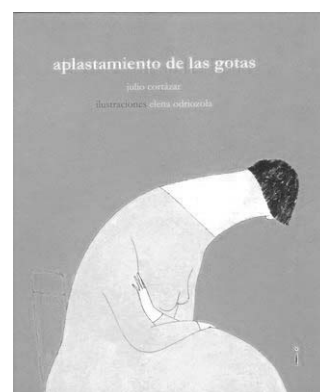
El Premio Leyenda (en su segunda convocatoria) fue otorgado por unanimidad a Antonio Fraguas “Forges”. El jurado valoró del artista el continuo e incansable apoyo desde el “humor” al lenguaje, la lectura, los libros, la librería y a los libreros, a los que ha plasmado en incontables ocasiones en sus viñetas diarias desde que empezó su larga andadura profesional. ◀▶

Gremio de Libreros de Madrid
C/ Santiago Rusiñol, 8
28040 Madrid
☎915 346 124
☎915 534 956
✉gremiomadrid@cegal.es
🌐http://www.librerosmadrid.es/

Elena Odriozola, Premio Euskadi de Ilustración 2009

“Elena Odriozola ha obtenido el Premio Euskadi de Ilustración 2009 por su labor en el libro *Aplastamiento de las gotas* de Julio Cortázar, editado por Laberinto de las Artes”, hasta aquí la cita de la nota de prensa. Desde EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA queremos, más que felicitar a la galardonada (que de sobra lo merece), felicitar a los miembros del jurado por su buen criterio, algo tan difícil de encontrar hoy día.

Si bien es cierto que las ilustraciones de Odriozola abren nuevas posibilidades y lecturas al relato de Cortázar y, en este sentido, evidencian la maestría que tiene Elena en la creación de libros-álbumes, estamos convencidos de que este reconocimiento le permitirá contar con cierto soporte para desarrollar proyectos propios. Como la extraordinaria artista que es, Elena aprecia el premio menos como un trofeo y más como un incentivo.



Gustavo Puerta Leisse



Presentación del proyecto “Los Cuentos del Camino”

El pasado 27 de octubre en el Museo Thyssen-Bornemisza (Madrid) tuvo lugar la presentación del proyecto “Los Cuentos del Camino” (enmarcado dentro del Programa Cultura 2007-2013 de la Unión Europea). OQO editora coordina este programa europeo que recorrerá en 2010 las ciudades de Évora, Bordeaux, Óbidos, Madrid y Santiago de Compostela con sesiones de cuentacuentos y talleres de creación artística y de animación a la lectura para dar a conocer el patrimonio cultural de las diferentes rutas jacobeanas, a través de cuentos de tradición oral. Estas actividades se celebrarán en una fecha muy significativa para el Camino de Santiago, año Jacobeano.

La Fundación Museo Thyssen-Bornemisza, las editoriales Bichinho de Conto (Portugal) y La Compagnie Créative (Francia) son socios de este proyecto.

Al acto de presentación asistió el director gerente de la S. A. de Xestión do Plan Xacobeo, Ignacio Santos Cidrás; el jefe del Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo Thyssen-Bornemisza, Javier Arnaldo; el responsable del Punto de Contacto Cultural de España en la Dirección General de Cooperación y Comunicación Cultural del Ministerio de Cultura, Augusto Paramio Nieto; la responsable del Programa Didáctico Museo Thyssen-Bornemisza, Ana Moreno; y la coordinadora del proyecto en OQO editora, Eva Mejuto. ◀▶

OQO editora, Eva Mejuto
 C/ Alemaña, 72
 36162 Pontevedra (Galicia)
 ☎986 109 270
 ☎986 109 356
 ✉OQO@OQO.es
 🌐http://www.oqo.es/

Dos estudios de interés: Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado y La percepción de los inmigrantes sobre la lectura

El pasado 26 de octubre se presentó en Madrid el estudio *Opiniones y actitudes de los usuarios de las Bibliotecas Públicas del Estado*, elaborado por iniciativa de la Subdirección General de Coordinación Bibliotecaria del Ministerio de Cultura y de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez. Realizado desde el Departamento de Análisis y Estudios de esta última institución, se basa en una encuesta llevada a cabo entre 2.901 usuarios de 14 y más años y trata de conocer el uso que hacen de estas bibliotecas, sus motivaciones y la valoración que hacen de su funcionamiento, de sus servicios y dotación, así como la imagen y la valoración global que hacen del servicio de biblioteca pública.

Sus resultados (el informe final, el informe del estudio de campo y los cuestionarios) están accesibles en <http://www.bibliotecaspublicas.info>.

En el mismo acto, el Director General del Libro, Archivos y Bibliotecas, Rogelio Blanco y el Vicepresidente Ejecutivo de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez,

Antonio Basanta, presentaron el estudio *La percepción de los inmigrantes sobre la lectura*, realizado por esta Fundación en colaboración el Ministerio de Cultura y enmarcado, como el anterior, en los estudios del Observatorio de la Lectura y el Libro. En este caso se trata de un estudio cualitativo que trata de analizar el papel que la cultura y, en particular, la lectura, desempeñan en el desarrollo personal de los inmigrantes, su desenvolvimiento en la vida social y su calidad de vida y se ha centrado en cuatro grandes grupos poblacionales inmigrantes de Madrid: latinoamericanos, magrebíes, europeos del este y chinos.

El informe final de este estudio sobre la lectura entre los inmigrantes está disponible en http://www.fundaciongsr.es/pdfs/TEXTO_ESTUDIO_INMIGRANTES_23.pdf. ◀▶

Fundación Germán Sánchez Ruipérez
 Departamento de Análisis y Estudios
 ☎923 027 315
 🌐http://www.fundaciongsr.es

“Literatura infantil y matices”. I Encuentro Internacional del Círculo Hexágono en Tarazona (Zaragoza)

Entre el 1 y el 3 de octubre de 2009 tuvo lugar en Tarazona (Zaragoza), el I Encuentro Internacional del Círculo Hexágono patrocinado por la Fundación Tarazona Monumental. Concebido este círculo como un grupo de investigación estable que desea comunicar y compartir el resultado de sus avances con otros interesados, participaban los seis integrantes del mismo (Sergio Lairla, Ana G. Lartitegui, Rosa Tabernero, Gustavo Puerta, Olalla Hernández y Arianna Squilloni) y otros dos profesionales invitados (la argentina Marcela Carranza y Carlos Grassa Toro).

La particular contribución del Encuentro fue la dinámica de trabajo propuesta: los seis integrantes ya conocían los estudios relativos a la literatura infantil y juvenil, el arte, los libros y la lectura del resto y las actas de casi trescientas páginas se han publicado antes de que comenzara el Encuentro (ahí quedan para ser leídas y releídas); este diseño permitió que todos pudieran participar en los debates con que terminaba la exposición oral de los análisis con suficientes fundamentos. El plan de trabajo como tal fue: se entregan las actas, el ponente efectúa una defensa de 30 minutos y luego se abre un debate de una hora en el que participan los ponentes y también los asistentes.

De ese modo, el público asistente, que rondaba la veintena de personas, pudo manifestar acuerdos o desacuerdos, con un cariz muy fluido que exigía también un elevado nivel de conocimiento, de compromiso y de respeto por el diálogo.

El desarrollo del programa se inició con la aportación de Rosa Tabernero: “Leer mirando. El libro álbum en la promoción de hábitos lectores. Claves para una poética de su lectura”. Ana G. Lartitegui habló de cómo habría de ser el álbum perfecto, tema que conoce como ilustradora pero también como estudiosa y docente en cursos universitarios y de formación de profesorado y que completó la editora Arianna Squilloni. Mientras que Sergio Lairla se centró en los valores o el itinerario de una política correcta en los libros infantiles, tema que amplió Gustavo Puerta desde una perspectiva filosófica con “La infancia tutelada, censura inmanente en los libros para niños y jóvenes”. También se habló de las fábulas antiguas y modernas, del lenguaje del cómic y del humor negro con análisis y ejemplos relevantes que suscitaron muchos comentarios, intercambios de ideas y conexiones entre ellas que permiten interesantes perspectivas de cooperación en el futuro, gracias a las posibilidades de la Red. Todo está, como se señala en las actas, en el valor de los matices. Y así se podrá apreciar en los debates anuales futuros.

Entre las actividades complementarias, se ha de destacar el paseo guiado por una ciudad aragonesa rica en patrimonio y tradiciones culturales. ◀▶

Nota: Las actas del Encuentro pueden adquirirse en: www.tarazonamonumental.es. El blog del Círculo Hexágono es: <http://circulohexagono.blogspot.com>

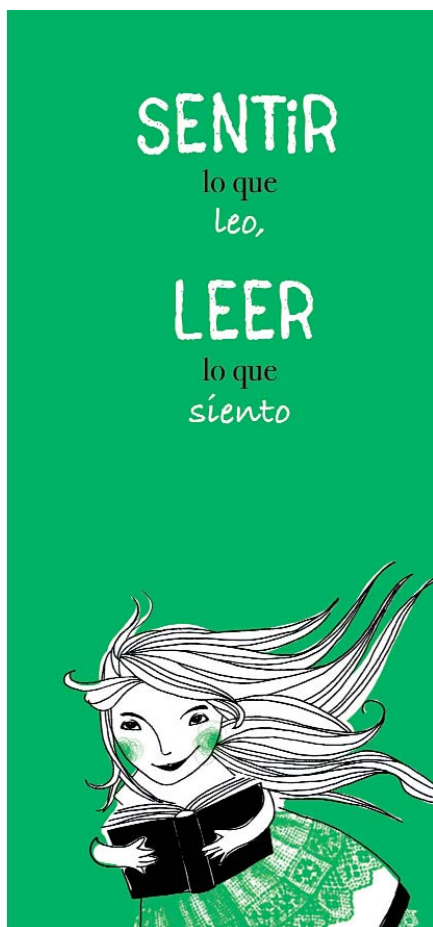
Luisa Mora



Sergio Lairla y Marcela Carranza en uno de los debates



Guías de lectura y otros productos bibliotecarios



Recientemente hemos recibido en la redacción la última guía de lectura que ha realizado el club de librerías Kirico (www.clubkirico.com) a través de A Mano Cultura.

La selección de libros infantiles y juveniles reunidos bajo el epígrafe *Sentir lo que leo, leer lo que siento*, propone 40 títulos que pretenden emocionar al lector desde sus historias, tramas o personajes. Las emociones y los sentimientos, tan difíciles de explicar encuentran en estos libros una expresión, a través de la palabra o la ilustración con la que el lector puede identificarse y dejar paso a los sentimientos. La pena y la felicidad, los celos y la amistad sin fisuras, los complejos y los miedos, el amor y el sentimiento de pertenencia a alguien o a algo quedan reflejados con hondura en estos títulos. Se pretende plasmar esa variada gama de emociones que los lectores pueden experimentar en sus vidas y “ponerle palabras y luz a lo que parecía inexpresable”.

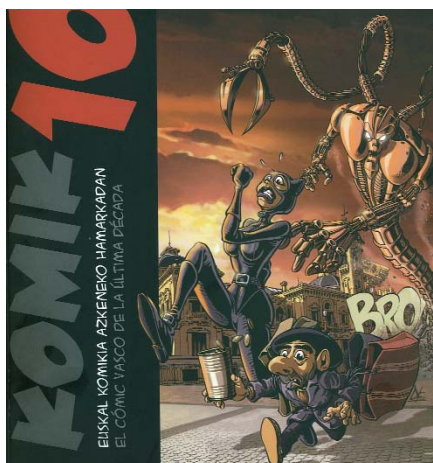
A Mano Cultura
Calle Lucero, 7
37001 Salamanca
☎923 280 549
✉info@amanocultura.com
🌐<http://www.clubkirico.com>

Desde la Red de Bibliotecas Municipales de San Sebastián nos llega la interesante y particular guía *Komik 10: Euskal komikia azkeneko hamarkadan (El cómic vasco en la última década)*. Todos los textos incluidos en la publicación aparecen recogidos en euskera y en castellano.

Las bibliotecas donostiaras pretenden, a través de esta selección de más de cuarenta autores y ciento treinta obras, cubrir la carencia de recopilaciones que existía al respecto de este género y su circunscripción.

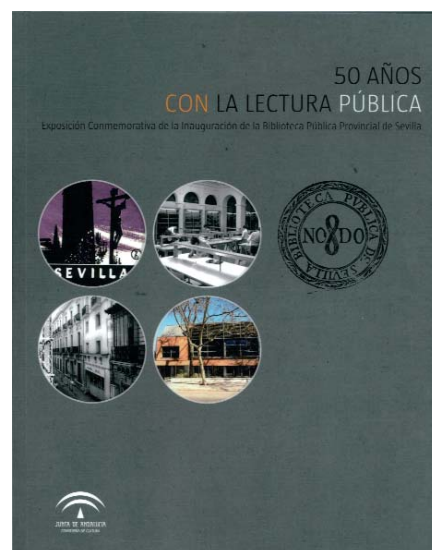
La guía –que cuenta con una introducción del especialista en la materia, Juan Manuel Díaz de Guereñu y un resumen de las Jornadas del Cómic que se celebran en Donosti desde el 2004 hasta hoy– sigue una ordenación alfabética de autor, con su biografía y obra. Los títulos se acompañan de una imagen de la cubierta y una sinopsis del argumento.

Donostia Kultura. Servicios bibliotecarios
Plaza de la Constitución, 1 – 2.-3
20003 San Sebastián
☎943 481 162 y 943 481 750
☎943 481 895
✉donostiakoliburutegiak@donostia.org
🌐<http://www.donostiakultura.com>



Con motivo de los 50 años (1959-2009) de la inauguración de la Biblioteca Pública Provincial de Sevilla, del 2 al 22 de octubre de este año ha tenido lugar en dicho centro, entre otros muchos interesantes actos y celebraciones, una exposición conmemorativa coordinada por la anterior directora, Juana Muñoz Choclán.

Ahora nos llega el catálogo *50 años con la lectura pública*. Una cuidada publicación que se estructura en tres capítulos (“La evolución de la lectura pública”; “Antecedentes e historia de la lectura pública en Sevilla”; “La década de los 50 en Sevilla”) y recopila textos y fotos de la trayectoria de la institución y su desarrollo en el tiempo.



Felicitemos a este centro –amigo desde antaño de EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA– que, en palabras de la Consejera de Cultura de la Junta de Andalucía, Rosa Torres, “no ha cesado de promover la creatividad y el desarrollo personal de los sevillanos y sevillanas y que, hoy como ayer, sigue ejerciendo de referente dentro de la red andaluza de lectura pública”. ◀▶

Biblioteca Pública Provincial Infanta Elena de Sevilla
Avda, María Luisa, 8
41013 Sevilla
☎954 712 305
☎954 712 283
✉informacion.bp.se.ccul@juntadeandalucia.es

¿A QUÉ JUGAMOS?



Aitana Carrasco

Sabe muy bien quien es. Se autocalifica de cuentista, dibujante y coleccionista. Pero también es corresponsal de hermosas cartas, conversadora, adivina y, sobre todo, es una mujer muy curiosa. En sus libros también solemos encontrarla. Especialmente en *El poso de café* (Factoría K), *Ramona la mona* (FCE) y *Colección de mentiras ilustradas* (Tándem). Su blog: <http://aitaneta.blogspot.com/>

Jugar “en serio”

De la necesidad del juego como certificado de vida

¿A qué quieres que juguemos hoy?
A lo que quieras.
¿A qué quieres que juguemos hoy?
A jugar.
¿A qué quieres que juguemos hoy?
A hoy.

Felipe Boso

Dice el diccionario que jugar es hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse. Dice también que el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Me parecen estas unas definiciones excesivamente pobres y fragmentarias. El juego es mucho más que eso: el juego real, o mejor dicho el interesante, es aquel en el que de verdad se arriesga, aquel que proyecta nuestros temores, nuestros miedos, nuestras carencias, anhelos, inquietudes y deseos. Opino que la creencia de que el juego es siempre sinónimo de diversión es un lugar común. ¿Quién no ha jugado a castigar a todas sus muñecas, a la guerra, a encerrarse en un cuarto oscuro, a pelear, a destrozarse juguetes o romper castillos de arena, a divorciarse o a tirarse piedras? ¿Quién no ha jugado a hacerse el muerto?

El juego es algo innato en cualquier especie animal superior, es parte de la vida. El ser humano juega desde que nace y lo hace de muy diversas formas: desde el juego de imitación de un bebé hasta los juegos más complejos en la edad adulta; el hecho de jugar nos permite aprender, afirmarnos y socializar. Se suele creer que sólo en la infancia se juega, que luego se pierde esa capacidad o que ya no es necesaria, pero en mi opinión eso no es más que otro lugar común. Me atrevería a afirmar que, si es cierto que el juego es una preparación para la vida, si los niños juegan a experimentar emociones y a representar papeles y roles que luego desempeñarán de mayores, si hasta los

gatos jóvenes juegan a cazar para adquirir experiencia; me atrevería a afirmar, digo, que la vida en sí misma es un gran juego y que nunca dejamos de jugarla, a modo de experimento de ensayo y error, dado que nunca lo aprenderemos todo ni estaremos completamente preparados para ella.

Todo juego tiene tres características principales comunes:

- La primera es que el juego es un ejercicio de libertad, en la medida en que nos permite decidir.
- La segunda es que tiene reglas. Una regla (y cuando digo regla, digo norma, ley, patrón, pauta, límite o puerta), viene definida más por la posibilidad de ser transgredida que por la propia regla en sí. A veces conocemos de antemano las reglas del juego (cuando jugamos, por ejemplo, al parchís o al bádminton) y otras las ponemos nosotros mismos. La mayoría de las veces, sin embargo, ni siquiera las conocemos, sino que vamos creándolas y disponiendo los límites del espacio de juego en la medida en que éste nos despierta incomodidad, miedo o dolor. El juego, pues, también es trasgresión, una especie de autorización para violar las reglas: ¿vale que ahora yo te disparaba?, ¿vale que yo era mago y podía volar?, ¿vale que yo no me moría nunca?, ¿vale que yo ahora me enamoraba de ti y nos casábamos?...
- La tercera característica es que en todo juego hay, de manera más o menos evidente, un ejercicio de poder. Incluso en

los juegos en que nadie pierde ni gana, jugar implica siempre el doblegamiento de alguno de sus integrantes: desde la niña que viste y desviste a su muñeca a su gusto hasta el adulto que regaña y perdona a su hijo a su antojo, pasando por los juegos de azar, los de mesa, los de seducción, etcétera.

Teniendo estos tres factores en cuenta, se puede concluir que, si consideramos la vida como un juego (El Juego), la única regla cierta de éste, la única inamovible, es que tarde o temprano vamos a morir. Siendo, pues, la vida un juego y su regla la muerte, de lo que se trata es de ejercer nuestra libertad eligiendo en qué medida tomamos parte en los diferentes aspectos del gran juego, de decidir qué reglas acatamos o transgredimos y de ejercer nuestro poder en la medida en que nos sentimos desafiando a la muerte, riéndonos de ella (o, dicho de otra manera: confirmando la vida, celebrándola).

Cierto es que no es lo mismo jugar de niños que jugar de adultos (jugar “en serio”). Para los niños todo vale, pero a medida que crecemos, se nos van inculcando valores como la madurez, la responsabilidad, el control de los sentimientos, la seriedad, etcétera. En el gran juego de la vida no todo vale ya; no podemos violar las convenciones sociales, las de la ética, la moral o la ley, ya que se supone que transgredimos todas esas reglas en la infancia y aprendimos la lección. Pero eso no significa en modo alguno que no juguemos más, sino que nos es impuesto otro juego, el juego de la madurez, y vamos acatando sus reglas y encorsetándonos en sus preceptos sin ejercer conscientemente la libertad de decidir si queríamos o no jugar. Disfrizamos los juegos infantiles de cosas importantes y jugamos así a los negocios, los oficios, la religión, el sexo, la sociedad, la política, la justicia, a los hijos de carne y hueso y a la guerra con pistolas de verdad: juegos de tramas más complicadas en que todos pierden y todos ganan, pero juegos al fin y al cabo. Se trata del mismo juego, el de la vida, sólo que los límites se estrechan, y, por ese mismo motivo, se amplían las oportunidades de trasgresión. Paradójicamente esto, en lugar de ampliar las posibilidades, da paso a una extraña sensación de seguridad y de pertenecer a una misma cosa que creemos saber cómo funciona y que nos parece más importante. Esta circunstancia da lugar a que se nos olvide que se trataba de un juego y llega un punto en que la autorrepresión y la autocensura es tal que no deja lugar alguno para que éste se desarrolle de forma natural. Quebrantar las reglas es ahora algo que nos pro-



Cortesía de Aitana Carrasco

duce vergüenza, nos incomoda, nos ruboriza y nos desacredita como adultos. Y es entonces cuando nos escondemos para jugar, porque ahora hay juegos que valen y juegos que no valen: no podemos reír en un funeral ni abrazar sin más a la señora de enfrente en el autobús; no podemos desnudarnos cuando hace calor, saltar a la pata coja durante todo el trayecto al mercado, hacer carreras por las escaleras ni morder a un vecino; no podemos improvisar canciones en el ascensor ni aplaudir en una iglesia; pero luego, en la intimidad, jugamos juegos secretos.

Cuando era pequeña fingía mi muerte para asustar a mi hermano; él sabía que yo estaba jugando, pero si el juego se prolongaba mucho se asustaba y lloraba, para mi gran regocijo. En mi juego, sin embargo, la que más miedo pasaba era yo. Ahora que soy mayor sigo jugando a eso: en la playa, a veces, me adentro en el mar lo suficiente para que nadie me vea, contengo la respiración, cierro los ojos y me dejo llevar por la marea, boca abajo, inmóvil.

Lo que más me gusta es resucitar.

Los gatos juegan a cazar, los niños a que son adultos y los adultos a ser Dios. Yo les invito a pensar a qué juegan ustedes cuando juegan solos. ◀▶

María Luisa Mosquera

Es una creadora que plasma su armonía interior, su espíritu lúdico, su búsqueda artística y su interés por la infancia creando hermosas muñecas de lana. Formada en la pedagogía Waldorf y en la arteterapia, da clases de pintura a niños y adultos. En www.casperle.org podemos conocer y comprar sus sencillos, hermosos y económicos muñecos

Mis muñecas

Recuerdo perfectamente el día que empecé a construir mi muñequita de trapo, con diez u once años; sentía una emoción especial cuando la realizaba y pensar en todos los detalles me provocaba una sensación de bienestar. En ese momento no imaginé que una parte de mi vida profesional la dedicaría a realizar muñecas. Quería ser bailarina aunque mi madre me dijera: “¡Nooo, que te van a doler las piernas!”.

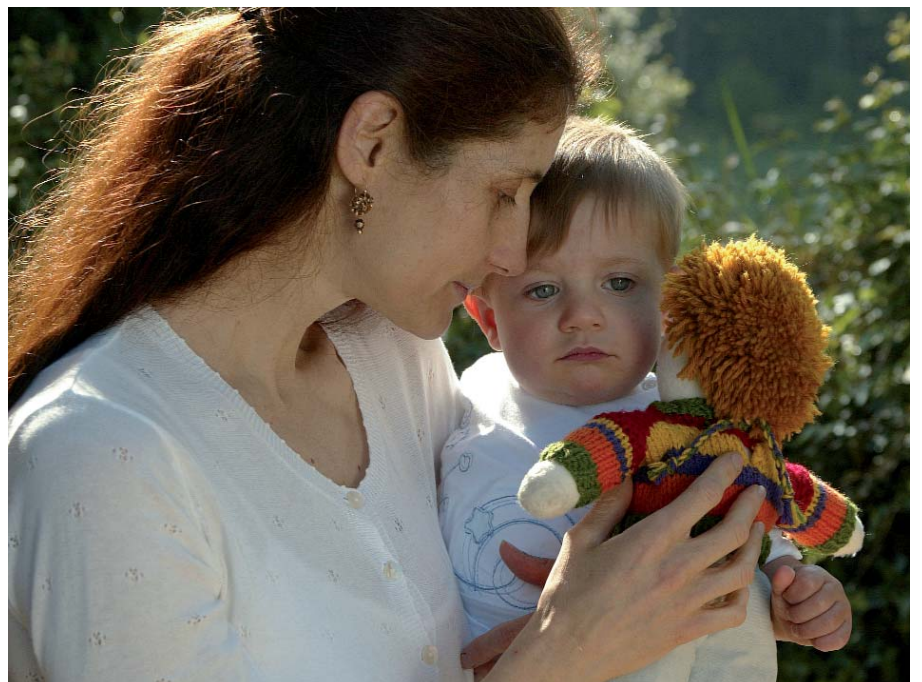
Lo que da fuerza a mi existencia es todo lo que tiene que ver con lo bello, la armonía, el equilibrio, lo sensible. He estudiado y trabajado profesionalmente en varias disciplinas artísticas. Que tuviera que ver con la realización de muñecas, fue mi trabajo en una compañía de títeres y algunas actuaciones en la calle con Julia, mi amiga titiritera.

Con el proyecto de las muñecas de lana llevo seis años. Fue un proyecto que surgió de la confluencia de dos inquietudes, la artística y la pedagógica. Desde muy temprano cuestioné si el sistema pedagógico vigente era efectivo, motivante, y me dedicaba a leer libros sobre pedagogía

como los de Freinet, Summerhil, Montessori, Rudolf Steiner. Así que fui sacando mis propias conclusiones. Me pareció interesante realizar muñecas que tuvieran la cualidad de enseñar, de acompañar. En un principio tuve que pensar en proporciones que evoquen a las de un niño, o a las de un adulto. Una vez que tuve la estructura clara, después sólo quedaba jugar, en el amplio sentido de la palabra. Juego con mis muñecas, hablo con ellas y, como las quiero mucho, les hago vestiditos bonitos, con muchos colores, elijo las telas más hermosas; claro está, si luego se van a ir de mi casa, procuro no establecer una relación demasiado intensa, para no crear apego.

La elección de los materiales y el trabajo con el color

Una parte importante de mi trabajo es la elección de los materiales, sobre todo trabajo con lana de oveja, un material pro-



lector, nutritivo, con muchas capacidades para adecuarse a la temperatura corporal, y es porque la lana escucha al que tiene enfrente, he podido darme cuenta de la reacción de algunas personas sensibles cuando tocan lana, es una reacción que expresa placer, se sienten acogidos, relajados. Cuando trabajas con lana te das cuenta de todo lo que es capaz de darte. Para complementar, trabajo con algodón, seda y otros materiales naturales, cada uno tiene sus cualidades y si hiciéramos un trabajo arteterapéutico, en cada caso podríamos utilizar el material más adecuado.

También le doy mucha importancia al color, necesito investigar mucho en este sentido. Ya de por sí los colores transmiten cualidades y aplicados a diferentes temperamentos podrían ayudar a equilibrar ciertas dificultades que pueden surgir tanto en los niños como en los adultos. Me gustaría llegar a un punto en el que el color fuera muy personal, pintando mis propias telas e indagando en el mundo de los tintes naturales.

Los cuentos tradicionales

Mi fuente de inspiración, en estos momentos, son los cuentos tradicionales, me interesan los arquetipos que encuentro en estos relatos llenos de sabiduría. Una vocación que tengo es soñar; a veces sueño con tanta intensidad que los sueños se me hacen realidad, esto no es nuevo, lo han hecho ya otros seres humanos, los hombres de la prehistoria pintaban escenas de caza, visualizando lo que deseaban que pasara. Yo hago lo mismo, recreo una y otra

vez el cuento de caperucita, haciendo los personajes. Me parece encantadora la idea de transportar en una cestita un rico pastel para compartir con mi abuelita, ya no me gusta tanto la idea de tener que pasar por el trago del lobo, pero en el cuento me recuerdan una y otra vez que lo negativo es pasajero, que al final me voy a tomar tranquilamente el pastel con mi abuelita. Todo lo que ha pasado y pasa en la historia de la humanidad, anímicamente hablando, está magistralmente explicado en los cuentos, siento admiración y necesito adentrarme en ellos una y otra vez, qué mejor que recrearme realizando esos personajes tan amados como la reina bondadosa, el rey sabio, el príncipe valiente, la bella princesa que para ser más sabia y bondadosa debe pasar por muchas pruebas, el hada y los duendes que ayudan, el cazador que conoce bien los alrededores y que termina ayudando por su eficacia y amor por el trabajo que realiza; y cómo no, sin ella, el rey no sería sabio, la reina no probaría su bondad, el príncipe no podría ser valiente, ¡la bruja!, yo sigo pensando que los buenos ganan a los malos, ¡siempre está en desventaja! a pesar de ser, a veces, muy mala, muy mala.

Parecerse a un niño

Me encantan las muñecas, pero también me interesa lo que se expresa a través de ellas: son sencillas, no hay alarde de diseño, me doy cuenta de que no quiero plasmar mi adultez y todo lo que ello conlleva, nada me gustaría más que parecerme a un niño, en lo que a mi mundo

interior se refiere. Los niños que están tranquilos, conectados consigo mismos, valoran las cosas, miran los colores, dan verdadera identidad a todo lo que toca su conciencia, quizás yo algún día lo logre. De momento, y para irme acercando a ese estado de conciencia del niño, procuro sentarme al lado del fuego en invierno y sobre la hierba en verano:

El mundo cambiará por tu sonrisa...
sentarse, sonreír, mirar las cosas
y verlas de verdad.

Estas son las bases del trabajo por la Paz, dice un maestro budista.

Seres de otro mundo

Detrás de las muñecas hay más cosas, peticiones, propuestas, reflexiones. Vivimos en unos momentos especiales, quizás tan especiales como otros momentos de la historia de la humanidad, pero digamos que todos o casi todos estamos ahora muy preocupados por nuestra subsistencia aquí en el planeta, lo que hace que tomemos algunas decisiones sobre el camino a seguir. Algunos deciden que quizás la Tierra ya no dé para más y que hay que ir a la Luna, para lo cual invierten cuatrocientos cuarenta millones de dólares en un prototipo de cohete que, posteriormente, no sé si fueron unos minutos o unas horas, se despedaza en el espacio y esos pedazos caen al mar; otros deciden que necesariamente las cosas tienen que estar claras desde el principio y para eso diseñan programas de ayuda para que los niños de nueve años ya sepan la carrera que van a estudiar de mayores; otros piensan que los niños del tercer mundo ya que no tienen para comer al menos que tengan un juguete de plástico, que así serán un poco más felices, no vaya a ser que se sigan aburriendo con las muñecas que hacen ellos mismos con las mazorcas que se encuentran en los huertos que cultivan, o con los juegos tradicionales que tienen en sus propias culturas, o con las maderas y las piedras que se encuentran en sus bosques y que se transforman en miles de juguetes utilizando la única cosa que no nos debería quitar nadie, nuestra imaginación, que luego se convertirá en sueños y esos sueños en proyectos.

Quizás porque me siento demasiado pequeña, poca cosa, ya que no me monto en un cohete o hago una asociación para transformar el mundo, lo único que puedo proponerme es aportar en mi entorno más inmediato y me parece buena idea la de hacer muñecas, ver el atardecer e irme a dormir con la seguridad de haber estado con seres de otro mundo. ◀▶



Iris González

Bibliotecaria, especialista en literatura infantil y juvenil, cocinera y ahora también se pirra por tejer. Colabora en el blog *Mola Coser* y su proyecto es hacer todos los Barbapapá a ganchillo. También procura sacar adelante un Máster en Literatura Infantil y Juvenil

Tengo una muñeca tejida de azul

Cuando se acercaba Navidad y en la televisión empezaba el bombardeo indiscriminado de anuncios de juguetes, mi hermana y yo enloquecíamos, lo queríamos todo y redactábamos unas cartas a Sus Majestades los Reyes Magos que no tenían fin. Nos poseía la fiebre consumista y mi abuela, que siempre repetía que tendríamos que haber pasado una guerra, nos explicaba que a ella cuando era pequeña los Reyes como mucho le “echaban” una muñeca de trapo, y eso si tenía suerte. Si había sido un pelín traviesa entonces ya sólo le dejaban una especie de matraca hecha con cáscaras de nueces y semillas.

Cómo se atrevía nuestra abuela a comparar una muñeca de trapo, que seguramente habría hecho su madre con cuatro harapos, con el barco pirata de Playmobil o el último muñeco Nenuco con todas las novedades excretoras incluidas. Era una culez, pero ella nos siguió tejiendo unas muñequitas divertidísimas con restos de lana que le sobraban de sus jerséis. Eran muy ori-

ginales porque les ponía el pelo de punta como si hubieran metido los dedos en un enchufe. Y encima nadie más las tenía, sólo nosotras. Aún así, aquellas muñecas no las llevamos nunca al colegio porque nos daba apuro, quizá nos daba la sensación de que al estar hechas en casa rezumaban un tufillo a pobre o poco especial.

En aquella época no estaba de moda la costura ni tejer, sólo lo hacían las abuelas que se pirraban por los tapetes de ganchillo para poner encima de la tele y aquellos que servían para cubrir el papel higiénico. ¿Para qué ibas a tejerte un jersey si en cualquier tienda lo podías comprar tirado de precio y sin invertir ni un minuto de tu tiempo? Y mucho menos le ibas a pedir a tu abuela que te hiciera una muñeca de lanas o trapos, que ni era famosa ni salía por la tele.

Pero dicen que todo vuelve y hará un par de años oí por primera vez el término “tricoteca”: una tienda de lanas donde se reúnen personas para tejer todos juntos,



© Crochettes. Fotografías de Ramiro Elena

disfrutar compartiendo conocimientos, solucionando dudas... o sea, lo que mi abuela llamaba "ir a las lanas".

Se ha puesto de moda tejer y coser tu propia ropa; también cultivar nuestras verduras en macetas en el balcón; reciclar los muebles convirtiéndolos en otra cosa e incluso hacer de chapucillas en casa. Es lo que se llama el movimiento "Hágalo usted mismo" ("DIY" de "Do It Yourself", en inglés), que se puede aplicar a multitud de cosas y facetas, pero que está pegando muy fuerte en la creación de productos decorativos y juguetes o los llamados "amigurumis". Adoptan su nombre de la técnica japonesa que consiste en tejer muñecos a ganchillo, más bien pequeños que toman la forma de animalitos, aunque actualmente se ven amigurumis que reproducen las formas de casi cualquier cosa.

Para saber un poco más sobre esta tendencia DIY aplicada a los juguetes, he conversado con Alicia Roselló propietaria de Duduá, una galería donde se pueden comprar amigurumis y donde también enseñan a tejerlos (allí aprendí yo).

ⓑ Cuéntanos algo sobre ti.

Soy de Barcelona. Estudié diseño digital y cuando terminé mis estudios me di cuenta de que no quería trabajar más con el ordenador y le pedí a mi tía que me enseñara a hacer ganchillo.

A través de Internet comprobé que en otros países el tema de la artesanía y de todo aquello hecho a mano estaba muy avanzado, pero que en España era para una minoría y que la tradición se estaba perdiendo.

ⓑ ¿Siempre habías estado interesada en el mundo de lo hecho a mano? ¿Tejías cuando eras pequeña?

De pequeña me encantaba dibujar, pintar, moldear... cualquier tipo de manualidad, pero no tejía. Supongo que

quizá consideraban que era demasiado difícil para una niña.

ⓑ ¿Recuerdas cuál fue el primer objeto que tejiste?

Fue un tapete en forma de vinilo.

ⓑ ¿Qué es Duduá?

Decidí abrir una tienda dedicada a los objetos hechos a mano por artistas de todo el mundo y donde dar cabida también a mis propios productos.

Así nació Duduá (<http://duduadudua.blogspot.com/>) en verano del 2006. A través de la tienda conocí a Nuria Brunet, una diseñadora de Barcelona que llevaba años en el mundo del punto y del ganchillo. Decidimos unir fuerzas y empezar Crochettes (<http://www.crochettes.com>), una marca en la que hacemos objetos de decoración contemporáneos hechos en ganchillo.

ⓑ ¿Cómo empezaste tu actividad como creadora de objetos y cómo eso te llevó a desarrollar un proyecto profesional? ¿Qué es lo que más te gusta de lo que haces?

Fue todo un proceso natural. Primero quise aprender la técnica, luego quería plasmar mis ideas y crear mi propio producto, así que busqué lo necesario para llevarlo a cabo. Me gusta poder ser mi propia jefa y hacer más o menos lo que yo quiero.

ⓑ ¿Cuál es tu fuente de inspiración?

El día a día, mis recuerdos de la infancia... Además me dedico varias horas a la semana a navegar por Internet, viendo blogs y webs sin parar. ¡Mi carpeta de imágenes bonitas es infinita!

ⓑ ¿Trabajas con diferentes materiales? ¿Cómo decides qué materiales utilizarás en tus criaturas?

Trabajamos con material acrílico en la mayoría de los casos en que la pieza no es para vestir y hay más variedad de colores. A veces también añadimos algodón o mohair para darle otro aspecto a la pieza. Depende del objeto elegimos un material u otro, por ejemplo los cactus llevan mohair porque así tienen un aspecto un poco peludito.

ⓑ ¿Qué consejo les darías a los lectores interesados en la creación propia de objetos, juguetes... y en la distribución de su producto?

Que piensen bien el diseño del producto, que miren si hay otros similares en el mercado y los estudien. Estudiar la competencia es muy importante para aprender. Que sean perseverantes, que cuiden todos los detalles y ¡que se hagan una web!, o en su defecto un blog. La imagen es muy importante tanto como la presencia en Internet.

ⓑ Tejer siempre se había considerado una cosa de abuelas y ahora parece que todo el mundo teje, cose, hace ganchillo o crea con fieltro. ¿Cuándo dejó de ser una actividad anticuada y pasó a estar tan de moda?

Yo creo que ya hace algunos años que empezó el boom. Hará más de cuatro años ya. Primero llegó a Estados Unidos y Japón y ahora a España.

ⓑ ¿Crees que el DIY ya ha explotado en nuestro país o aún estamos empezando?

Creo que está empezando y aún le falta mucho, pero tiempo al tiempo...

ⓑ ¿Qué papel han jugado Internet y la tecnología de comunicación 2.0 en la difusión del movimiento DIY?

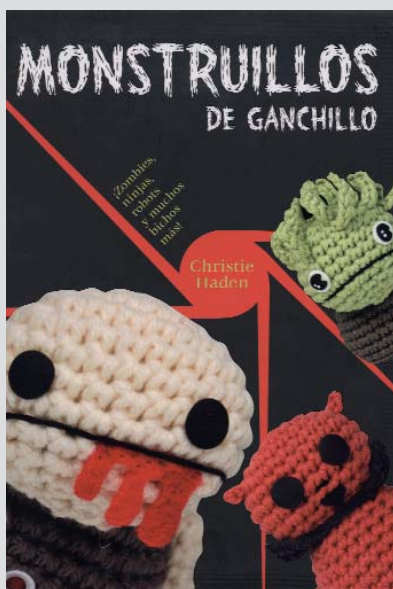
© Christen Haden



© Crochettes. Fotografía de Ramiro Elena



Dar y tejer es buen saber



Christine Haden
Monstrillos de ganchillo
Madrid: SM, 2009

Coser y tejer se han puesto de moda y han dejado de ser tradiciones anticuadas y olvidadas y cómo no, Internet está lleno de páginas, blogs y comunidades donde compartir patrones, curiosidades, proyectos, ideas... La contrapartida es que la mayoría de la información está en inglés o en japonés, ya que es en Estados Unidos y en Japón donde el boom del movimiento "Hágalo usted mismo" ha calado más fuerte, sobre todo en lo que se refiere a la creación de muñecos u objetos llamados amigurumi.

El amigurumi es una técnica tradicional japonesa que consiste en la creación de muñecos pequeños a base de ganchillo. Generalmente son pequeños y en forma de animales, aunque con aspectos antropomórficos. Así, el mundo amigurúmico vive mayoritariamente poblado de conejitos, ositos, pastelitos y demás itos siendo en general bastante tierno y dulzón, aunque se puede crear de todo.

Monstrillos de ganchillo es quizá uno de los primeros libros que se publican sobre amigurumi en castellano y destaca especialmente por su originalidad, ya que nos permitirá crear criaturas que se comerían para desayunar a todos los animalitos cucos que hemos citado antes: zombies, vampiros, aliens, monstruos...

Un libro muy fácil de seguir, ya que la presentación de los patrones se acompaña con esquemas paso a paso, puntuaciones en grado a su dificultad de ejecución, comentarios y fotografías a todo color. Así que desde el profano al más experimentado en el arte del ganchillo podrá disfrutarlo.

Iris González
Bibliotecaria

Creo que han desarrollado un papel clave. Sin Internet este boom a nivel mundial y su difusión no hubieran sido posibles. Se habrían desarrollado casos aislados, pero sin intercambio de conocimientos.

ⓑ **La mayoría de libros de amigurumi sólo se encuentran en inglés o en japonés, pero ahora la editorial SM publica en castellano *Monstrillos de ganchillo* donde podemos encontrar patrones de zombies, ninjas o vampiros. Llama la atención, ya que parece que el amigurumi está asociado a un mundo dulce y pastelón, ¿es correcta esa percepción? ¿Crees que la gracia está en saber ir más allá de los ositos de ganchillo? ¿Se puede "ganchillar" cualquier cosa?**

La imagen popular del amigurumi son los ositos cursis, pero realmente se puede hacer cualquier cosa que se te pase por la imaginación. De hecho he visto cosas increíbles como dentaduras, cohetes de Tintín, cámaras de fotos o ¡cadáveres ensangrentados! ¡Todo es

posible! Aunque el oso cursi me siga gustando...

ⓑ **El "craft" está teniendo mucha presencia dentro del mundo del arte.**

Creo que está muy bien que empiece a mezclarse todo un poco y las manualidades vayan al museo y los artistas se sirvan de técnicas más tradicionales para crear sus obras. ¡Ya era hora!

ⓑ **Artistas como Amy Long o Jerilea Zempel crean obras de corriente subversiva utilizando las artes aplicadas que tradicionalmente desarrollaban las mujeres en el ámbito doméstico, como tejer o coser. ¿Encuentras que hay algo de subversivo en tejer y coser en la actualidad?**

Conozco la obra de Jerilea Zempel (<http://jerileazempel.blogspot.com/>), aunque no opino que resida nada especialmente subversivo en tejer o coser actualmente, sólo se trata de recuperar una técnica que empezaba a estar en desuso.

ⓑ **Recomiéndanos a otros artistas del "craft" que crees que podrían interesarnos.**

Hay tantos interesantes... Ahora mismo me vienen a la memoria los arrecifes de coral de ganchillo de Gooseflesh (<http://www.etsy.com/shop/Gooseflesh>) o los objetos de Christine Domanic (<http://www.flickr.com/photos/jackrabbittetsy/>)

Internet es la mejor herramienta para curiosear y coger ideas si queréis crear vuestros propios amigurumis o muñecos. Flickr (<http://www.flickr.com/groups/amigurumi/>) es quizá uno de los mejores escaparates; en YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=5hKBeu2BlhU>) y Vimeo (<http://www.vimeo.com/tag:amigurumi>) podréis ver vídeos a modo de tutorial y aprender a crear vuestro propio muñeco; Ravelry (<http://www.ravelry.com>) es una comunidad de tejedores donde encontraréis muchísimos patrones, y no os olvidéis de los blogs (<http://amigurumi.bligoo.com/>), hay cientos de ellos. Las posibilidades son infinitas. ◀



El
Bosque
de la
Maga Colibrí

LIBRERÍA
LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL
JUGUETE DIDÁCTICO
TALLERES

C/ Corín Tellado, 20. 33204 Gijón - Asturias. Tel. 984 19 24 41

www.elbosquedelamagacolibri.es

El vuelo de la Oca

Entrevista a María José Martínez Vázquez de Parga

Gustavo Puerta Leisse

María José Martínez Vázquez de Parga es pintora y profesora de Dibujo. Se doctoró en Bellas Artes con una investigación centrada en la representación del juego en la pintura. *Juego, figuración, símbolo. El Tablero de la Oca* (451 editores) constituye una apasionante lectura en el que la creatividad y el rigor atrapan al lector hasta la última casilla.

Uno puede sentir cierto hipnotismo al ver cómo juega otra persona. Más allá del aprendizaje mimético, de reparar en la forma cómo se comporta o de intentar inferir los patrones y criterios que guían su actuar, a veces simplemente sentimos la fascinación de aquel pequeño que admira y, por qué no, hasta envidia a ese chaval de primaria que se maneja con tanta soltura y dominio en un juego en el que (¿todavía?) no participamos.

Es cierto que ya en las primeras páginas de *Juego, figuración y símbolo. El tablero de la oca* (451 Editores), María José Martínez le ofrece los dados al lector. De hecho, ha constituido una de las lecturas más placenteras e inteligentes en las que últimamente haya participado. Sin embargo, uno no deja de envidiar esa capacidad que ostenta María José de inventarse un juego, con toda la seriedad y destreza que ello implica, y además haciéndonos partícipes de su entusiasmo y capacidad de disfrute.

ⓑ Investigar el juego, ¿es divertido o termina aburriendo?

Como objeto de estudio el juego es un tema apasionante y tan extenso que parece no tener fin. Comencé buscando el significado de un juego milenario ya perdido con estructura en espiral, posible antecedente de la oca, del que sólo conocía una imagen. Mi interés fue creciendo según iba leyendo a los expertos sobre juegos en sus múltiples facetas, ya que esta información complementaba la interpretación del

material gráfico que fui compilando a lo largo de años. Y continué interesándome en los textos y representaciones gráficas y plásticas de juegos y situaciones de juego. Llegó un momento en que absolutamente todo lo que acontecía a mi alrededor podía relacionarse, por analogía o por contraste, con el vocablo. ¡Una obsesión!

ⓑ Entonces, para usted el juego ha sido algo más que un objeto de investigación. ¿Qué apostó?

Mi reto personal consistió en estructurar todo aquello que a mi juicio resultaba novedoso o importante para ser divulgado de forma creativa, y elegí precisamente recrear, con todo el material valioso, la obra objeto de estudio: un tablero de juego de la oca. Así que pasé del objeto de estudio al ámbito del análisis y de la investigación, y de ahí al de creación, forjando mi trabajo como una obra cuyo fin consiste precisamente en invitar al lector a “inmersarse” en el juego, en éste y en todos.

ⓑ El Tablero de la Oca es para usted un objeto de estudio, una obsesión, una actividad de creación que invita a otros a jugar... ¿hay algún otro nivel que se me escape?

Sí, destaco el de la oca en el terreno del aprendizaje, que es algo desconocido y apasionante. No esperaba encontrarme la cantidad deocas

M^a José Martínez de Parga
Juego, figuración, símbolo.
El Tablero de la Oca
Madrid: 451 Editores, 2009





temáticas destinadas a la enseñanza, descubrí que los franceses habían grabado y estampado con maestría en el siglo XVIII. Las viñetas son entretenidísimas: basta una lupa, o mejor un cuentahílos, y algo de tiempo para descubrir en los fragmentos que he seleccionado, que hasta las lecciones más difíciles de aprender podían convertirse en agradables ocas. Y a lo largo de la historia no han cesado de aparecer tableros temáticos. El juego en general, y la oca en particular, son excelentes estrategias de aprendizaje.

Ⓡ **La metodología, estructura o estrategia del juego de la oca y de su libro se materializan en la imagen del espiral. ¿Nos podría hablar al respecto?**

Resulta ser la forma geométrica más envolvente, móvil e hipnótica de las que encontramos en la naturaleza. En la economía gráfica del signo obtenemos un desarrollo largo y dinámico. Además, las espiras se interrelacionan con las zonas próximas y es sencillo pasar de unas a otras en la misma región de la figura. Si ahora pensamos en un tablero de la oca, apreciamos que en una pequeña superficie hemos obtenido un recorrido de sesenta y tres viñetas (largo), con casillas especiales (que expanden o encogen el recorrido) y con ciertas figuras análogas en su imagen que facilitan los cambios. El objeto en que centré mi investigación resultaba a mi juicio el más idóneo para estructurar mi discurso. Y por el tipo de material y por la apariencia del tablero de la oca, entendi que además resultaba ser más coherente para realizar mi obra. Así que ilustré un tablero imaginario siguiendo los capítulos a modo de casillas marcadas en el tablero y respetando tanto las reglas

del juego como el recorrido espiraliforme, envolvente y centripeto.

Ⓡ **Está muy presente en la lectura de este libro-tablero la imagen gráfica. Al pasar las páginas sentimos por momentos que están estructuradas linealmente pero en otros momentos tenemos la impresión de que es el azar quien rige su sentido.**

La estructura es, efectivamente lineal, pero no recta sino intrincada, sinuosa y envolvente como la misma forma espiral. Podría tratarse de una fractal, pero tal y como entiendo topológicamente la figura, no es el caso. Muy pensado y conjugado estrictamente con el texto, he creado un discurso doble que se “inmerge” linealmente en los capítulos-casilla. Ambos discursos, las imágenes y el texto, son paralelos y se encuentran dispuestos respectivamente en las páginas pares e impares procurando que lo que se lee, ilustre la imagen de su página.

Ⓡ **Entonces, la suerte, el azar y lo aleatorio no es el responsable de la hermosa tensión que se crea entre texto e imagen.**

No. He seleccionado meticulosamente cada imagen y la he anclado en el lugar que he considerado preciso para crear una secuenciación siguiendo un hilo conductor ininterrumpido que conecta cada imagen con la siguiente, desde la primera hasta la última, no sólo dentro de cada capítulo sino también de uno a otro. Y procurando además respetar el significado y las reglas de las casillas del tablero. Y es precisamente el texto que se lee en la página el que ilustra a cada imagen, aunque parezca un

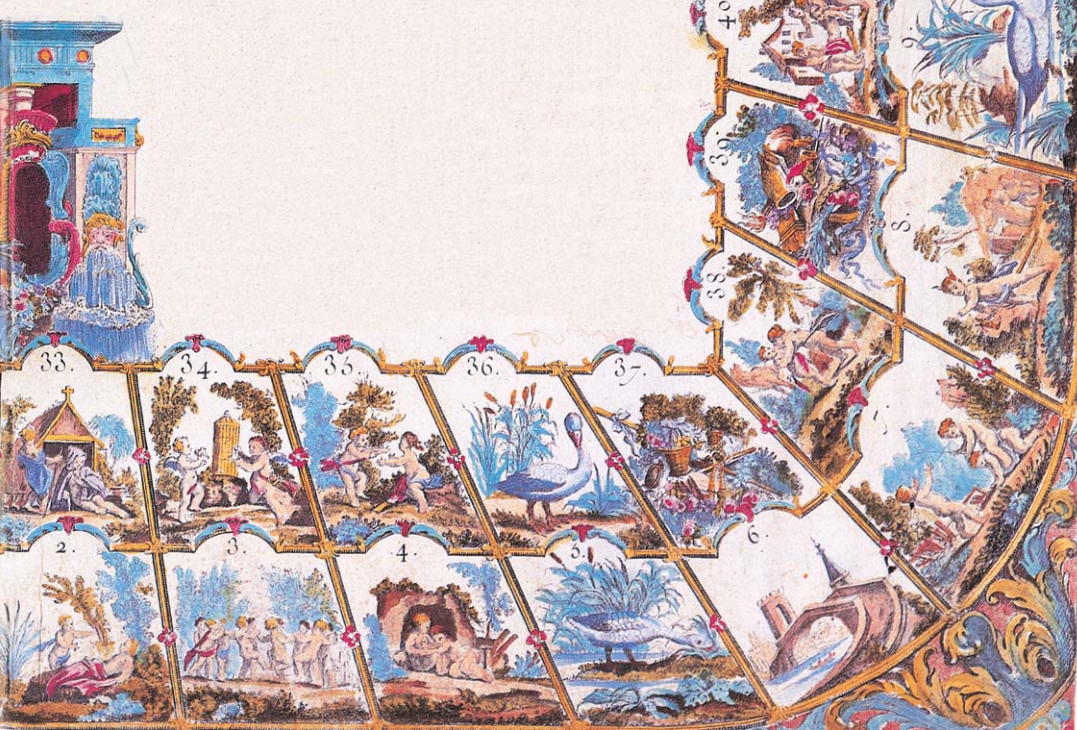
contrasentido. Incluyo en ocasiones, saltos inesperados pero han sido totalmente programados. Así que, el azar, entendido como la casualidad, la ocasión, la coincidencia o la suerte (buena y mala) no los incluyo como factores determinantes en mi trabajo.

Ⓡ **Sin embargo, la lectura del libro no sólo puede ser lineal, también invita a saltar de una casilla a otra.**

Quien decida leer, hojear (con hache y sin ella) el libro, pueda hacerlo con unos dados, que eso pretendo. Han podido intervenir casualidades, ocasiones, coincidencias y suerte, pero de manera tangencial a las espiras del discurso. Me explico: pueden haber desviado la trayectoria en cierta medida pero no la han cambiado ni truncado. Porque en mi investigación, como entiendo que debe pasar en todas, dar con cada hallazgo en cada momento, por muy espectacular que haya sido el encuentro, es precisamente parte del proceso de investigación. Y en estos casos, en lugar de hablar de azar, prefiero referirlo como la probabilidad. Distintas son las casualidades que surgen en un segundo plano, por ejemplo en mi vida personal o laboral y que se relacionan indirectamente con mi estudio.

Ⓡ **Alguna anécdota azarosa.**

Tengo para aburrir porque no cesan desde el mismo comienzo de la investigación. ¿La penúltima? Cuatro meses antes de que el libro saliese a la calle, una autora con mi mismo apellido (y posiblemente también con mismo nombre aunque no lo he comprobado) puso a la venta su novela *El Juego de la Oca*, y en mi título se lee “tablero” en lugar de “juego”, pero



Picard, *El nuevo juego de la oca renovado por los griegos*, Bibliothèque Nationale de France, París

realmente son títulos muy próximos. Así que por título, autoría y proximidad temporal en las publicaciones, es fácil imaginar que en más de una ocasión se nos ha confundido. ¿La última? Vi hace unas semanas un libro recién publicado con una portada y un formato muy similares al mío. ¡La casualidad no acaba de sorprendernos! Mi mayor sorpresa fue constatar que el autor reeditaba su obra aparecida en otro país varios años antes con otra portada igualmente similar. Me consoló pensar que mi estudio del cuadro de Brueghel es muy anterior a todo esto. Por cierto que el azar como sujeto de estudio acapara bastantes páginas propias de mi obra.

Ⓡ **Si hubiera que destacar sólo un elemento de la simbología del juego de la oca, ¿cuál sería para usted el más oportuno para despertar el interés de alguien que no ha visto en el tablero de la oca nada más allá de un juego infantil?**

El laberinto: dentro de la espiral del tablero, que ya de por sí es otro laberinto.

Ⓡ **¿Qué le apasiona y qué le asusta del laberinto?**

Perdersé en el laberinto es el temor común, pero en mi caso prevalece la búsqueda de la salida, con el factor sorpresa aguardando en cada rincón sobre los posibles temores. Siempre me ha fascinado la figura por el interés del recorrido visual y situacional. Los laberintos de setos, que por suerte todavía quedan en algunos jardines, son apasionantes. También los ya casi desaparecidos (por peligrosos) laberintos de cristalerías y espejos. Y la intrincada obra pictórica de Anson Russo, por

nombrar a un artista plástico, es digna de mención.

Ⓡ **Hay una cosa que siempre me ha llamado la atención del juego de la oca y es el hecho de que una partida no culmina cuando alguien consigue terminar sino que todos los jugadores deben acabar su juego, ¿cómo interpreta usted esto?**

Cada jugador, como en la vida real, tiene su propio desarrollo personal en la partida. Y los demás jugadores lo asumen porque cada uno se centra en el suyo. El primero es precisamente esto: el primero en llegar al jardín de la oca. Pero no el único, sino el que llegó antes. Y todos llegan. Bueno: algunos niños terminan la partida cuando han llegado casi todos los que están jugando. Y también hay casos de sujetos muy competitivos que rompen el juego cuando alguien ya llegó. Pero en términos generales mi opinión es que tal vez tuviera mayor analogía el juego de la oca con el desarrollo de la vida personal en otras culturas o épocas no tan remotas en las que lo importante fuese llegar al jardín, y no esquivar la muerte que es lo que prima aquí y ahora.

Ⓡ **Partiendo de que el tablero y la partida son metáforas de la vida, tengo la siguiente inquietud: el juego lo gana quien llega primero mientras que en la vida anhelamos quedarnos el mayor tiempo posible. ¿Es real esta oposición o sólo aparente?**

En el juego ansiamos llegar cuanto antes al jardín, para lo cual debemos eludir la casilla de la muerte. En la vida,

sin embargo, tratamos de dilatar el tiempo vivido lo más posible. Pero esta supuesta contradicción es secundaria porque lo importante en ambos casos es el deseo común de evitar la muerte. Aunque el tiempo es un concepto que buscamos, corto o largo, según se trate del juego o de vida real, la muerte es el final en este segundo caso y no lo es en el juego, que acaba cinco casillas más allá. La comparación entre la vida genéricamente hablando y su metáfora visual en forma de juego se trunca en la casilla 58.

Ⓡ **La casilla 58, ¿ha cambiado mucho en su evolución iconográfica?**

Pues no. Desde el primer tablero conservado tal y como conocemos el juego, que lo situamos hacia 1640, la calavera y el esqueleto, atributos de la muerte, sólo han sido cambiados por imágenes de desastres o metáforas muy negativas en los tableros temáticos antiguos.

Ⓡ **¿En cuál casilla teme caer?**

El pozo es la más temible por ser la más cruel: quien cae en ella desea el mal ajeno para liberarse.

Ⓡ **¿Por cuál casilla siente predilección?**

Mi preferida es el jardín: el éxtasis de lo sublime desencarnado.

Ⓡ **Nos puede hablar un poco acerca de la historia de la casilla del jardín.**

Hay quien opina que está en la casilla 64, es decir, que no tiene número pero se encuentra después de la 63. Parece irrelevante, pero la interpretación numérica iniciática con respecto a la



El triunfo de la muerte (Museo Nacional del Prado de Madrid) de Pieter Brueghel el Viejo

colocación de ciertas figuras en el tablero, cambia. En un principio, en los tableros de hace trescientos y cuatrocientos años aparecían representadas monedas y en ocasiones también una fuente con asado, atributos relacionables con la apuesta, pero con el tiempo quedaron las figuras propias del jardín o cualquier sustituto en imagen, siempre cénit o culmen del estilo y temática con que se representó el tablero. Además, desde muy temprano se incluyeron las reglas, por lo que se encuentran muy a menudo conjugadas imágenes y didascalías. En la actualidad todos recordamos la imagen de un jardín con ánades, que son las estampas del tablero más distribuidas y reinterpretadas.

Ⓡ **¿Hay algún otro juego que para usted tenga un interés y riqueza de significados semejantes al de la Oca?**

Semejantes, ninguno. Con riqueza de significados, muchos. El ajedrez y los naipes son dos buenos ejemplos, accesibles a todos, y que también llevan siglos acompañándonos sin cambiar un ápice.

Ⓡ **Las aucas aparecen de pronto en su libro. No tienen mucha presencia pero me da la impresión de que usted ha reflexionado acerca de ellas. ¿Qué le interesa de estos pliegos?**

Además de la aproximación entre ambos vocablos y de tratarse de pliegos con secuenciación de viñetas y por tanto con desarrollo de historias o temas, en ambos casos estamos ante las primeras estampas divulgativas populares, algunas con cuatrocientos años de antigüedad, muy demandadas entre gente de pocos recursos y en épocas en las que cualquier imagen representada disparaba la imaginación y adquiría el valor de un tesoro. La historia de la reproducción de imágenes por tiradas gracias al tallado de matrices para estampaciones fue un invento no sólo al servicio de la religión ("estampas"), y tanto aucas como tableros son los casos que más me han interesado no sólo por el estudio de sus técnicas y su evolución histórica, sino también por el valor interpretativo que pudieron adquirir estas viñetas en su entorno sociocultural. Y a partir de ahí, podemos añadir el valor añadido del

coleccionismo, que es el pilar en que se sustentan los fondos que nos han llegado hasta hoy.

Ⓡ **Una vez que ha cerrado este libro, ¿qué pregunta sobre el juego de la oca sigue sin ser respondida?**

La que se encierra en la portada del libro: el fragmento del cuadro conservado en El Prado, de Pieter Brueghel el Viejo, en que figura una mesa con los restos de un banquete sobre la que aparecen además unos cartones o estampas con casillas secuenciadas y con aves representadas. ¿Se trata de un juego similar a la Oca, pero cuyo uso requería tableros individuales? Porque, de ser así, estamos ante el antecedente más directo del Juego de la Oca más antiguo que se conoce históricamente. Pero después de mi investigación, que ha sido intensa, sigo preguntándomelo.

Ⓡ **Recomiéndenos un libro.**

Más que un libro, una publicación: *Un coup de dés...* de Stephan Mallarmé preferiblemente en una de las primeras ediciones francesas. ¡Sobrecogedor! ◀▶

Una biografía lúdica

La anomalía de la normalidad

"Me han dado libertad absoluta para hablarles de juegos y de jugar. Me la he tomado para contarles mi vida, con perdón. Mejor aún, voy a responder a algunas preguntas que siempre he querido hacerme"

Empecemos por mi currículum lúdico

En la faceta de jugador. Cuando yo era niño, en Barcelona aún jugábamos en la calle, o sea, que esto es lo que recuerdo. Churro, mediamanga, mangotero; jugar a fútbol con chapas, incluso en medio de la calzada. Si aparecía un coche siempre había tiempo de apartarse. En casa jugaba con los hermanos al parchís y con mi padre al ajedrez. Luego ya vino el *Barricada* (¿de verdad que nadie quiere reeditarla en España?). Algo más tarde el *Scrabble*, el *Scotland Yard* (misma pregunta que antes), *Mil Hitos*, los juegos clásicos de reflexión, *Risk*, *MasterMind*, *Cluedo*, *Monopoly*, *Stratego*, *La conquista del Oeste*, el *Trivial* con reglas inventadas, algo de rol, algo más de wargames, *Illuminati*, risas y más risas con el *Blood Bowl*, un montón de partidas memorables al *Civilization* y algunas al *Cosmic Encounter*, el *Acquire*, el *Hex*, casi siempre el *Eleusis*... Así hasta ahora.

En la faceta profesional. Hubo un momento en que quise dedicarme únicamente a los juegos, a vivir de los juegos. Fue justo antes del cambio de siglo. Pensé que o lo hacía entonces, con cuarenta años cumplidos, o ya nunca querría hacerlo. Era una aventura, no conocía a nadie, ni en España ni en ningún lugar del mundo, cuyo trabajo fuera el de experto en juegos. Antes, ya había creado algunos juegos y había participado en la concepción y dirección del programa de ocio de los atletas de la Villa Olímpica, en los juegos de Barcelona 92. Me he dedicado a la divulgación de lo que llamo la cultura del juego, es decir, a situar el juego en el eje de los debates culturales. Dirigí el ámbito



Oriol Comas probando el juego *Trashumantes* (creado con Jep Ferret) en el Festival de Juegos de Córdoba (octubre 2008)

del juego del Fòrum de las Culturas Barcelona 2004 y dirijo cada año una feria de juegos para todos los públicos en la ciudad catalana de Granollers (www.feriajugarxjugar.blogspot.com). Soy miembro del jurado del concurso de creación de juegos más importante del mundo (Boulogne-Billancourt, París) y asesoro al Hospital de Sant Joan de Déu en materia de juego infantil.

En la faceta de creador. Quizá esta sea la parte de mi actividad en la que más descontento estoy conmigo mismo, no porque me considere un mal inventor de juegos sino porque no le presto la atención que debería. Me explico: me gusta crear juegos, me gusta enseñarlos y que la gente disfrute con ellos. Pero más que crear juegos desde la nada, diseño muchos juegos por encargo (normalmente con mi socio Jep Ferret) y amontoño ideas y juegos a medio acabar o terminados en cajones y carpetas. Me

Oriol Comas i Coma

Ha creado más de cincuenta juegos de mesa, de calle y al aire libre, de prensa y en internet. Se dedica profesionalmente a: a) convencer a propios y extraños que jugar es un fenómeno cultural de primera magnitud y para nada algo exclusivo de niños y niñas; b) proponer nuevos juegos constantemente. Es autor de *El mundo en juegos* (RBA), una guía histórica y actual de los juegos de tablero (www.comascoma.com)

Què llegeixes? (¿Qué lees?)

A la pregunta de si hay puntos de contacto entre la literatura y el juego se debe responder que no sólo es evidente, sino que la prueba más fehaciente sería un juego basado en la literatura. Claro, los juegos de preguntas y respuestas ya incluyen preguntas sobre libros y autores. Además, no son pocos los juegos basados en obras literarias. Pero más allá de eso y más allá obviamente de los concursos literarios, ¿un juego puede representar la literatura misma?

Què llegeixes? fue un concurso jugado en Internet en 2005, organizado con motivo del Año del Libro y la Lectura por la Institució de les Lletres Catalanes del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, con la complicidad de la red de bibliotecas públicas de Cataluña. Duró exactamente tres meses y participaron en él 10.029 personas, divididas en tres segmentos de edad, hasta 11 años, de 12 a 16, a partir de 17 años.

Se trataba simplemente de escribir comentarios sobre libros... a la vez que se construía una base de datos con los libros comentados, base de datos que empezó con 1.500 libros y acabó con 6.418. Escribir comentarios daba puntos, pero para ganar, lo más importante era que tu comentario suscitase nuevos comentarios, que utilizases la red para recomendar lecturas.

El concurso derivó tres años más tarde en un nuevo proyecto, un fórum sobre libros y lecturas, en el que el juego tiene un papel ciertamente importante. Este fórum (www.que.llegeixes.cat, en catalán) ha alcanzado, un año y medio después de su lanzamiento, la espectacular cifra de siete mil usuarios unidos por el gusto por la lectura y casi sesenta mil mensajes.



Oriol Comas i Coma
El mundo en juegos
Barcelona: RBA, 2005

Sator

Un juego de Oriol Comas i Coma para dos jugadores

Contenido

1 tablero de juego con 5 x 5 casillas.
5 fichas blancas, 2 de las cuales con un punto rojo en el reverso, para un jugador.
5 fichas negras, 2 de las cuales con un punto rojo en el reverso, para el otro jugador.

Objetivo del juego

Lograr que una ficha sin punto rojo en el reverso alcance la línea de salida del otro jugador.

Preparación

Cada jugador coloca una ficha en cada una de las cinco casillas de la línea del tablero que tiene frente a sí, sin que el otro jugador sepa dónde ha puesto las fichas con un punto rojo en el reverso.

Reglas

Se juega por turnos, moviendo una ficha adelante y en línea recta hacia la siguiente casilla, que debe estar vacía. Las fichas también pueden avanzar una casilla en diagonal para capturar una ficha del adversario y ocupar su lugar. Capturar no es obligatorio, pero avanzar sí. La ficha capturada es eliminada del juego, pero si tiene un punto rojo en el reverso, se elimina también la ficha que la ha capturado (sin mirar si tiene un punto rojo en el reverso). Si un jugador no puede mover ninguna ficha, el otro va jugando hasta que su oponente pueda mover alguna.

Final de la partida

Gana el jugador que consigue llevar una ficha sin punto rojo en el reverso hasta la línea de salida del adversario. Si llega a dicha línea una ficha con un punto rojo en el reverso, se sigue jugando. Si ningún jugador puede mover ficha, gana el que tiene las fichas más avanzadas.

gusta mucho mi trabajo pero añoro dedicar más tiempo a la pura creación.

¿Para qué sirven los juegos? ¿Para qué sirve jugar?

No suelo decir mentiras ni puedo afirmar que algo es lo que no es, por lo que debo reconocer que los juegos son una invención inútil, no sirven para nada. No hacen ganar dinero (no los juegos de mesa), no son útiles para encontrar un buen trabajo, no nos hacen saber más cosas, pocas veces nos ayudan a entender el mundo. Son, en palabras de los pensadores Johan Huizinga y Roger Caillois, “una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglada y de ficción”.

Pero la verdad es que desde hace por lo menos cuatro mil quinientos años, la humanidad juega. No me refiero a juegos físicos como los que practican los animales ni los juegos infantiles básicos como pelearse o correr o tirar piedras. Sabemos que desde la antigua Mesopotamia alguien se ha preocupado de crear juegos, es decir de imaginar y concretar en un tablero y unas fichas unos movimientos y que el resultado, o sea las reglas del juego, fuera armónico y coherente. Vaya ganas de complicarse la vida en algo que no sirve para nada.

Desde el primigenio *Juego Real de Ur*, cuyo más bello ejemplar, con incrustaciones de nácar y lapislázuli, se puede admirar en el British Museum, siempre ha habido quien ha querido crear juegos y quien los ha querido jugar. Esta doble voluntad no ha parado en ningún momento. Pongamos como muestra algunos bellos ejemplos del patrimonio mundial: el *Ajedrez*, desde luego, pero también el *Go* (“ese otro ajedrez de Oriente”, como lo describió Jorge Luis Borges), el *Awalé* y todos sus primos africanos, el *Backgammon* y otros juegos que nos permiten (creer que podemos) dominar los dados. Ya en el siglo XX, excelentes creadores y una potente industria del ocio han conseguido asentar el juego en la cotidianidad familiar y social: *Monopoly*, *Scrabble*, *Risk*, *Cluedo*, *Othello*, *Master Mind*, *Abalone*...

No debe ser tontería preguntarme precisamente a mí mismo algunas buenas razones para jugar.

Aunque el objetivo del juego es el juego mismo, aunque jugamos por el placer de jugar, es verdad que jugar tiene muchos otros efectos beneficiosos. A los niños les enseña a compartir, a escuchar

y lo que es mucho más importante, les enseña a perder. A los abuelos, los mantiene con el cerebro despierto y en funcionamiento. Jugar hace tener más sentido espacial, tener más razonamiento abstracto. Jugar sirve para muchas cosas, pero no nos equivoquemos, jugamos por el placer de jugar, los efectos colaterales (¡bienvenidos!) son eso, únicamente colaterales.

Los juegos sólo (¿sólo?) nos hacen pasar un buen rato con gente con la que queremos pasar un buen rato. Claro, también nos hacen aprender a entendernos con los demás, a negociar, a escucharlos, a deducir y, tantas veces, a crear.

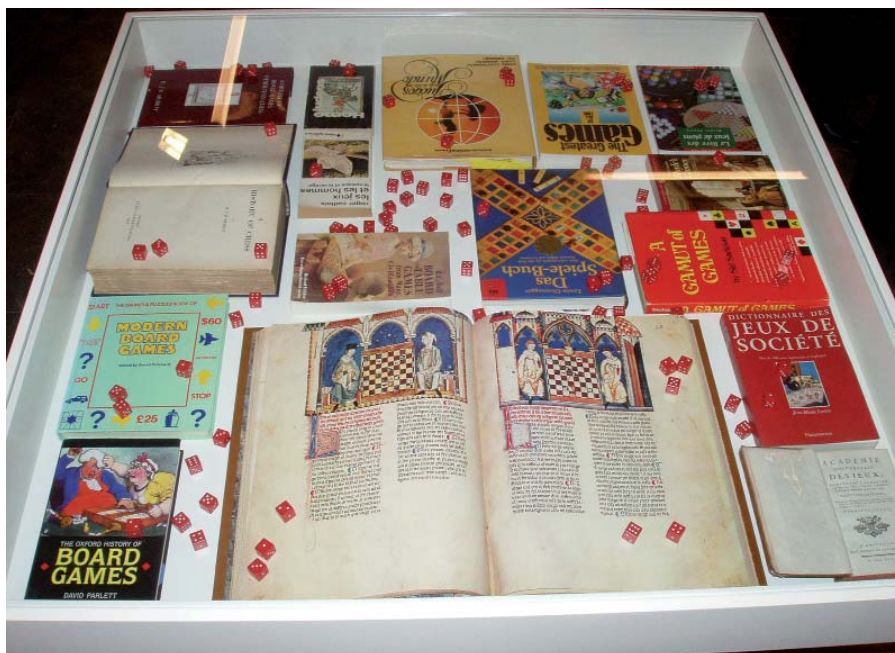
Si la pregunta es la contraria, ¿cuáles son las razones para no jugar?, no debes ser la persona adecuada para responderla.

Para decirlo rápido, jugar es como leer... Ahora bien, se suele leer solo y se suele jugar en grupo. ¿Has encontrado una persona que afirme categóricamente “a mí no me gusta leer, creo que es una pérdida de tiempo”? Seguramente no, pero en cambio hay mucha gente que cuando la invitas a jugar “le da pereza pensar”, “total, es sólo un juego”, “no me apetece pensar en el tiempo de descanso”, “no entiendo las reglas”, “no soy competitivo, ¿por qué debería jugar?”.

No suelo ir persiguiendo a nadie para que juegue, pero mi método es infalible: pensar siempre qué juego puede interesar a qué persona o grupo de personas. Los juegos, como los libros, son para momentos determinados y con los juegos oportunos.

Otro argumento en contra los juegos: son caros.

Cuando uno entra en una tienda de juegos, lo primero que piensa es que los juegos son caros. Todo es discutible y además es innegable que 35-45 euros (precio medio de los juegos de mesa actuales) son un montón de dinero. Ahora, la relación precio-uso de un juego que se juega a menudo es de las mejores entre las formas de cultura y de relación de hoy en día. Ir al cine cuatro personas, sin palomitas y sin cerveza, vale 30 euros o más. Y la película puede ser buena o mala, te puede dejar poso o no, te puede distraer o no. Cuando aciertas en un juego, sabes que vas a jugar decenas o centenares de veces, es decir, que su coste se amortiza completamente. Si se me permite una nota personal, uno de los juegos que más he jugado y que más



Algunos libros importantes sobre juegos, en la exposición "100 juegos imprescindibles" en el Museu del Joguet de Catalunya. En primer término, facsímil del Libro de Dados y Tablas de Alfonso X

juego, *el Battle Line*, de Reiner Knizia, me costó carísimo, 18 euros por un simple juego de cartas. Más de quinientas partidas después puedo afirmar que es de las mejores inversiones de mi colección de juegos.

Pregunta fácil: ¿cómo seguimos hablando de sentarse a una mesa a jugar si el negocio de los videojuegos supera incluso al del cine?

Precisamente, como los humanos hace al menos unos cinco mil años que jugamos los juegos más complicados (los juegos de tablero), no debemos preocuparnos, nos quedan muchos siglos de juego. Si siempre hemos querido encontrar un momento para hacer una partida inocente de parchís, o para analizar la estrategia de una situación compleja en una partida de ajedrez, no hay ningún motivo para que esto cambie. Hablamos del hecho de jugar, no de la cantidad de gente que juega, claro. Me parece que cada vez, más personas encuentran, o redescubren, el placer de estar un rato juntos, alrededor de un juego. La prueba es que, aunque en general jugamos demasiado poco, cuando muestras el juego "ideal" (diferente en cada caso) a un grupo de personas, se ponen a jugar con toda naturalidad y con todas las ganas.

Otra cosa es que la sociedad actual, la misma que ha permitido y ha favorecido que los juegos estuvieran al alcance de

todos, que ha hecho posible una industria potente, que aplaude el gran momento de creatividad en el juego que vivimos desde hace unos cuarenta años, conoce tantas formas culturales nuevas y viejas, tantas maneras de ocupar el tiempo libre, que el juego de mesa, el juego social, tiene una enorme competencia. Es decir, la competencia del juego social no es únicamente el videojuego, sino también Internet, el cine, el deporte, etcétera.

Dicho esto, quiero romper una lanza en favor de los videojuegos, especialmente los últimos en llegar. La Wii lo ha cambiado todo. Por primera vez, el videojuego se socializa, ocupa el comedor de casa y dispone una relación intergeneracional como pocas otras actividades.

Pasemos a tu faceta de creador. ¿Qué es mejor, jugar o crear un juego?

Son amores distintos. Las dos cosas me gustan mucho. El momento en que una idea se hace realidad en un boceto en un papel, y luego se convierte en un prototipo hecho de cualquier manera, pero que ya se puede probar y ver si la idea funciona, es un momento mágico, sin duda. Cuando el juego supera el "laboratorio" individual, todavía hay otro gran momento, las primeras pruebas con personas ajenas al proyecto, en que ya ves por las caras de la gente, si vamos bien o no.

Els xinos del correpara't (Los chinos del correpárate)

Un juego de chinos de Oriol Comas i Coma para 4-7 jugadores.

Hay quien corre mucho y hay quien siempre está quieto. En el juego *Els xinos del correpara't*, vale tanto ir rápido como pararse. Incluso puede ser mejor no correr en absoluto.

Material

- 4 monedas de 50 céntimos para cada jugador.
- 4 monedas de 2 céntimos para cada jugador.
- Papel y lápiz.

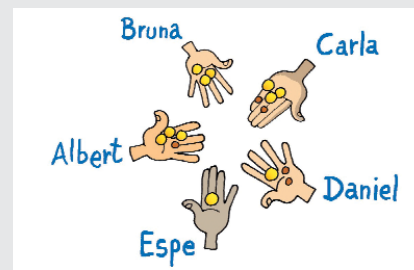
Reglas

Una partida dura seis jugadas. En cada una, los jugadores escogen en secreto las monedas que quieren utilizar y las ponen en una mano cerrada. Todos los jugadores abren la mano simultáneamente. El jugador que tiene más monedas en total gana un punto "corre", el que tiene más monedas de 50 céntimos también gana un punto "corre" y el que tiene menos monedas de 2 céntimos gana un punto "párate". Hay que ganar en solitario, si dos o más jugadores empatan en el mayor o menor número de monedas, el punto se lo llevará el jugador que tenga el número siguiente de monedas en solitario.

Un jugador anota qué jugadores han ganado puntos y de qué tipo. Al final de cada jugada, los jugadores dejan de lado en secreto, una moneda del valor que quieran. Atención, si un jugador se queda sin monedas de 2 céntimos al final de la partida, será eliminado.

Ejemplo de jugada

Carla gana un punto **corre** porque es la que tiene más monedas, cinco en total. El otro punto **corre** no lo gana nadie, porque tres jugadores tienen tres monedas de 50 céntimos y los otros dos tienen una cada uno. El punto **párate** es para Albert, porque Bruna y Espe están empatadas en el número menor de monedas de 2 céntimos (0) y él es el siguiente con una moneda de 2 céntimos.



Final de la partida y ganador

Después de seis jugadas, gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador con más puntos "párate". Si aún hay empate, hay empate.

Juego creado con motivo de la gala celebrada en Barcelona en junio de 2009 para recoger fondos para las fundaciones que se encargan de cuidar a niños con graves discapacidades neurológicas. La gala se llamaba "Mou-te pels quiets" (Muevete por los quietos).

Ahora bien, creo que jugar es mejor que crear juegos, porque el mundo es muy grande y está lleno de juegos muy buenos. Si preguntas si prefiero una cosa u otra, diría que me quedo con jugar antes que crear juegos. Por suerte, es compatible. Y claro, uno quiere mucho a sus hijitos de cartón.

Como diseñador de juegos y sobre todo como jurado de varios concursos internacionales, ¿qué le recomendarías a un diseñador amateur que quiere crear juegos y quizá algún día publicarlos?

Que disfrute. Que no piense en si será editado o en el dinero que pueda llegar a ganar. Que cree los juegos que a él y a su grupo de amigos le diviertan. En segundo lugar, que intente investigar caminos nuevos, que no se fije únicamente en los juegos que han triunfado.

En un librito sobre la industria del juego de mesa, *Paid to Play*, el autor, Keith A. Meyers, creador de juegos, propietario de una tienda y que actualmente trabaja como supervisor de nuevos proyectos en una gran editora de juegos, propone a los jóvenes autores de juegos que no olviden las cinco frases que nunca deben pensar ni decir sobre un juego propio, y menos si intentan venderlo a un editor: 1) Mi juego será el nuevo *Monopoly*; 2) Mi juego nos hará ganar millones; 3) ¿Cómo puedo estar seguro que no me robarán mi idea?; 4) Mi juego es altamente pedagógico; 5) He jugado mi juego con todos mis amigos y familiares y lo adoran.

Recomiéndanos algunos juegos.

Algunos de mis juegos favoritos, a bote pronto, sin pensarlo demasiado. Favoritos porque sé que siempre gustan. En esta lista pongo juegos que están en el mercado o que se pueden hacer con materiales simples.

- Para pensar un rato, poco o mucho: *Hex, Lines of Action, Twilight Struggle, Mr. Jack, Set, Go.*
- Para saber que la vida es como es y no como nos gustaría que fuera: *Acquire, Los colonos de Catán, Modern Art.*
- Para creerte que todo, absolutamente todo, está en tus manos: *Eleusis.*
- Para conocer mejor cómo son las personas que tienes cerca, pasando un rato divertido como pocos: *Los hombres lobo de Castronegro.*
- Para reír: *Time's Up!*
- Para saber hasta dónde puede llegar tu propia creatividad: *Dixit.*
- Para descubrir mecanismos elegantes e inteligentes: *Ciudadelas, El Grande, Yspahan.*
- Para pasar el rato: *Toma 6!, Jungle Speed, Pit, Big Points.*

Tienes una colección de más de tres mil juegos de mesa y eres un jugador habitual ¿te siguen sorprendiendo las novedades editoriales?

Francamente, cada vez menos. Compro mucho menos, porque selecciono mucho. Cada año solo hay dos o tres juegos nuevos que me excitan. Por ejemplo, de los juegos editados en los dos o tres últimos años me llevaría a una isla desierta *Twilight Struggle, Mr Jack, Yspahan, Dixit* y poca cosa más.

El juego que más me gusta

El norteamericano Robert Abbott creó en los cincuenta cerca de una docena de juegos adelantados a su época, con unos conceptos nunca vistos hasta entonces: la colaboración, la subasta, la inducción, el tablero modular. Como sea que no obtuvo apenas rendimiento comercial de sus creaciones, abandonó los juegos de reflexión. Con el tiempo se ha

convertido en uno de los mayores especialistas en laberintos lógicos, como puede verse en su página web www.logicmazes.com. Al *Eleusis*, su mejor obra, y a los demás juegos de Abbott se les podría dar por desaparecidos en combate, si no fuera porque han sido recopilados en el libro *Diez juegos que no se parecen a nada* (RBA, 2008).

Al *Eleusis* juegan de cinco a ocho personas con dos o tres barajas de cartas francesas. En cada partida, un jugador llamado dios escribe una regla secreta de colocación de cartas. Dios puede decidir si la regla es evidente o imposible, fácil o difícil de descubrir, todo vale. Los demás jugadores (los "mortales") empiezan con catorce cartas en la mano y las van jugando poniéndolas sobre la mesa, mediante un sistema muy simple: si la carta cumple la regla de dios, se pone en una línea llamada principal, formada por todas las cartas correctas. Si por el contrario, la carta colocada es errónea, es decir que no cumple la regla, se coloca debajo de la última carta correcta y el jugador recibe una penalización de dos cartas. El objetivo es acertar la regla y quedarse sin cartas antes que los demás jugadores. Incluso, y mejor que acertar la regla, cualquier jugador puede convertirse en profeta y hacer de dios en su lugar, lo que le hará ganar muchos más puntos. Un perfecto, y sobre todo perverso, sistema de puntuación hace que las reglas deban ser a la vez transparentes y crípticas, inmediatas e invisibles. Es el primer juego en el que los jugadores van creando colectivamente la partida a medida que ponen cartas, que inducen su resultado.

La última pregunta. ¿Hay algo mejor que jugar?

Sí, hay una cosa mejor que jugar. Leer. Sin ninguna duda. ◀▶

Algunos libros sobre juegos

Para saber más cosas sobre el juego como herramienta de relación entre personas y de relación de las personas con el mundo, hay que leer dos libros considerados generalmente como canónicos: *Homo ludens*, de Johan Huizinga, y *Los juegos y los hombres*, de Roger Caillois. A mi me han interesado especialmente dos libros recientes de dos filósofos franceses: *Qu'est-ce qu'un jeu?*, de Stéphane Chauvier, y *Jouer et philosopher*, de Colas Duflo.

Si se preguntan sobre si realmente el juego sirve o no para algo, lean y disfruten *Le jeu vous va si bien!*, del infatigable animador cultural belga Pascal Deru. Si después de leerlo, no sienten tilín hacia el juego, no intenten nada más. Si no puede ser, no puede ser.

Si quieren saber más de juegos de tablero y de mesa de todos los tiempos y de ahora mismo, tienen a su alcance dos libros clásicos (*History of Board-Games other than Chess*, de Harold J. R. Murray, y *Board and Table Games from Many Civilizations*, de Robert Charles Bell) y dos más recientes (*The Oxford History of Board Games*, de David Parlett, y *El mundo en juegos*, de quien firma estas líneas).

Si buscan libros llenos de juegos diferentes y apasionantes, pueden probar los libros de bolsillo de RBA sobre juegos. Por ejemplo, *Un montón de juegos*, del gran Sid Sackson, y *19 juegos con papel y lápiz*, de Eric Solomon. Otro buen libro es *Juegos de pupitre*, de Andrea Angiolino y Domenico Di Giorgio.

Si son creadores de juegos y les interesa saber sobre el presente y el futuro de esta profesión, deben estudiar el librito *Paid to play. The Business of Game Design*, de Keith A. Meyers.

Pero, de verdad, háganme caso, no lean sobre juegos, júguenlos. Alarga la vida y la hace más placentera.

¿A qué juegan los niños que no juegan?

Mariana Chiesa

Según nos cuenta Media Vaca, es grabadora, pintora, historietista; tres formas de nombrar su vocación de dibujante. Aprendió el oficio con Alberto Breccia, el maestro que cambió el lápiz por un cuchillo, y es lectora de Alejandra Pizarnik, la poeta que se veía a sí misma como una niña en un jardín. La infancia es un tema a menudo presente en su trabajo. Ha colaborado en publicaciones de diversos países: *Lápiz Japonés*, *El ojo clínico*, *Sins entido*, *L'Association*, *Media Vaca*, entre otras. Ha impartido talleres de grabado y ha participado en numerosas exposiciones. Desde 1997 vive en Barcelona, [ahora vive en Bolonia y tiene un bebé] donde ha realizado muchas tareas de los artistas, pero que son las que le permiten aceptar aquellos encargos que verdaderamente le interesan. Las ilustraciones de *No hay tiempo para jugar* fueron seleccionadas en 2003 por el jurado de la Feria del Libro para Niños de Bolonia

En la escuela donde Sandra, la hija de Sandra Arenal (1), es directora, los niños no quieren ser fotografiados. En cambio hacen fila para que los dibuje. Durante las sesiones en las que los retrato, me cuentan un poco de sí mismos.

Laura dice que su mamá quiere que trabaje de paqueterita (2) en un hipermercado, pues toman niños de entre ocho y doce años y ella ya está en edad. La mamá de Mariela quiere que ella estudie "belleza". Aarón es ayudante en un puesto de tacos.

Antes de empezar las clases, se barre el patio. Esa mañana le toca a una niña que lo hace lentamente, como retrasando su momento de entrar en el aula. También durante el recreo hay un niño que hace de heladero. Se pasea por entre los otros empujando el carro y vendiendo a los demás, parece orgulloso y contento con la tarea que le asignaron.

El juego es siempre el lugar por excelencia del "como si". El simulacro, la máscara, la imitación, la ficción, son connaturales del juego. Se dice que la ficción lúdica es uno de los medios fundamentales que tiene el niño de construir la propia conciencia del mundo. Según Piaget, el juego simbólico es un acto fundamental del proceso de adaptación al mundo. A medida que se crece, el aspecto simbólico va desapareciendo, en cuanto las reglas (definidas y acordadas) debilitan la creencia lúdica. A medida que se crece se adquiere mayor conciencia del acto lúdico y se evidencia la diferencia entre el momento de juego y de no juego (o de trabajo). Aunque también entre los adultos permanece una cierta dosis de simbolismo de "como si".

Durante la hora de educación física, y tal vez por la ausencia del maestro de

turno, los niños se dedican a la que se supone su actividad favorita: jugar. Hay niñas que juegan con muñecas y niños que juegan a la pelota. También hay algunos que deambulan, se sientan, observan jugar a los demás, conversan. Esta hora de juego se repite a lo largo de los días, ya que la ausencia de maestros es bastante frecuente.

En su momento no comprendí la importancia de la posibilidad de proponer a los niños/alumnos este espacio de juego aislado de las funciones educativas y didácticas para ser vivido solamente como diversión.

¿Hasta dónde los educadores favorecen este espacio lúdico a conciencia, o simplemente el juego es un modo de llenar el ausentismo de los maestros?

Probablemente poco importa. En la escuela estos niños tienen la posibilidad de encontrar ese espacio de divertimento. Fuera de ella, el mundo del trabajo, de las responsabilidades tempranamente adquiridas, dejan poco lugar. En el tiempo libre suelen ver la televisión.

La dimensión de lo lúdico es amplísima y amplísimos son los modos en que educación y juego se entrecruzan. Una piedra, un trozo de carbón o de tiza bastan para jugar a la "rayuela". Incluso sin ningún objeto, si hay dos niños se puede jugar a la mancha, al escondite, a polis y ladrones... Pero sin un cierto conocimiento, sin voluntad, sin fantasía, sin tiempo, ¿a qué jugamos?

También, y lejos de toda funcionalidad, se puede percibir el juego como un oasis dentro de lo cotidiano o como una acción banal e insignificante. El juego es un fenómeno camaleónico.

El juego y el jugar se fundan en exigencias individuales y contextos precisos.

Sandra Arenal, Mariana Chiesa
No hay tiempo para jugar.
Relatos de niños trabajadores
Valencia: Media Vaca, 2004



Probablemente se pueda crecer sin jugar demasiado. Pero estoy segura de que la vida es mejor si se juega. Aunque el juego sea solamente un aliciente, o un refugio para ayudar a sobrellevar una realidad adversa. Y ya siendo niños, ya adultos, ayudarnos a comprender la importancia a la vez que lo provisorio y relativo de las cosas que hacemos. A tomarnos la vida con una cierta liviandad.

Pero ¿a qué juegan los niños que no juegan?

Dicen que el juego es intrínseco al ser humano. Que lo lúdico estuvo presente a lo largo de la historia en todas las épocas en todos los lugares. Que la cultura también es juego y el juego es parte de la cultura. Dicen los pedagogos que el juego ofrece una enorme variedad de estímulos tocando tantos y tan diversos aspectos de la persona y que regula y reglamenta las formas de la relación con el otro.

Me pregunto a qué juegan los niños que en su tiempo libre están demasiado cansados. No me refiero a los también cansados de su apretada agenda de actividades extraescolares al estilo de inglés martes y jueves, guitarra el viernes, teatro los sábados. Sino a los que están cansados de trabajar en un restaurante, en un supermercado, en una calle. O en la mina. O en el basural donde juntan y separan desperdicios.

Tal vez entre la basura encuentren un desecho precioso: un mecanismo estropeado, una Barbie incompleta. O en la mina jueguen al escondite a escondidas del patrón. O en el súper jueguen a ver quién roba chocolates sin ser visto. Tal vez jueguen al fútbol con los vecinos del barrio. Tal vez algunos, el sábado por la tardcecita jueguen a alucinarse otra vida y otro mundo pero que no está en éste.

Tal vez se jueguen sus puestos por no llegar a horario. Por quedarse dormidos.

Por perder el autobús. Pero probablemente no juegan mucho... porque no tienen mucho tiempo para divertirse.

De hecho en los testimonios recogidos por Sandra Arenal, leemos que muchos dicen que no les gusta jugar, o que prefieren conversar. Porque ya se sienten mayores y quizás piensan que el juego es cosa de niños. O un lujo que no se pueden permitir.

Carlos tiene catorce años y vende periódicos que tiene que pagar por adelantado... al igual que en el juego, a veces gana y a veces pierde. Pero dice que no le gusta jugar...

Josefina ve televisión con los niños de su patrona, y a veces los mira jugar Nintendo. Ella dice que es muy divertido verlos jugar. Josefina no va a la escuela. Y además de limpiar la casa de la patrona, cocinar, planchar y todos los etcéteras de una persona al servicio de otras desde que se levanta hasta que se acuesta, el sábado ayuda a su mamá a lavar la ropa "atrasada". Porque la mamá también trabaja. El domingo por la noche regresa al trabajo. Tiene trece años.

Raymundo trabaja solamente los fines de semana, tiene que estar muy limpio para ser admitido, y solamente recibe propinas. Su tarea consiste en ir a buscar las pelotitas que se van lejos, en un campo de golf.

También Raúl tiene que llevar un uniforme completo con un delantal que él mismo se hizo para poder trabajar de emparador en un supermercado. Tampoco Raúl recibe un salario por su trabajo. En Navidad la empresa le regala un juguete.

Nicanor hace canastas para su tío, ni él ni sus hermanos reciben paga. Comida, ropa y cuaderno. Pero ya no va a la escuela, tiene doce años.

Rosario tampoco va a la escuela, se puso a trabajar para comprarse cosas:

ropa, zapatos, pinturas. Bajó diez kilos desde que trabaja en la maquiladora, a pesar del litro de leche que le dan cada mañana. Piensa seguir porque necesita juntar para hacer su fiesta de quince.

También Américo trabaja porque quiere dinero para comprar ropa y también juguetes, pelotas, canicas, carritos. Le gusta jugar a lo que sea. Trabaja de 8 a 5 en una tienda de antigüedades. Ya no estudia.

Chon trabaja en una oficina, antes se la pasaba viendo la tele. Espera crecer para trabajar en una fábrica. Terminó la primaria. No juega porque no tiene tiempo.

Carlos es ecuatoriano, vive en Barcelona con su mamá, tiene quince años y desde hace dos trabaja en obras de construcción, cada verano. Prefiere trabajar a estudiar y a jugar. Así se adelanta a un futuro que no tardará en llegar.

Tampoco tiene tiempo de jugar el niño que trabaja en la verdulería de la calle Escudellers, en Barcelona. Quien, al preguntarle que hace cuando no trabaja, me responde, entre consternado y cansado: cuando yo no trabajo, duermo, y ¡esto es lo que prefiero hacer! ◀▶

Texto escrito a partir de notas y apuntes de cuaderno de viaje a Monterrey, México, durante la preparación del libro *No hay tiempo para jugar*. Las imágenes que acompañan este artículo corresponden a sus bocetos.

Notas

- (1) Sandra Arenal, educadora, activista, escritora, autora de las entrevistas de *No hay tiempo para jugar. Relatos de niños trabajadores*. Valencia: Media Vaca, 2004.
- (2) Paquetitos se les llama a los niños que ponen la mercadería en las bolsas a la salida de los súper o hipermercados. Al momento de mi visita a Monterrey no obtienen sueldo, solamente reciben propinas. Para ser admitidos deben tener entre ocho y doce años e ir a la escuela.



Pensador de mosaicos

Entrevista a Roberto Papetti

Roberto Papetti juega y enseña a jugar desde el centro “La lucertola” de Ravenna (<http://www.racine.ra.it/lucertola>), aunque en el último mes ha estado de viaje: visitó Brasil con el objetivo de dar tres conferencias en la escuela italiana de Belo Horizonte con ocasión de la semana de la cultura italiana. Como acostumbra a pasar, la inmensidad del país y –sobre todo– de sus habitantes, acabó tragándose durante tres semanas y llevándolo de Belo Horizonte a Guarulhos, Sao Paulo, Campinas y Río de Janeiro.

La actividad ha sido la de siempre: conferencias y talleres para niños de primaria, secundaria, estudiantes universitarios, profesores y padres. Con ellos habló de tres temas que le apasionan: la relación entre juego, arte y ciencia; la relación entre juego y matemática y la historia del mosaico, porque entre otras cosas, este señor cuya vida no podría desarrollarse de manera más clara alrededor del juego, empezó siendo mosaicista, o lo que es lo mismo: pensador de mosaicos.

¿Lo más difícil del viaje? “Probablemente el encuentro de Sao Paulo frente a un público de niños y adultos; si unos quieren jugar, los otros piden explicaciones; la gracia está en suscitar en ambos la participación lúdica”, cuenta Roberto Papetti en conversación telefónica.

Pudimos dialogar con él a la vuelta de su viaje, y lo encontramos a la hora de la cena, recién llegado de un museo de la civilización campesina en la ciudad de al lado. Su relación con el mundo campesino y con la tradición, es evidente en la producción de un libro como *Giocattoli nella stanza di Ettore (Juguetes en la habitación de Ettore)*. El tal Ettore del título, no es otro que Ettore Guatelli, un maestro de primaria de familia campesina, coleccionista de cosas e historias, museógrafo que

relaciona cosas y objetos; arraiga en su valoración de la tradición: “La tradición es siempre una invención y, aun así, los juguetes son siempre los mismos. No se inventan cosas nuevas, incluso el reciclaje es parte de la tradición”. Roberto Papetti conjuga tradición y artesanía, tanto que en el centro “La lucertola”, el núcleo central no es otra cosa que el taller de carpintería. Allí se fabrican los juguetes.

Espíritu lúdico, diálogo, artesanía, tradición, con esto deberíamos tener casi todos los fundamentos de su trabajo, casi. Porque todavía no damos con la esencia del juego. El detalle que nos falta es preguntarnos el tamaño de la maleta que Roberto lleva consigo cada vez que se encuentra con niños para jugar, o quizá será mejor preguntarse si siempre es necesario que lleve esa maleta. La verdad es que no. El juego se hace con juguetes pero también con palabras e historias, ya que, como él mismo dice, “el sonido mismo es un juguete”. Autor de *Son caduto nel pasticcio (He caído en el desaguado)*, antología de poesía, se declara fascinado por las infinitas posibilidades de la poesía lúdica, por la sonoridad y el ritmo, por la poesía del *non sense* y por un poeta en particular, Velimir Khlebnikov, que describe así: “Un gran poeta ruso, era amigo de Mayakovski. Murió todavía joven y en la miseria. Ha sido el mayor experimentador del lenguaje poético en la época de la revolución. Era un personaje extraño: un trotamundos, solitario, vivía casi como un vagabundo. Tenía una funda en la que guardaba todos sus poemas, y esa era su almohada, ya que dormía por la calle. Un poeta extraordinario”.

Quizá, tras su manera de pensar, no tendría que sorprender que apareciera el nombre de Bruno Munari. Dice Papetti: “He coincidido con Munari en dos

Ariana Squilloni

Editora, investigadora y autora de literatura infantil y juvenil (en este orden y no por la calidad sino por la cantidad). En la actualidad ha emprendido el proyecto A buen paso, con cuatro títulos que hacen honor al título de esta pequeña editorial

Roberto Papetti
Tintinnabula. Giocattolomuseo
Bologna: Artebambini, 2006
www.rivistadada.it



ocasiones en relación a la formación de maestros, con mucha humildad me he puesto a su disposición llevándole el material. Lo he observado mientras trabajaba con adultos y niños, creo que nos ha transmitido a todos que las cosas que el arte puede buscar y enseñar son pocas pero insustituibles: mirar a la naturaleza fuera y dentro de nosotros; relacionar hechos personales y hechos generales; darle importancia tanto a las pequeñas cosas como a las grandes; considerar nuestros propios límites y vicios y los de los demás; encontrar las proporciones de la vida y el lugar del amor en ella, y su fuerza y el ritmo que le impone la muerte, la manera de pensar en ella o de evitar hacerlo. El arte puede enseñar la claridad, la piedad, la tristeza y la ironía. El humorismo y muchas otras cosas tan necesarias como difíciles”.

Lo que sigue son reflexiones de Roberto Papetti, con sus propias palabras, sobre el centro “La lucertola” (lagarto en español) que ya tiene más de quince años de vida, su relación con las dinámicas del mundo contemporáneo y lo que le preocupa realmente —es un decir—: el juego de las canicas, su pasión de infancia que lo ha impulsado a crear la “Universidad de las canicas”, y finalmente sobre el profesor Balazar, su alter ego.

Cierto es que después de repasar sus palabras el lector podría llegar a la conclusión de que el mundo de Papetti se compone de pequeñas piezas y que resulta

—casi— imposible unir las entre sí, sin embargo hay que recordar que para este italiano de espíritu viajero la vida es algo más que una sucesión de días. Ya lo dijo el propio Papetti: “Empecé haciendo mosaicos”. Muchos años después sigue empeñado en lo mismo: crear diminutos mundos con las puntas de sus dedos.

El porqué del lagarto

El lagarto, animal elegante y hermoso es una pequeña serpiente, un duende, un antiguo drago, un ser que vive de sol y calor, una pequeña criatura indómita y salvaje. Vive cerca del hombre de una forma problemática, de alguna manera su futuro ya está decidido. Carlos Emilio Gadda dice: “El dinosaurio salido del museo se encontró con el lagarto que aún no vivía allí. Dijo: ‘Hoy yo, mañana tú’”. En el pasado a los niños les gustaba atraparlo, aunque entre ellos no faltaran los que eran capaces de encontrar la manera de hacerse amigos suyos. Nos hemos apropiado de este animal como tótem y amuleto de buena suerte para un trabajo provechoso con niños y escuelas. Le hacemos al lagarto una profunda reverencia (de hecho, de todas las actitudes posibles en el ámbito educativo, la que más nos interesa es el homenaje ceremonial), y en su honor le hemos puesto el nombre al centro de juego y ecología de Ravenna.

De la ecología a la ecología del juego

Este taller nace dentro de un centro integrado de servicios del Ayuntamiento de Ravenna en 1993, siguiendo el modelo de las *Maison de la cultura* francesas y de los *Teacher Center* anglosajones. Eran los años de la ecología y de los movimientos que traían a Italia las primeras luchas para la defensa del medioambiente y la promoción de una cultura científica estrechamente atada a la cultura medioambiental.

En esos años la ecología era un tema muy importante en el ámbito escolar y muchos profesores pedían formación y deseaban ponerse al día sobre la didáctica del medioambiente. Deseaban conocer y moverse por el entorno natural de su propia región, que increíblemente les era casi completamente desconocido.

De esta manera descubrieron el territorio en su vertiente física y biológica, a través de la divulgación de conocimientos científicos y naturales, hecho que les lle-

varía a tomar conciencia de la necesidad de combatir en defensa de la vida y de la calidad de la vida en la ciudad, y también a pedir que se crearan parques y oasis naturales, a defender y valorar el paisaje, a luchar para preservar las dunas de la costa de la región donde la especulación edilicia era salvaje.

En esos años iban tomando forma módulos operativos experimentales que, basándose en condiciones logísticas y participativas, dejarían entrar a la escuela el punto de vista del territorio, o dicho con una terminología burocrática, un sistema de formación integrado escuela-territorio. Se experimentaba con planos de intervenciones originales que, junto con la escuela, involucraban instituciones, organizaciones sociales y recreativas, y que en la cultura medioambiental encontraban sus estímulos.

El centro “La lucertola”, gracias a un proyecto de construcción del juego ecológico, descubrió el centro para la cultura lúdica del ayuntamiento de Turín y el maestro Giancarlo Peremprunner, dándose cuenta de la importancia del juego para la educación de los niños, y llevando entonces muchas de sus elecciones futuras hacia esa dirección.

El fenómeno del juego

El juego es un fenómeno muy complejo que se puede colocar en al menos tres niveles: 1) la extensión (el juego no es un fenómeno exclusivamente infantil sino que se encuentra tanto en el adulto como en el animal; no se halla en una sola formación cultural sino que atraviesa espacio-temporalmente todas las sociedades); 2) la enorme variedad de formas que puede adquirir (el lenguaje común llama juegos a formas de actuar diferentes, como construir una cometa, jugar a las cartas, fingir conducir un coche, apostar dinero a la *roulette*, columpiarse); 3) una amplia serie de perspectivas teóricas y de investigación a través de las cuales se ha tratado de conceptualizarlo (psicología cognitiva, antropología, pedagogía, lingüística).

Para definir el juego no es suficiente decir: “el juego expresa” o “el juego sirve para”. Queda claro que se juega y que algo une a los que juegan, así como es cierto que diferentes juegos tienen su propia especificidad, que las formas comunicativas que se activan son paradójicas y que el juego es al mismo tiempo libre y reglado, gratuito y productivo, transgresor y adaptativo.





En el fenómeno juego me parece que una distinción fundamental es expresada a la perfección por las dos palabras inglesas: *game* y *play*. Es decir, el juego aúna sistemas codificados con una estructura formal caracterizada por reglas y la actividad particular de quien se coloca dentro de un marco paradójico dibujado entre lo que se considera realidad y lo que no.

El juego creador

De los muchos aspectos que atañen la importancia del juego en los niños me parece necesario subrayar la influencia del juego en el desarrollo de la fantasía. Hacia el final del segundo año de vida en el niño se nota que ciertos tipos especiales de juegos ya están en ciernes, se trata de los juegos de fantasía. Éstos se expresan plenamente hacia los seis años e influencian en gran medida el desarrollo de la creatividad infantil. Los niños y los adultos también utilizamos la fantasía todo el rato para interpretar las cosas, tratando de entender lo que está fuera de nuestro alcance. Y todo el sistema emocional depende de la manera en la que uno imagina lo que no llega a sus sentidos. Cuando los niños tienen miedo, o no se encuentran a gusto, cuando se les ocurre una idea, siempre entra en juego el acto de fantasear. Melodías de imágenes para juegos creativos que no sólo ayudan a descubrir el mundo, sino que también son medios para educar las cualidades morales. Esto se ve claramente en los niños en el parvulario que a menudo juegan en grupos. Su empeño en ese momento se concentra en alcanzar un objetivo común.

Tiempos modernos

Mi relación con la tecnología es problemática, me inquieta, siento que todo lo que nos rodea es naturaleza transformada y dominio sin posibilidades. No hay tiempo para comprender, asimilar, reflexionar, decidir si acoger o rechazar. La tecnología está encima de uno y no te da margen y al mismo tiempo no puedes prescindir de ella.

A veces, cual fiel seguidor de Ludd, destruyo algo, cosas mías, no me meto con las cosas de los demás, el móvil o un portátil o un televisor por ejemplo. Es fácil suponer que se trata de ataques histéricos, completamente ridículos, más propios de un "lúdico" idiota que de un "luddista". Es posible que dependan de una moderada

posesión psicótica, o quizá del deseo de celebrar un ritual, un culto tribal con conjuros.

Confusión dominante

La cuestión es que el mundo de la técnica a veces es bruto, sobre todo cuando aumenta la potencia física del hombre y por ende la posibilidad de cometer un daño todavía mayor, mientras que las posibilidades del bien quedan atrofiadas. Te lleva a perder el sentido de la medida, te acostumbra a no ver la Tierra como un lugar en el que habitar, como pensaban los griegos, sino como un lugar que hay que dominar y consumir hasta su desgaste.

Es como si te hubieran condenado a bañarte sin pausa en un jacuzzi, tienes que flotar junto con millones de nuevas herramientas "amigas"... Un brumoso imperio de la indistinción, que confunde lo alto y lo bajo, lo público y lo privado, lo derecho y lo curvo, el satisfecho del hambriento, el objeto solitario y los montones, la interioridad y la exterioridad. Es un *patchwork*, una invasión de un ultracuerpo tecnológico, una manta de Linus desarticulada y loca que tienes que chupar. Tomados de uno en uno, los objetos son problemáticos y habría que interrogarlos: ordenador, ascensor, acondicionador, reloj digital, fotocopiadora, bolsa de plástico, herramientas de información... ¡Quién puede hacer esto!

Encima de mí brilla la luz del neón, que representa lo viejo y lo nuevo de las viviendas, la edad de la piedra y del espacio, polaridades fusionadas entre la desolación y la exaltación, acuario y prisión. ¿Qué posibilidades hay de quitarse de encima esta luz catódica y fluorescente que convierte mi cara en un fantasma marchitado por el post-humanismo? Por esta razón digo que el mundo de la técnica es el banco en el que nos hemos encallado. Estancados hasta en el lenguaje, ya que las palabras y los pensamientos que somos capaces de expresar son tan limitados... aunque sólo fuera para expresar nuestra inadecuación.

Sobre los modelos

Los objetos con los que se relacionan los niños de hoy en día son mecanismos tecnológicos, objetos estratégicos, que implican relaciones de fuerza, una intervención racional y concentrada, orientada en una cierta dirección que no es sólo el consumo. Los juguetes también. A los niños los vemos fuertemente atraídos, a lo mejor

poseídos por ellos, y esto es por la razón de que los primeros que se dejan seducir y conquistar son los adultos. Imponen modelos, se acompañan a potentes campañas de persuasión y de publicidad... Caerían en un instante si sólo se les permitiera practicar la autonomía y la alternativa del juego de siempre en calles y plazas con sus coetáneos.

Sobre lo importante. Las canicas

Arrastro la pasión por las canicas desde la infancia. Jugaba con los amigos en las tardes de invierno después de la escuela, las calles eran de tierra, el lugar perfecto para este juego, alguien dibujaba esquemas geométricos o cavaba pequeños agujeros. Las canicas eran de terracota pero existía también una canica de vidrio que encontrábamos en los bares dentro de las botellas del seltz, las "vetroniche" (de vidrio en español) y eran muy apreciadas. Durante el verano nos encontrábamos en la playa para construir circuitos con curvas parabólicas, puentes, pistas en forma de anillo, y jugábamos con canicas de plástico con las imágenes de los ciclistas del *Giro d'Italia*.

El secreto de las canicas

El secreto de las canicas es la felicidad de algo que acontece, un buen tiro, un amigo que reconoce tu habilidad, una bolsita de canicas que repartes con quien no tiene. Cuando juegas a las canicas, si haces un tiro a *crizzo* para golpear la de un adversario, se apodera de ti un vértigo inexplicable. Te mueves utilizando formas perfectas y totales, como un demiurgo o el creador de un universo. Por otro lado, ¿no era una canica el andrógino original?

La naturaleza del bigliodromo, circuito para canicas

Estos circuitos se construyen para complicar el juego, imitando las actividades prevalentemente competitivas de los adultos. Los niños construyen sencillos circuitos en madera, con toboganes que se apoyan en estructuras más o menos estables donde dejar caer las canicas. Si no hacen pistas en las orillas de un río. Se puede construir un circuito sencillo y muy eficaz con una caja de zapatos con cinco agujeros numerados. En Siena, los niños juegan con "Barbieri", literalmente barberos, canicas de madera con los colores de los barrios de la ciudad. Las canicas van corriendo a lo largo de una pista de tres pisos que reproduce las carreras de los caballos del "palio". La invención de los esquemas que se pueden dibujar en el terreno ha ido evolucionando junto con la construcción de pequeños mecanismos más o menos complejos. Un resto arqueológico del siglo V, que se encuentra en el Museum für Byzantinische Kunst de Berlín, representa un juego de canicas en forma de tobogán realizado en mármol del Proconneso, atravesado por una serie de

galerías transversales con recorridos por caída. Probablemente las canicas de colores diferentes, a medida que corrían hacia abajo, iban cayendo en los canales internos y se mezclaban sin que ninguna de ellas pudiera influenciar el orden en el que habían entrado, hasta que rodando sin parar llegaban a entrar en un "tubos" vertical, una sobre la otra, y de esta manera dejaban patente el resultado.

Los circuitos para canicas son fórmulas, encantamientos, construcciones enigmáticas que pueden aplacar a los espíritus o desencadenar manías. Normalmente nacen a partir de la observación de cosas comunes, modificadas a un nivel fantástico, traducidas en mecanismos fantásticos, pero también a partir de la observación de cuadros como *Juegos infantiles* de Bruegel, o descubriendo un recorrido parabólico en un texto de geometría no euclídea o leyendo las maravillosas aventuras de Qwfwq en las *Cosmicómicas* de Calvino.

El profesor Baldazar. El alter ego

Profesor Baldazar es un apodo que me dieron los niños hace años, a lo mejor es-

taban pensando en un inventor con la cara seria y al mismo tiempo graciosa, es decir la máscara que me pongo para esconder las ganas de jugar y construir con las manos los objetos lúdicos que voy a utilizar.

No entiendo si esa percepción de los niños ha condicionado mi manera de trabajar: a veces me ha parecido interpretar un personaje salido de un melodrama burlesco cuyas líneas podrían ser las siguientes: "¡Dale los juguetes a los niños, aunque ellos acaben rompiéndolos!".

Hace años que esta locura se traduce en un trabajo de investigación, desarrollo, construcción y donación de algo que ellos acabarán indefectiblemente estropeando. Muchas personas definen esta manera de actuar de los niños como grosería. Baudelaire, hablando de la costumbre de los niños de romper los juguetes, decía: "La mayor parte de los críos sobre todo quiere ver el alma; algunos, después de haberlos utilizado durante mucho tiempo, los otros, enseguida". ¡Todo lo contrario de grosería o incapacidad de cuidar las cosas! ◀▶

Nota: Todas las imágenes de este artículo pertenecen al libro Tintinnabula



Artistas y juguetes

Fernando Antoñanzas Mejía

Es licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense en la especialidad de grabado y Doctor por la Universidad Complutense. Su apasionante tesis doctoral sobre Artistas y juguetes puede leerse en http://eprints.ucm.es/view/people/Antoñanzas_Mejía=EDa,_Fernando.html

Desde finales del siglo XIX y durante gran parte del siglo XX los artistas han buscado nuevas fuentes de inspiración que no estuviesen contaminadas por la cultura occidental. Muchos artistas y movimientos de vanguardia han encontrado en el arte infantil una fuente de inspiración libre de las enseñanzas académicas que les permitió afrontar el mundo que les rodeaba con una nueva mirada más libre e inocente y encontrar nuevas técnicas de trabajo.

Por otra parte, junto a esta búsqueda de nuevas fuentes de inspiración, ciertos movimientos de vanguardia buscaban un cambio en la sociedad y para ello nada mejor que acercarse a las raíces de la sociedad, los niños y su entorno, educándolos en sus principios estéticos; de esta forma, cuando fuesen mayores, ya estarían habituados a los principios tanto estéticos como sociales de dichos movimientos.

De esta forma hubo artistas que comenzaron a producir objetos pensados especialmente para los niños: muebles, libros infantiles ilustrados, juguetes, etcétera. Ciertos artistas también se interesaron por las teorías pedagógicas renovadoras e influidos por ellas diseñaron objetos pensados especialmente para activar las capacidades de los niños.

Los juguetes son tal vez uno de los resultados más felices de esta relación entre el arte contemporáneo y la infancia, ya que muchos artistas se sentían cercanos a los niños y mostraron una comprensión profunda de ellos y su mundo. Hubo artistas que hicieron juguetes para satisfacer el deseo de sus hijos por uno de ellos, otros que vieron en los juguetes un medio para ganarse la vida y no depender exclusivamente de la venta de sus obras y otros que los hicieron tanto para satisfacer a sus hijos como para en algún momento ganarse la vida.

Probablemente fueron los futuristas Balla y Depero quienes primero mostraron interés público por los juguetes en su manifiesto *Reconstrucción futurista del universo* publicado en 1915. En dicho manifiesto expresaban el deseo de “reconstruir” el mundo desde una concepción futurista. Entre los distintos asuntos que trataron en el manifiesto estaba la descripción de las características que debía tener el juguete futurista. Un juguete que debía servir para desarrollar sus capacidades físicas, alimentar su imaginación; además de prepararles para el valor físico y la lucha.

Los juguetes desmontables de Joaquín Torres-García

“¡Todo es juguete y pintura!” (1), con estas palabras se dirigía Joaquín Torres-García a su amigo y artista Rafael Barradas y en ellas se perciben claramente el interés y el entusiasmo que puso en el diseño y la construcción de juguetes. Una actividad a la que Torres-García se dedicaría entre los años 1914 y 1932 al considerarla como un medio ideal para ganarse la vida y poder mantener su independencia artística.

Los juguetes que diseñó estaban fabricados en madera para que tuviesen una mayor resistencia y para resaltar ciertos rasgos artesanales. La mayoría de sus juguetes eran desmontables, con las piezas especialmente diseñadas para potenciar su capacidad combinatoria. De esta forma se acercaba a la mentalidad infantil, pues Torres-García consideraba que si los niños destruían sus juguetes no lo hacían por un mero afán destructivo, sino por curiosidad; y si se les daban por piezas, los niños po-



Loro de © Joaquín Torres-García. Imagen tomada del catálogo *Aladdin Juguetes transformables*. Montevideo: Museo Torres-García, 2005

dían destruir y reconstruir sus juguetes una y otra vez. Así los niños se acercaban al manejo de las formas geométricas, se agudizaba su sentido del color y su capacidad de apreciación visual. El fin último que Torres-García con estos juguetes era elevar la creatividad infantil.

Todos los juguetes que hizo estaban influenciados por las ciudades en donde vivió: Barcelona, Madrid, París, Nueva York. Aparecen en sus juguetes elementos de las ciudades como sus habitantes, los medios de transporte, las casas que pintaba en sus cuadros de la época vibracionista. Hubo algunos diseños que apenas se modificaron con los años, los diseños de animales. Sin embargo, en otros casos, como aquellos juguetes que hizo en Nueva York (2), se dedicó a caricaturizar los personajes pintorescos de una gran metrópolis moderna: gánsters, hombres de negocios, afroamericanos. Su aspecto está inspirado por las tiras cómicas y las páginas dominicales de los periódicos.

Las muñecas de Pablo Picasso

A Pablo Picasso le gustaban los niños. Le divertía estar con ellos y entretenerlos. Con siete años recortaba en papel las figuritas que le pedían sus primas y hermanas para entretenerlas, era capaz de empezar por cualquier parte demostrando una habilidad con las tijeras que le sería más adelante de gran utilidad. Picasso se identificaba con los niños y con el mundo de la infancia. Para él representaba un breve momento de libertad e inocencia que funcionaba como una fase separada y distinta de la vida humana.

Picasso siempre tenía las manos ocupadas manipulando un trozo de madera, un pedazo de papel, una cajetilla de cigarrillos, etcétera. Sus hijos eran los principales destinatarios de los numerosos juguetes que Picasso hacía: teatrillos de papel, instrumentos musicales, caballos de juguetes y muñecas de todo tipo (papel, madera, cerámica...)

Muchas de las muñecas de papel recortado eran generalmente retratos de niños, en muchas ocasiones sus hijos, que vestían con ropa moderna. Estas muñecas solían estar dibujadas por las dos caras del papel y empleaba lápices de colores o de grafito.

En 1904 hizo una muñeca de madera para la hija de su asistente. Estaba tallada en un trozo de madera a la manera de los fetiches africanos, apenas tenía detalles, con los brazos pegados al cuerpo y los rasgos de la cara tallados de forma tosca, con la nariz vertical y los ojos almendrados.

De entre todas las muñecas que hizo el artista malagueño, tal vez las más destacables sean las siete que talló y pintó para su hija Paloma. Estaban pensadas para que su hija las utilizase con sus juguetes de bloques. Eran de diferentes tamaños y las talló para permitirle a su hija un fácil manejo. Estaban ligeramente talladas para darles algo de forma y con los rasgos de la cara y los pies, en algunos casos, pintados. Las caras tienen grandes ojos, mejillas redondeadas y flequillo que hacen que sean muy expresivas. La manera de pintar sus caras está muy cercana a muchos de sus cuadros, en donde los personajes tienen ojos grandes y mofletes marcados (como sucede en la serie de *Las Meninas*).

Estas muñecas recuerdan a la forma de trabajar que tenía Picasso realizando series de un mismo tema, con diferentes varia-

ciones. Comienza con una cabeza y las muñecas van creciendo hasta tener brazos y piernas.

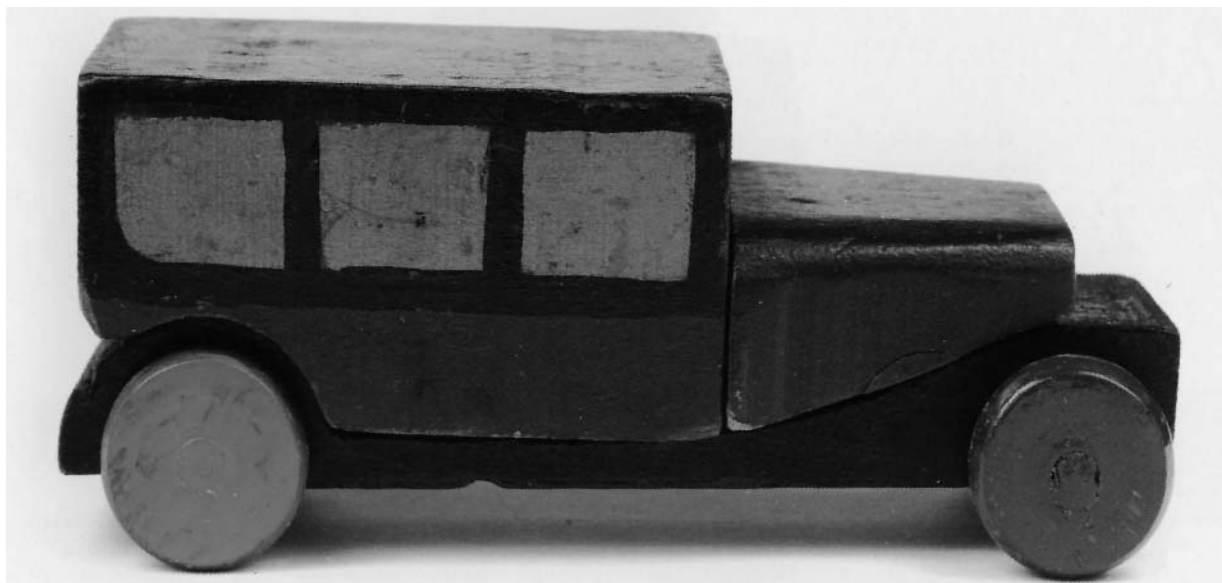
El teatro de títeres de Paul Klee

Paul Klee se adentró en el mundo de los juguetes realizando un teatro de títeres para su hijo Félix. Entre 1925 y 1926 hizo el decorado y un conjunto de cincuenta marionetas, de las que desgraciadamente sólo se conservan treinta.

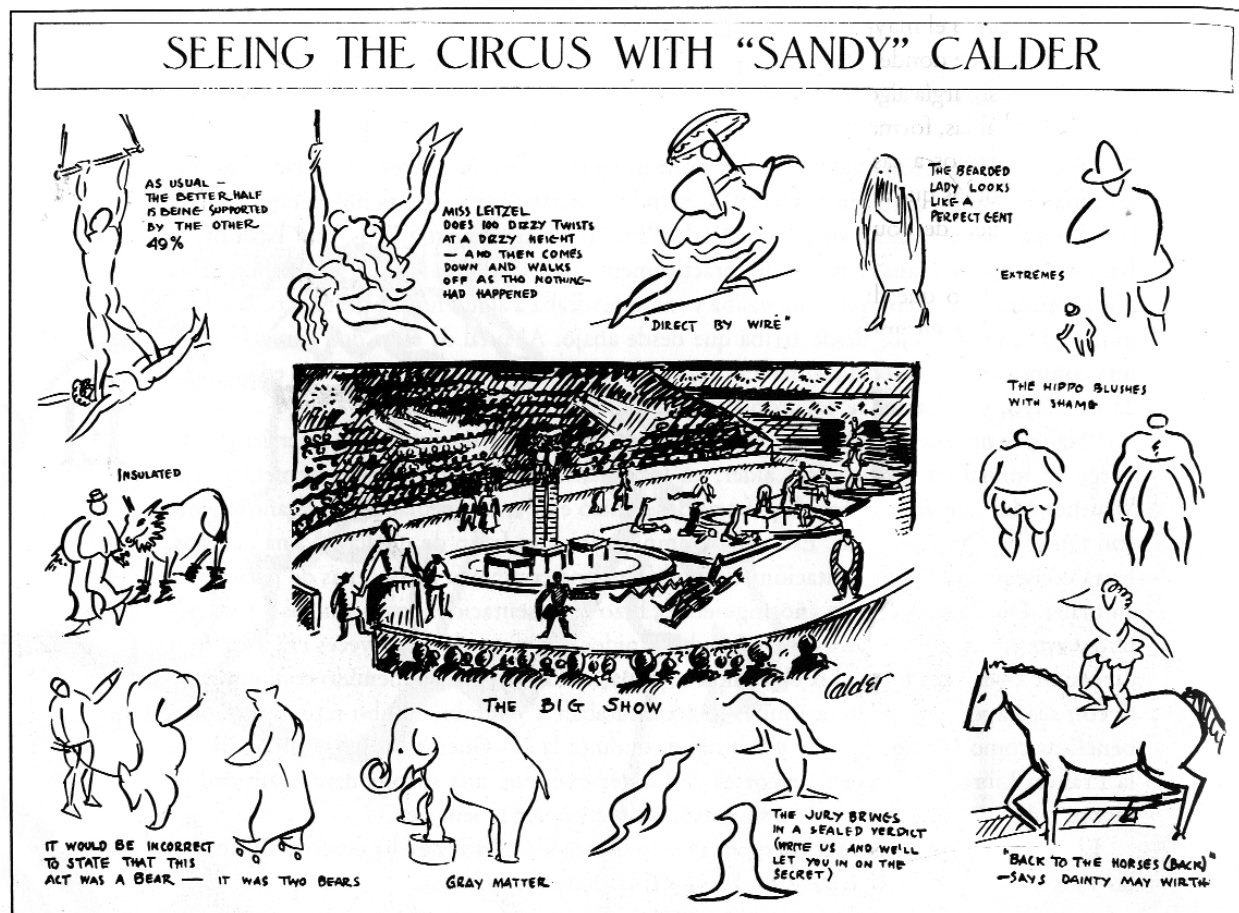
Los títeres fueron hechos en dos épocas distintas: los primeros en 1916, con el decorado y ocho títeres que representaban a los personajes tradicionales del teatro de marionetas alemán *Kasperl y Gretl*; el resto los hizo entre 1919 y 1925, se los regalaba a su hijo en su cumpleaños o por Navidad. En ambos casos hay una clara influencia del Dadaísmo, por su gusto en los acabados imperfectos y en el empleo de materiales de desecho y de poco valor, con lo que sus títeres tenían una mayor plasticidad y expresividad.

Klee disfrutaba experimentando con los más diversos materiales: botones, trozos de tela, alambre, metal, yeso, brochas, enchufes, etcétera; influencia del collage cubista que había introducido objetos de la vida cotidiana en el plano pictórico. Algunos de estos elementos inspiraron el nombre de los personajes, como sucede con "Espíritu del enchufe", para el que utilizó los restos de un enchufe para hacer su cabeza, o con el "Espíritu de la caja de cerillas".

Lo caprichoso, lo lúdico y lo fantástico están tan presentes en este teatro como en la propia obra plástica de Klee. Hay un agudo sentido del humor en muchas de



Coche verde de © Joaquín Torres-García. Imagen tomada del catálogo *Aladdin Juguetes transformables*. Montevideo: Museo Torres-García, 2005



© Alexander Calder. Dibujo para la *Nationale Police Gazette*. Incluido en el catálogo *El universo de Calder*. Valencia: IVAM, 1992

sus marionetas –“Bandido”, el “Barbero de Bagdad”–mezclado con la sátira, la fantasía, lo grotesco y lo aterrador –el “Demonio del guante”, el “Señor Muerte”-. Lo que le permitió expresar sus impresiones acerca de las tragicómicas situaciones humanas. El teatro de títeres representa el paradigma de un mundo en donde no existen esquemas preestablecidos, en donde nada está dado.

Los juguetes de arrastre de Calder

Ya desde pequeño Alexander Calder demostró una gran habilidad para construir sus juguetes, a lo que siempre le animaron sus padres, quienes preferían los objetos artesanales a los producidos de forma industrial. Calder hizo junto con su hermana casas de muñecas, sillas de montar para caballos de juguetes, arcas de Noé. También llegó a hacerle joyas a las muñecas de su hermana con alambres que recogía por la calle. Incluso modificó los personajes de un circo de juguete para que estuvieran articulados y realizasen algún truco, claro precedente de su famoso circo.

Durante una temporada se dedicó pro-

fesionalmente al diseño y fabricación de juguetes. En 1927, cuando residía en París, un serbio le encargó una serie de juguetes articulados. A pesar de no poder encontrarlo después de hacerlos, Calder continuó fabricando juguetes por pura diversión. En otoño de ese mismo año, ya en los Estados Unidos, fue recomendado al director de una empresa juguetera. Calder diseñó y construyó una serie de prototipos, la mayoría eran juguetes de arrastre y entre los modelos había una vaca que embestia, un pez, un pato, un canguro, etcétera.

La madera y el alambre eran los materiales principales de estos juguetes. La madera era la que sobraba de fabricar puertas. Estaban pintados con colores brillantes. Sin embargo, lo que más destaca de estos juguetes es su movimiento, si no se tira de ellos o se los empuja no están completos, les falta algo. Sus movimientos estaban muy estudiados para que evocasen de una manera humorística y estilizada el de los propios animales. Sus conocimientos de ingeniería junto con su gran habilidad manual le resultaron de gran utilidad a la hora de hacer sus juguetes y móviles. Calder era capaz de construir una casa de muñecas con un ascensor que funcionase, coches y anima-

les a partir de las latas de conserva. Creó ingeniosos mecanismos que le permitían dotarlos de movimientos, mecanismos que más adelante utilizaría en sus móviles.

Sus juguetes reflejan claramente el gran sentido del humor que Calder daba a todo lo que hacía y la importancia del juego en su obra. El humor funciona como protesta contra la falsa seriedad del arte y la vanidad del artista de vanguardia; le permitió que su obra tuviese un sentimiento sin necesidad de reproducir la realidad, además de dotarla de una gran vitalidad y fuerza.

Alexander Calder llegó a producir sus esculturas partiendo de los juegos y juguetes infantiles. Sus juguetes, junto con su famoso circo en miniatura, resultaron de vital importancia para su obra artística. Un crítico llegó a decir: “Los juguetes le señalaron el camino” (3). ◀

Notas

- (1) GARCÍA SEDAS, Pilar. *Joaquín Torres-García y Rafael Barradas. Un diálogo escrito: 1918-1928*. Barcelona/Montevideo: Parsifal Ediciones/Libertad Libros, 2001.
- (2) Joaquín Torres-García viajó con toda su familia a Nueva York en donde vivió entre 1920 y 1922.
- (3) James Jonson Sweeney; “Alexander Calder” en la página web: <http://www.calder.org/SETS/life/life.html>.

Silvia Lenardón y Guillermo Martínez

Silvia Lenardón y Guillermo Martínez investigan en las diferentes posibilidades de montaje y técnicas, para derivar en el uso de una alfombra como escenario donde se cuentan las historias. Influído por el teatro de figuras y sombras más primitivos y el juego de los niños, la Compañía de Objetos Pingüinazo se encuentra en el cruce del teatro de objetos y la plástica. Su blog: <http://pinguinazo.blogspot.com>

Alexander Calder y nuestro teatro de objetos

Hablar de la influencia de Alexander Calder en nuestra obra, es hablar de un encuentro, o de varios. Cuando decidimos armar una obra de títeres, de teatro de objetos, o una performance con objetos, no sabíamos muy bien de qué hablábamos. Tal vez no lo sepamos hoy día, pero sí sabemos que la esencia de nuestro trabajo está en lo lúdico.

Con "El pingüinazo", pensamos en una alfombra como escenario. Cuando pensamos en el juego, pensamos en los niños. Cuando jugamos somos niños. Jugamos en cualquier parte pero nos sentimos más cómodos en el suelo. Allí desplegamos nuestros objetos que se parecen mucho a los juguetes. El suelo es el lugar más cómodo para jugar y cuando uno es un niño grande, una alfombra resulta un espacio más cómodo aún. Alexander Calder es un niño grande, un niño con canas y camisa roja de franela. Vocifera al presentar a sus personajes en su pequeño circo, los hace hablar. Ruge como un león enfurecido, mientras su mujer, Louisa James, pone discos en un gramófono, acompañando a Alexander con la atmósfera que genera la música. Ella no comparte el escenario, está a un costado atenta a la escena, cómplice, aunque no protagonista. Protagonismo de los objetos, juguetes, mecanismos en una fantástica ingeniería de lo artesanal. ¿Que pensarían su padre y su abuelo, importantes escultores aca-

démicos que representaban en bronce distintas personalidades, próceres de aquel lejano Estados Unidos?

En 1926 el joven Calder parte hacia París, capital del arte, participando del ambiente vanguardista de aquella época. Años más tarde traslada la magnificencia de lo escultórico, heredado de su padre y abuelo, ambos de nombre Alexander, al gran formato en sus estables, grandes figuras de hierro y acero emplazadas en el espacio urbano. Pero nuestro Alexander Calder siempre siguió siendo un niño, ese es su mayor mérito. Llena de color el espacio con formas indefinidas, a veces le pone nombres de animales y las pinta de colores estridentes, casi siempre elige los colores primarios, el negro y el blanco. Esos son los colores que más nos gustan. Se dice que Alexander inventó los móviles y que Marcel Duchamp le puso ese nombre, una vez de visita en su taller. Alexander es uno de los precursores del arte cinético. "Si todo funciona, un móvil es un trozo de poesía, que danza de pura alegría de vivir, y sorprende". Se pregunta por qué el arte tiene que ser estático y propone la escultura en movimiento.

Artistas amigos como Mondrian, Léger y Miró ejercieron una gran influencia sobre el pensamiento de Calder, pero pronto desarrolló sus propias ideas.

En este camino nos encontramos con nuestro teatro de objetos, con muchas influencias, siempre en busca de cosas nuevas, al menos para nosotros. Sin duda Alexander Calder junto con Oskar Schlemmer y la escuela de la Bauhaus forman parte de nuestras principales influencias. También están Joaquín Torres García y artistas contemporáneos de diferentes lenguajes artísticos. Nuestra obra es un camino donde visitamos amigos de distintas épocas y jugamos con ellos, pasamos por sus talleres, nos asomamos a su obra, dialogamos con ellos tratando de sintetizar con nuestro vocabulario sensaciones, vivencias, fantasías en clave de juego. Con la obra *El caldero circo* nos proponemos jugar con Alexander más que homenajearlo. ◀▶



Esos objetos deliciosamente inútiles...

Una entrevista con Chico Bicalho

La primera vez que me encontré con las criaturas de Chico Bicalho (www.kritteria.com) fue en casa de una amiga. Me las mostró y yo las admiré como objetos de diseño, aunque sin dedicarles demasiado tiempo. Hasta que su hijo mayor, asombrado de que yo no hubiese tenido el impulso de hacerlo, empezó a darles cuerda. Y entonces llegó la fascinación.

La fascinación tiene como ingredientes principales la curiosidad, el misterio y, en menor medida, el miedo. Utilizando sabiamente estos tres elementos en las dosis adecuadas podemos fabricar algo que produzca fascinación. No, no se emocionen: yo también ignoro la receta exacta. Pero he descubierto que la presencia de una criatura mecánica que se comporta como un ser vivo parece ayudar mucho.

Engaño o alucinación

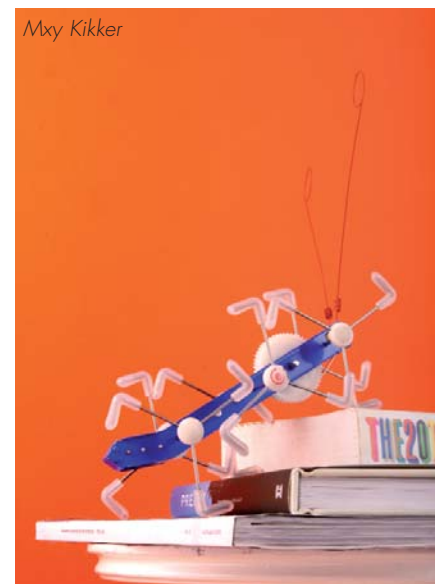
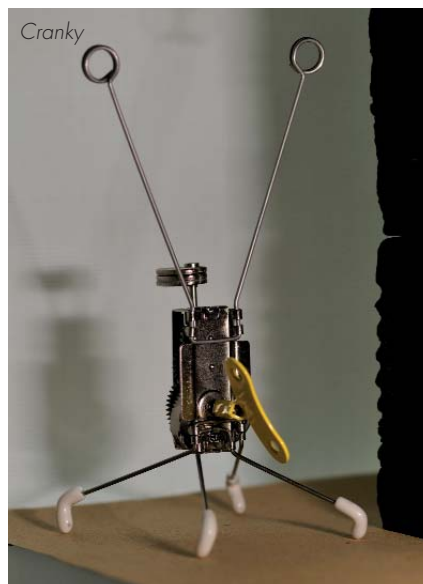
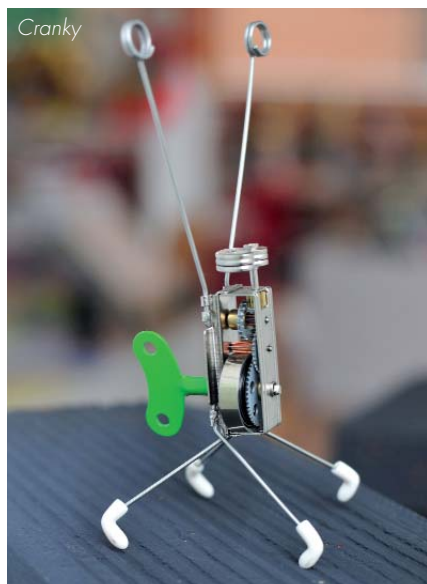
Los autómatas tienen la cualidad de ser a la vez causa y efecto de una fascinación.

Nacen de la obsesión de sus creadores por atrapar aquello que no comprenden, por imitar la perfección de la naturaleza y reproducirla. Al mismo tiempo, provocan en quienes los contemplan la necesidad de hacerlos moverse una y otra vez para intentar entender el secreto que esconden. Es como observar repetidamente el truco de un prestidigitador, tratando de comprender cómo lo hace, sin dejar de sentir un asombro entusiasmado.

Al fin y al cabo, una de las acepciones que recoge el diccionario en la definición de fascinación es “engaño o alucinación”. Los autómatas más famosos de la Historia, aquellos que no sólo reproducían los movimientos animales y humanos sino que además alardeaban de reproducir sus funciones, tenían, finalmente, truco. Es el caso del “Pato con aparato digestivo” de Vaucanson, un pato de cobre formado por más de cuatrocientas piezas móviles que podía, entre otras cosas, batir sus alas, graznar, beber, comer grano y –supuestamente, y aquí estaba el truco– defecar.

Lara Meana

Es librería de vocación y por testarudez. Al frente de *El bosque de la Maga Colibrí* (www.elbosquedelamagacolibrí.es) transmite su pasión, sensibilidad y buen entender a todo aquel que quiera dejarse sorprender por un libro hermoso



Algo parecido ocurría con “El turco”, un autómatata que se hizo famoso por batirse jugando al ajedrez con las grandes personalidades del siglo XVIII, y que en realidad era accionado por el mejor ajedrecista de la época oculto tras un complejo sistema de imanes.

Sin truco

Los autómatas de Chico Bicalho son también fruto de la fascinación de su creador por la naturaleza y sus criaturas. Sus mecanismos están al aire, para que no tengamos ninguna duda de que en este caso, no hay truco. Sin embargo, están llenos de magia.

Desde que los tengo en mi librería, he tenido la ocasión de observar a cientos de personas de todas las edades mirarlos, manipularlos y quedarse extasiados viendo sus movimientos libres e irregulares.

Y entonces surgen las preguntas: ¿Habría encontrado este artista brasileño la receta exacta de la fascinación? ¿Cómo es posible que sus criaturas conquisten a grandes y pequeños por igual?

Para satisfacer nuestra curiosidad, intentar desvelar parte del misterio y disolver el miedo (si lo hubiese) –sin perder ni un ápice de fascinación– hemos charlado con Chico Bicalho, esperando que nos diese algunas claves para entender su arte. He aquí el resultado.

Animales lindos y extraños

¿De dónde le viene la inspiración?

Nací en Río de Janeiro, una ciudad grande como muchas otras, pero con una característica interesante: está rodeada por el bosque urbano más grande del mundo, el Bosque Tijuca, un

parque nacional. Además de amplias zonas de bosque y hermosas montañas de granito –la más famosa es Pan de Azúcar–, Río tiene también las playas urbanas más bonitas del mundo. Así que he sido afortunado por haber crecido en una gran ciudad con tanta naturaleza a su alrededor. En Río no es extraño ver diferentes especies de colibríes, loros, tucanes y una gran variedad de insectos exóticos. Si uno se aventura en calles más remotas, encuentra erizos, osos hormigueros, armadillos y otras criaturas curiosas para una ciudad.

Cuando tenía siete años, mi madre compró una casa de campo en un valle de las montañas, en la región de Petrópolis donde ella había nacido y vivido hasta la adolescencia. Esta casa, que está ahora a mi cargo, es fuente de gran parte de mi investigación informal sobre la “vida salvaje” de la naturaleza. Los animales que pasean por el patio son asombrosos y de una variedad infinita. He visto tantas criaturas fantásticas y año tras año aparecen otras nuevas que me siguen sorprendiendo. El Bosque Atlántico, uno de los más ricos en variedad de especies de plantas y animales del planeta es, sin duda, lo más importante en mi vida, y he tenido la suerte de estar cerca de él. Siento que estoy rodeado de inspiración por todas partes.

Entonces, ¿sus criaturas están basadas en modelos de la naturaleza?

Sí. Desde que era pequeño me han fascinado los animales de todo tipo, no sólo los que son suaves y adorables sino también, y especialmente, los “diferentes”. Me contaban mis padres que ya sentía esta atracción de bebé. Las lagartijas que caminaban por las paredes eran mis favoritas y cuando aprendí a hablar les dije que me encantaba aquel animalito que era así... y me tumbé en el suelo con las manos abiertas.

Me encantan las salamangas y todo tipo de insectos, como los escarabajos irisados –muy comunes en los bosques tropicales de Brasil–; los mamíferos extraños como los osos hormigueros, los perezosos; también los rinocerontes y los pulpos que veía en la tele cuando era pequeño.

¿Qué tipo de relación tiene con los animales?

Como te decía, me gustan todo tipo de animales, pero mi punto débil no son los que son admirados por ser “lindos” sino aquellos que la gente considera, de un modo muy superficial, “extraños”. Creo que los murciélagos son tan hermosos e importantes como los colibríes. Algo parecido me ocurre con las arañas y las mariposas. Me gusta pensar que todos los animales salvajes tienen la misma importancia para el planeta.

Creo que todos mis “bichos de cuerda” reflejan de alguna manera el interés que me producen los “animales olvidados” y transmiten esa fascinación que tengo por ellos. Me encantan, por ejemplo, los pequeños e insignificantes insectos marrones, con sus pequeñas antenas y paso mucho tiempo observando cómo se mueven.

No me gusta tocar los insectos o manipularlos (no soy del tipo biólogo), porque estoy seguro de que a ellos no les gustaría que yo les tocara. Simplemente los observo, y a menudo coloco un trozo de papel delante de ellos –si están dentro de mi casa–, les dejo subirse a él y los llevo fuera, a una hoja, para que puedan encontrar un compañero apropiado para procrear.

Además de ser un gran observador de la naturaleza, ¿era un niño creativo?

De niño hacía algunas cosas un tanto diferentes en términos artísticos.



Producía pequeños objetos y casi siempre trabajaba en tres dimensiones. Hacía, por ejemplo, raras tumbas para los pollitos que me regalaban en las ferias o para las lagartijas muertas. También fundía plomo en la cocina de casa y forjaba cosas inventadas. Jugaba con mercurio de termómetros rotos y otras cosas malísimas para la salud.

Seis ratas y sobras

Ⓡ ¿Cuál fue su primera creación, la primera vez que sintió que estaba haciendo arte?

En los años sesenta, el periódico *O Jornal do Brasil* publicó una estadística que estimaba que existían seis ratas por cada ciudadano de Río de Janeiro. Al día siguiente, Millôr Fernandes, escritor del mismo periódico, declaró: “¡Alguien tiene doce ratas porque yo no tengo ninguna!”. En diciembre de 1965, yo tenía cinco años recién cumplidos y me cambié con mis padres a una casa en Río ubicada al final de un callejón sin salida. Justo después de terminar la mudanza, una mañana salí a la calle y me encontré con media docena de ratas de alcantarilla muertas, envenenadas. En aquel momento yo no era consciente pero aquellas serían “mis seis ratas”. Entré corriendo a casa, cogí un bote nuevo de spray plateado, volví a la calle y meticulosamente las pinté. Aquello me pareció fascinante, como si las ratas se hubiesen convertido en objetos de metal brillante; quedaron como “nuevas”.

Cuando se las llevó el barrendero, la mancha de color plata alrededor de cada animal permaneció y, dentro de ellas, el perfil intacto de cada rata, como si fuera la escena de un crimen. Todavía tengo estas imágenes perfectamente grabadas en mi memoria.

Ⓡ La mayoría de los creadores de autómatas han sido relojeros, mecánicos, científicos o filósofos. ¿Cómo fue tu proceso de formación artística? ¿De qué disciplina partiste?

Como para mí siempre ha sido más fácil trabajar con objetos, terminé haciendo escultura. A principios de los años ochenta estudié en la Rhode Island School of Design, en Nueva York. Rápidamente dejaron de atraerme las cosas “bonitas”. Descubrí que me interesaba más el azar. Juntaba las sobras de los recortes de aluminio, cartón, y experimentaba de distintas maneras con materiales que encontraba en la basura... El trabajo era cada vez más bi-dimensional, aunque yo siempre pensaba en términos de escultura. Mi interés por la fotografía surgió como otra manera de hacer escultura.

Después de licenciarme, cursé el Master of Fine Arts de Fotografía de Nueva York. Fue un tanto aburrido porque echaba de menos combinar la fotografía con la escultura. Trabajé en el estudio de Annie Leibowitz y pasé muchas horas metido en el Metropolitan Museum.

Dentaduras saltarinas japonesas

Ⓡ ¿Cómo nació Critter?

El primer Critter se me ocurrió mientras trabajaba en el estudio de mi amigo David Dear en Nueva York, en 1992. En un almacén de saldos industriales llamado Canal Surplus habíamos comprado unos motores con un peso giratorio en el medio. Tenían más de veinte mil unidades de unos motorcitos japoneses que habían sido fabricados hacia más de cincuenta años para unos artículos de broma que

representaban una dentadura saltarina. Compramos media docena a 50 céntimos cada uno y los tuvimos rodando por el estudio una temporada.

Recuerdo que me gustaba darles cuerda y dejarlos libres por la mesa para verlos girar, caerse y hacer piruetas. Una noche se me ocurrió la idea de soldarle cuatro patas de alambre a uno de los motores y así nació Critter.

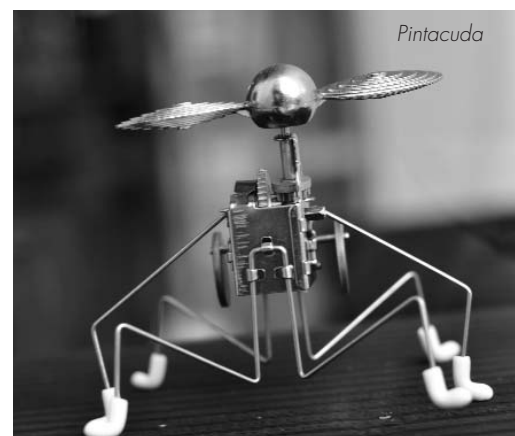
Más tarde, llevamos muestras a una tienda de Manhattan que nos hizo nuestro primer pedido: doce unidades. Así que tuvimos que hacerle algunas mejoras y refinarlos un poco: básicamente modificamos la curva del alambre y les colocamos unas pequeñas “puntas de muleta” con forma de tubo de ensayo que, al ponerlos en los alambres curvados, asumieron la forma de unas diminutas “botitas”. Esas botitas son hoy en día una especie de marca de todos los bichos de cuerda que he diseñado.

Ⓡ ¿Entonces usted solo fabricaba todos los Critters?

Sí. Fue así como empezó mi carrera como “fábrica de un solo hombre”. Entonces los Critters únicamente se vendían en tres tiendas de Nueva York: en la Mxyplyzyk, en el museo Guggenheim, que distribuía en la antigua tienda de Broadway, y en la tienda del propio museo.

Ⓡ ¿Qué le aportaba realizar todo el proceso de fabricación a mano?

Entre 1992 y 1997 aprendí muchas cosas interesantes. Aprendí por ejemplo a meditar. No fue algo intencionado pero hoy me doy cuenta de que todo el proceso de repetición de los movimientos y la constancia en los gestos, ayudaban a mi mente a vaciarse y a despegarse de aquella situación que, en un principio, podía aburrirme. Aprendí a organizarme con precisión,



colocando en el sitio preciso las herramientas sobre la mesa de trabajo, para apenas tener que extender el brazo para coger el alicate sin mirar. Cuando tenía que repetir un movimiento quinientas veces en una tarde esto era esencial. Solamente para las patas, he calculado que hice un mínimo de cuarenta mil operaciones de flexión del alambre para los más de 4.500 Critters "hechos a mano".

En 1997, Kikkerland me propuso la producción de los Critters a escala verdaderamente industrial y acepté. Luego diseñé a Spinney, su hijito, y fue todo un éxito. Así decidimos iniciar la familia de Critters, que ahora diseño junto a mi pareja, Isabella Torquato.

“¿Dónde está la pila?”

Ⓡ ¿Por qué crear juguetes de cuerda y no que funcionen con pilas o electricidad?

Me contaron una cosa graciosa que ocurrió en una feria a la que acudió Kikkerland. Un niño jugó un rato con uno de los Critters, después lo examinó minuciosamente y enseguida le preguntó a su madre: “¿Dónde está la pila?”.

Para mí es muy importante que estos objetos sean de dar cuerda y no necesiten pilas. Odiaría saber que miles de pilas fueran utilizadas y desechadas para dar movimiento a mis juguetes.

Además, los engranajes y mecanismos son como órganos vitales en movimiento y el hecho de que la cuerda dure un tiempo limitado es

importante. Si fuesen movidos a pila rápidamente perderían la gracia, porque serían demasiado “automáticos”.

Movidos a cuerda demandan la atención y la participación activa de las personas. Cuando alguien les da cuerda, les da vida a estos bichos. El movimiento que dura un tiempo limitado se va acabando poco a poco, como una vida cortita, y tenemos que interactuar para que haya movimiento nuevamente.

Ⓡ ¿Cómo es su proceso de creación?

Cuando Isabella y yo creamos los bichos de cuerda no los vemos como “juguetes”, por más que de hecho lo sean. La idea principal es que su movimiento y comportamientos sean imprevisibles, a pesar de ser mecánicos.

Los productos que tienen movimiento generado por la vibración provocada por la oscilación de un peso que gira excéntricamente ya están provistos de esta imprevisibilidad intrínseca, una vez saltando hacia un lado, otra hacia el otro y muchas veces a punto de volcar. Estéticamente, la intención es que cada uno sea puramente mecánico, teniendo como únicos adornos la llave de su cuerda, las botitas y algunas veces el color.

Es importante que haya un área indefinida entre lo mecánico y lo orgánico; esencialmente son insectos-robot que hacen reír a las personas. El objetivo principal es que cada producto tenga un comportamiento, aunque no tenga una apariencia de diseño gracioso. Es más, tenemos un compromiso de no trabajar demasiado en el “diseño” de estos objetos, dejando que el lado

máquina de cada producto sea más importante y que su movimiento sea el que haga alusión a un ser vivo.

El Critter fue descrito por Allan Chocinov como: “no form following no function” (ninguna forma siguiendo ninguna función), y consideramos que esto expresa precisamente la esencia del concepto de cada uno de estos productos.

Los bichos

Ⓡ ¿Qué técnicas utilizáis para diseñar los Critters?

El proceso de creación de estos productos nunca se repetía de uno a otro, cada uno acababa siendo desarrollado de una manera propia. El Critter fue hecho por “clonación”, a partir del original; Spinney fue integralmente hecho por descripción verbal de un texto enviado por fax; Katita fue un término medio entre el objeto en sí y el diseño en Quark; ZéCar en AutoCAD; y más adelante, para Awika utilizamos fotos y montajes en Photoshop. Según íbamos evolucionando, aprendíamos modelado en 3D con programas sofisticados. Aprendimos un poco de animación digital, como fue en el caso de Le Pinch, para el que fue fundamental mostrar el movimiento por simulación de la animación antes de cualquier cosa. Hoy en día vale ya casi todo. Se puede empezar con el modelado 3D, dar continuidad con fotos y fotomontaje poniendo muchas flechas, circulitos y mil anotaciones seguidos de interminables textos y explicaciones por e-mail.



Oahaca



Katita (the Hero)

ⓑ ¿Y Bonga?

El prototipo para Bonga fue generado en un viaje en clase económica de un vuelo de United Airlines entre Sao Paulo y Nueva York. Por aquel entonces estaba permitido embarcar en cabina con alicates y trozos de alambre. Bonga fue materializado en producto recurriendo al Quark como herramienta de dibujo y hoy tiene un sitio especial en mi corazón, porque me involucré en su proceso de creación de forma especial. Quizás por la lentitud de su alzado en Quark, la dificultad para expresarme en este medio, la manera rudimentaria de generar las imágenes, intentando representar en 3D los dibujos técnicos, con un resultado entrañable y humilde que refleja el comportamiento y la personalidad de Bonga, que tiene una enorme tenacidad para escalar pequeños obstáculos con sus patitas giratorias haciendo “fuerza”, su lentitud.

A mí me da un poco de pena Bonga, no sé bien por qué, pero el esfuerzo que hace, sus patitas pequeñitas y su lentitud me conmueven. Él plasma muy bien el cariño que tengo por las criaturas olvidadas, incluso porque Bonga no es una, es tan popular como Awika.

ⓑ ZéCar es el que menos se parece a un animal, ¿verdad?

Sí. Mi amigo Guga Casari y yo desarrollamos el ZéCar específicamente para generar fondos que financiasen el proyecto de reforestación Mil Folhas. Gracias a Zécar y a Kikkerland hemos conseguido plantar, desde el año 2000, por lo menos ciento veinte mil esquejes de más de ochenta especies diferentes de árboles de Bosque Atlántico. Centenares de niños de la escuela

pública de Petrópolis participan en el proyecto, aprendiendo y enseñando a sus padres y familiares la importancia de preservar y recuperar el medio ambiente. En nuestro sitio web hay más información sobre el proyecto: www.projetomilfolhas.com

Entre lo natural y lo artificial

ⓑ ¿Definirías a tus criaturas como animales o como máquinas?

Creo que el Critter, y todos los demás bichos de cuerda, reflejan de alguna manera el profundo interés y el amor que siento por estos animales que no tienen ningún “atributo especial”. Porque el Critter y el resto de los bichos, esencialmente no tienen atributos especiales: no tienen formas exuberantes y son fundamentalmente objetos sin diseño, “desnudos”. Simplemente son un motor con patas de alambre y unas botitas que hacen que se muevan de forma impredecible. E increíblemente, con esa simplicidad son capaces de entretener a gente de todas las edades. Estoy orgulloso de ello, me hace feliz.

Ha habido gente que me ha venido algunas veces con sugerencias, como ponerles un “cuerpo”, como un “cuerpo de araña”. Pero estas personas no han sido capaces de darse cuenta de que el hecho de que este producto no tenga “cuerpo”, es lo que hace que la gente lo confunda en su subconsciente entre una máquina y un animal. ¿Son robots? ¿Son animales? La ambigüedad es lo que les da a estos animales una especie de “alma primitiva”. Y sospecho que

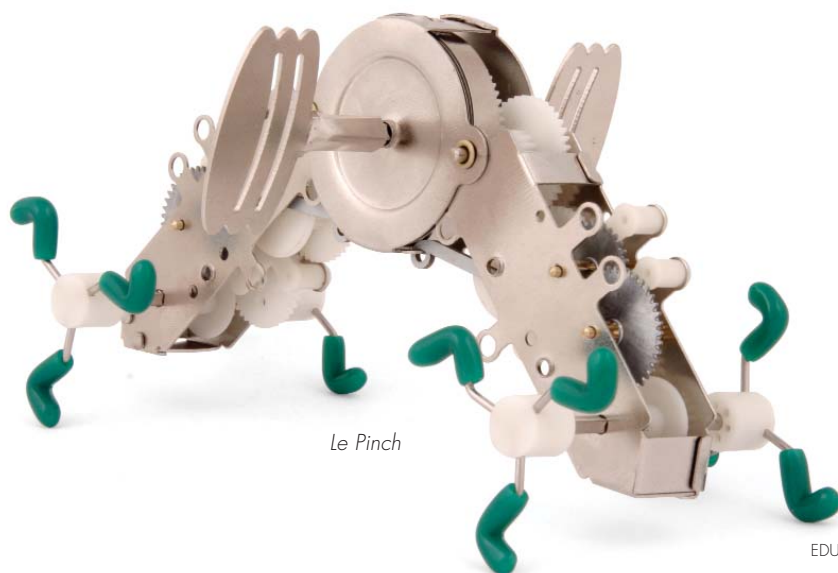
esta es una de las razones por las que suscitan tanto interés en gente de todas las edades.

Y seguimos dándoles cuerda

Aquella tarde en casa de mi amiga terminó en el suelo. Grandes y pequeños, jugando y charlando mientras dábamos cuerda una y otra vez a Critter, Katita, Cosmojetz y Sparklz, y poníamos obstáculos para modificar su trayectoria o sus movimientos.

Tras una larga odisea, conseguí contactar con Kikkerland y traer la colección de las criaturas de Chico a la librería. Aquí son, junto con los libros, mis mascotas. Y a pesar de haberlos observado cientos de veces y de haber intentado desentrañar sus secretos charlando con Chico, me siguen pareciendo –sencilla y misteriosamente– fascinantes. ◀▶

Traducción del portugués: Eduardo Gomes,
diseñador gráfico (www.vagoom.es)
Fotografías: Roberto Molero



Le Pinch



Critter



PAI

Somos la PAI. Doce personas que trabajamos en un grupo de teatro y animación de calle creando espectáculos, parques infantiles, talleres... en los que jugar y participar se convierten en los dos elementos más importantes. En 1988 creamos en Zaragoza nuestro primer parque infantil, y es aquí, en éste espacio, donde se descubre nuestra manera de pensar, de trabajar y de vivir
c/ Jaca, 30 - 50017 Zaragoza
976 336 399
pai@pai.com.es
www.pai.com.es

Parque porque juego



¿Qué es Parque porque juego?

Un espacio de juego infantil para niños y niñas desde bebés hasta cumplidos los once y doce años. Una manera de entender el ocio de los chavales, aunando distintos tipos y cualidades del juego: sensoriales, motrices, de habilidad, de juego dramático, de riesgo, de palabras, de creatividad, musicales.

Un espacio donde todo fluye a través del juego posibilitando relaciones entre los propios niños o entre niños y adultos, actitudes de cooperación, logros que se consiguen entre muchas personas, momentos y lugares para el disfrute individual, pequeños riesgos o retos personales que los chavales se establecen al iniciar su juego, manipulación de materiales nuevos o conocidos en dimensiones poco habituales para los niños, nuevas emociones asociadas al placer de experimentar, sentir, escuchar, probar y desplazarse.

En este parque, tan importantes como los juegos son los animadores que, en el desarrollo de su trabajo, facilitan, proponen u observan el juego en función de las necesidades de los niños. Puede ser que, en ocasiones, sólo tengan que estar pendientes de que el espacio y los materiales estén preparados para el juego, otras veces atentos a modificar algo y hacer propuestas para que el juego evolucione en los niños y otras veces expectantes, observando desde la distancia lo que ocurre en este espacio.

Animadores que en su relación con los niños respetan el juego por encima de

todo, con sus diferentes intensidades y formas. No existen estereotipos de juego, cada niño juega a su manera. El juego para el niño es el canal por el que expresa su manera de entender el mundo y a la vez por el que lo va comprendiendo poco a poco. El animador recoge las propuestas de juego, las reconoce todas y si lo ve necesario las intensifica.

Tienen una actitud de escucha a las necesidades del niño y en función de ellas, intervienen. No tiene una actitud paternalista ni proteccionista con los niños, pero sí manifiesta su entusiasmo y gusto por ellos y por su juego.

A los padres, siempre presentes en los espacios de juego de los niños, se les facilita y se les anima, si quieren, a jugar con sus hijos (también es bueno e interesante verles jugar y cómo se relacionan con otros niños), o bien se les invita a permanecer fuera del espacio de juego, para facilitar la autonomía de sus acompañados.

Buscamos que Parque porque juego sea un espacio donde haya una atmósfera de empatía. Hasta aquí llegan los chavales a jugar, a un lugar creado con esa intención, donde se respira un ambiente lúdico y risueño entre padres, chavales y animadores.

Somos la PAI. Doce personas que trabajamos en un grupo de teatro y animación de calle creando espectáculos, parques infantiles, talleres... en los que jugar y participar se convierten en los dos elementos más importantes.

En 1988 creamos en Zaragoza nuestro primer parque infantil, y es aquí, en este espacio, donde se descubre nuestra manera de pensar, de trabajar y de vivir.

Otro parque

Somos doce jugadores. Jugamos y creamos espectáculos y elementos de juego desde hace días. Y un día cualquiera seguimos soñando cómo sería otro espacio de juego, otro parque...

Te da un poco de vértigo al entrar porque al pisar la arena, no demasiado lejos, ves... y un poco más cerca... en otro rincón, cinco metros más allá... un lugar de sensaciones circular, donde encuentras efectos visuales, trampantojos, donde te puedes rebozar en hojas y cubrirte entera o puedes sumergirte en el barro y luego ducharte...

Hay más parque: una pista de baile y juegos, rincones que te invitan a escuchar, un trapecido montado entre los árboles, un circo de equilibristas y payasos, una pequeña carpa de cine cómico, un espacio donde te mecenas... hay más y más parque, con música, silencios, risas, movimiento, hay tanto parque como se quiera.

Me gustaría un espacio que se pueda transformar, que no sea plano y no esté todo a primera vista, que incite a la curiosidad, que sea muy variado, que quepa mucha gente diferente, que permita múltiples usos y provoque distintos estados.

Y sobre todo me gustaría que cada vez que volviese a este lugar, sintiese cosquillas en la tripa.

¿Y si tuviera una casa en un árbol?

Me gustaría experimentar con diferentes texturas, poder andar descalza, pasear del revés. Notar que el suelo es de gelatina o de piedra o caliente o hace cosquillas o tiembla o es transparente.

Y miro por un agujerito muy pequeño o por mil grandes. Y hay cosas gigantes y otras diminutas y a veces me quedo a oscuras y se encienden las linternas y otras veces tengo que investigar e inventarme cómo salir de allí...

Y puedo jugar con mayores y con pequeños, con gente que conozco y con gente que no conozco, pero sobre todo, puedo jugar.

Entramos en un espacio diferente al de cada día: pasamos por un mundo subterráneo (cuevas, túneles, grandes lombrices) por un mundo acuático (grandes medusas, agua, mucha agua por todas partes, cataratas, lagos), por una pirámide, selva, desiertos... espacios conocidos, pero aquí todo es absurdo, desmedido, transformado...

Quiero un parque donde esconderme a ratos... para que luego me encuentren, claro... eso me gusta. Y cuando digo esconderme es perderme un poco de la presencia constante de los adultos, de su protección.

Un parque con un poco de riesgo, algunos pequeños peligros, haciendo cosas que no hago nunca, diferentes... transformando y transformándome.

Cuando llego a este parque noto algo... creo que cada pieza, cada color, cada imagen y estructura están ideadas para mí. Creo que alguien sabe que jugar es lo importante, que es lo que naturalmente tengo que hacer. Eso lo noto y me gusta un montón... aunque no se lo cuento a nadie.

¡Mi madre de corcho! ¡Qué estructuras tan fantásticas y emocionantes!

¿Cómo es posible que el agua llegue tan alta girando esa manivela?

¿Y el barco que desplazábamos con los espejos por el canal?

Es una maravilla cómo me abstraer juego técnico. Quiero descubrir cómo funcionan y qué motor mueve a todas las cosas...

¡Y a las personas también!

Tenemos suerte en Zaragoza, tenemos un parque de fiestas para chavales que está bastante bien, a mí me gusta.

Es un parque gratuito y abierto a quien quiera venir.

Es un parque bonito. Me gustaría que gran cantidad de grafiteros y grafiteras lo llenasen de hierbas, nidos e insectos por todas partes.

Artistas son los chavales y podrían pintar paredes o construir grandes insectos con cartón, cola y papel.

Un parque me gusta con Algo de locura

Algo de movimiento
Algo bonito, alegre, simpático...

Algo para todo el mundo

Algo colectivo

Algo individual

Algo con vendas en los ojos

Algo para pisar con las manos

Algo para construir con los pies

Algo seguro

Algo tranquilo

Algo, no mucho, sobre muchos planos inclinados

Algo de nada

Circuitos para el agua. Caídas y revueltas, arroyos movidos por gravedad. Y bombeémoslos al final, pero sólo una vez. Que las fuentes sean más árabes que cibernéticas. Que haya más silencio que motores.

Circuitos también para la luz. Hagamos estructuras de colores, en arte, en desequilibrio, traslúcidas, por donde el sol discurra y las armonice. Espejos, reflejos, movimientos al viento.

Espacios tranquilos para juegos libres, libres de adultos también.

Hagamos lugares de encuentro.

Pequeños y numerosos cobertizos donde poder merendar y donde poder hablar.

En mi último viaje encontré un lugar maravilloso, uno de esos sitios en los que el tiempo pasa y uno no se da cuenta.

He encontrado un lugar donde puedo volar sin avión, navegar en un barco de papel, convertirme en un montón de cosas sin ponerme un disfraz, saltar de árbol a árbol sin ser un chimpancé...

¡He encontrado un sitio donde me siento feliz!

Y lo mejor de todo, abuelo, es que a mis treinta años soy capaz de seguir disfrutando en lugares como éste, y me encanta... ◆



Somos insectos

Insectos es un parque infantil de juegos que se estrenó en Zaragoza en octubre de 2007. En los dos años siguientes, 2008 y 2009, se ha repetido durante las fiestas del Pilar de Zaragoza. La PAI es el grupo que lo ha ideado y puesto en marcha, el Ayuntamiento de la ciudad lo ha producido y muchas personas han participado en su realización y ejecución.

Grassa Toro es el escritor que ha puesto las palabras de los insectos. Con ellas se recibe a todos los visitantes y se les invita a jugar en todos los espacios de juego.

La noticia que trajo la cigarra no dejaba lugar a dudas: miles de personas de la especie gente, subespecie gente en fiestas, habíais decidido reducirnos de tamaño hasta pareceros a nosotros. La libélula, que volía de dar un paseo, lo confirmó: os había visto más pequeños que nunca.

A nosotros vuestra decisión nos pareció muy humana, nada de lo que hacéis nos sorprende. Además, nuestro tamaño tiene sus ventajas, cabe uno en cualquier sitio: se conoce mucho mundo.

Otra cosa era el anuncio de la tijereta: dijo que teníais intención de venir a visitarnos. No estamos acostumbrados a recibir visitas; lo que más recibimos son pisotones, palmadas, puñetazos, mordiscos, pellizcos. No sabíamos muy bien cómo preparar nuestro recibimiento. Un escarabajo africano dijo que había una clase de gente que podía ayudarnos. Convocamos Asamblea General de Insectos,

acudieron los de la PAI; le dimos noventa y nueve vueltas al asunto del recibimiento y tomamos algunas decisiones: esperar en el Parque Delicias, que es un parque parecido a los lugares donde nosotros habitamos porque tiene algo de bosque, de desierto, de lago, algo de todo y además se llama Delicias, y proponemos jugar con nosotros. El resto de la información de las decisiones está guardada en los panales de las abejas. Podéis acercaros, no pican.

Estamos aquí. Aquí. No, aquí. Aquí. Aquí, sí, no, sí, aquí. Aquí estamos. Has llegado: este es el Parque de los Insectos. Te damos la bienvenida. Sí, sí, claro que te vemos, no te preocupes por tu tamaño, estamos acostumbrados. Aquí vamos a jugar durante ocho días a la vida insectil, que es un juego que se juega de muchas maneras.

Firmado con las seis patas, aquí y aquí y aquí y aquí y aquí y aquí por los representantes de La Asamblea.

Grassa Toro



ASEPRAF

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA PARA LA PRÁCTICA Y EL ASESORAMIENTO FILOSÓFICOS

Formación en asesoramiento filosófico Conferencias, cursos y talleres de Filosofía Práctica

Cafés filosóficos en bibliotecas

Filosofía como arte de vida
y autoconocimiento

Diálogos socráticos

Consulta nuestra programación en:

www.asepraf.org

asepraf@asepraf.org

El circo de las pulgas

Tenemos mala fama. Ya nos hemos acostumbrado: “malas pulgas”, “malas pulgas” es lo que siempre oímos. Ni tan malas; chupamos sangre, eso sí, y lo hacemos sin avisar, también es cierto. ¿Qué queréis, que anunciemos que os vamos a picar?

Somos rápidas, e incansables, podemos pasar días y días saltando sin parar. De ahí nació la idea del Circo, no sólo de sangre vive la pulga, somos artistas, somos las artistas del trapecio. Y del hambre, por eso chupamos.

¿Cuántos años tienes? ¿Más de nueve y medio? No es suficiente. Con más de diez, puedes entrar al Circo y aprender a saltar. A saltar, nosotras no volamos, no tenemos alas. Así es el juego.



Lago Chinche

Si nos buscas por el aire, no nos encontrarás; nos pasamos la vida sobre la superficie del agua.

Nos llamamos zapateros y somos chinches. Somos chinches porque tenemos un tubo largo con el que podemos atravesar a otros insectos y chuparles el jugo. Es nuestra comida, de algo hay que alimentarse.

¿Cuántos años tienes? ¿Más de seis? Entonces, puedes acercarte a las libélulas y decirles que quieres jugar.

Se juega aquí, al sol, cerca del agua. El juego consiste en que tú nos pesques y nosotros no nos dejemos pescar. Así es el juego. Y si nos pescas, tendrás que despescarnos para que el juego dure un rato.



Hormiguero

Claro, tú nunca has entrado a un hormiguero. Hay que ser muy hormiga para poder entrar en uno. Estás a punto de entrar, ¿eres muy hormiga?

¿Tan hormiga como nosotras tres?

Un hormiguero es una red de galerías excavada bajo la tierra donde apenas penetra la luz; nunca sabes muy bien hacia dónde lleva la siguiente galería.

En un hormiguero hay que guiarse por el olfato y por el tacto. Así es el juego. Si tuvieras antenas, te serían de mucha utilidad; como no tienes, lo que necesitas es un casco.

Dentro de un hormiguero nunca estás a solas. Otra cosa es que tú te imagines que estás a solas.



Pelotero

Ser un escarabajo es algo muy normal, somos más de trescientas mil clases diferentes y estamos repartidos por todo el mundo, desde los desiertos hasta los picos de las montañas. Ser un escarabajo pelotero es otra cosa.

Para ser escarabajo pelotero hay que ser capaz de fabricar bolas con el estiércol y los desperdicios que vamos encontrando en el camino. Las bolas las redondeamos con los cuernos y las arrastramos hasta hoyos que hemos cavado en la tierra; las hembras ponemos un huevo en cada bola; cuando nace la larva, ya tiene la comida asegurada: estiércol.

Hemos cambiado las pelotas de estiércol por pelotas de tenis, de ping pong, de fútbol... Eso sí, todas son redondas y con todas se pueden inventar nuevos juegos.





La chatarrería

Para ser insecto hay que ser hábil, para ser humano hay que ser hábil. En eso nos parecemos.

La habilidad tiene que ver con encontrar la arandela que cierra el aire, con descubrir el destino final de la bola, con adelantarse al recorrido del sonido. La habilidad también tiene que ver con ser capaces de aprovechar todo, con hacer servir lo inservible, con imaginar un nuevo uso para ese cacharro, un nuevo juego con ese cacharro, una nueva sensación con ese cacharro. Eso, vosotros, que sois humanos y tenéis más cosas de las que os hacen falta, todo chatarra.



Gusanos de seda

Acabamos de comernos nuestro propio huevo. Somos orugas. Parecemos gusanos y somos orugas. Luego seremos crisálidas y al final mariposas. Así es nuestra vida: siempre cambiante. La seda sale de nuestro cuerpo, nos protege hasta que llegue la hora de volar.

¿Tienes más de 0 y menos de 4? Entonces, no estás leyendo estas palabras, alguien a tu lado las lee en voz alta: un ser humano, el mismo que sentirá y se emocionará contigo si entráis los dos de la mano en esta carpa.

¿Cuántos años tienes? ¿Más de 4 y menos de 6? ¿Quieres entrar adentro o entrar afuera? Afuera hay un almacén lleno de frutas y semillas. Es comida, pero no vamos a comerla porque se acabaría el juego del almacén. Así es el juego.



Cinemoscope

Nos veis, os vemos. No sabemos cómo nos veis y no sabéis cómo os vemos. Nuestros ojos compuestos, llenos de lentes, son capaces de percibir colores, formas, luces ultravioleta y movimientos insignificantes que nos anuncian qué va a suceder, que no siempre es lo mejor. En presente vemos mucho, más que vosotros, pero nunca hemos logrado ver el pasado. Lo nuestro es visto y no visto.

¡Ver el pasado! Sólo a vosotros se os podía ocurrir inventar algo así. Y lo habéis inventado. Ahí estamos, metidos dentro de una pantalla, con patas de hace años.

En cinemoscope proyectamos imágenes de nuestros pasados muy recientes y recientes, imágenes en movimiento que se ven a oscuras. Así es el juego.



Estación oruga

Todas las mariposas han sido antes orugas, aunque parezca mentira. Eso es la metamorfosis; si no, no sería metamorfosis, sería crecimiento, que es distinto.

Nosotras todavía somos orugas, acabamos de romper el huevo. El caso es que tenemos ganas de conocer el mundo, el vegetal, de conocerlo y de comérselo. Por eso hemos venido a la estación.

A las estaciones o se llega a tiempo o se llega tarde. Si has llegado a tiempo a Estación Oruga podrás meterte dentro de nuestra piel y recorrer el Parque con los pies. Así es el juego. ◀▶

Publi-reportaje (Javier Sáez)

El visor escénico omnímodo®

Un producto de la Compañía Arkade™
 Con antecedentes, breve descripción y normas para el manejo de
 imágenes cautivas según normativa comunitaria

Aviso

En los últimos años se han popularizado algunos aparatos inspirados en el Visor Escénico Omnímodo® que, sin embargo, se desvían del modelo original. Ante la posibilidad de que el desconocimiento del público pueda ocasionar un uso indebido de estos dispositivos escénicos, la Compañía Arkade™, única responsable de su fabricación, se ve obligada dentro de sus responsabilidades corporativas a un esfuerzo divulgativo en tanto la situación actual se mantenga, esfuerzo del que se beneficiarán en primer lugar los posibles usuarios del producto.

A todos ellos les recomendamos una lectura atenta del siguiente publi-reportaje, así como les invitamos a compartir nuestro compromiso por mejorar día a día.

Antecedentes y definición según normativa comunitaria

El Visor Escénico Omnímodo®* es un Visor Escénico Portátil de Sobremesa para uso doméstico fabricado en serie que puede ser manejado por un adulto y que utilizado conforme a las instrucciones del fabricante no presenta riesgos para su salud ni para la del fabricante. (Fig. 1)

*El Visor Escénico Omnímodo® es un producto registrado de la Compañía Arkade™ de Ilusiones y Ensoñaciones Escénicas. Gibsonville, Alabama, 2009.

Los Visores Escénicos en general son Dispositivos Escénicos capaces de introducir una distancia de seguridad entre el espectador y la imagen cautiva por medio de una vitrina, pantalla, parapeto o cualquier otro aparejo de intermediación. (Fig. 2)

Los Visores Escénicos de Sobremesa para uso doméstico son Visores Escénicos de anclaje horizontal y con capacidad para veinte espectadores o menos. (Fig. 3)



Fig. 1. El Visor Escénico Omnímodo® (VEO)



Fig. 2. Vitrina Múltiple de Taboada

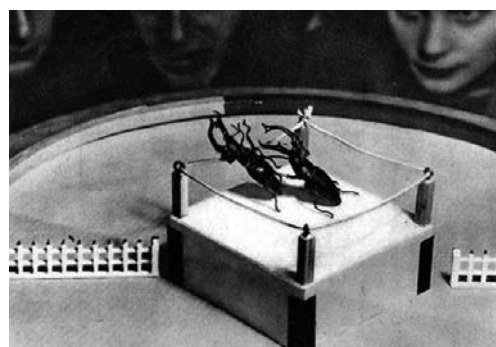


Fig. 3. Insectario de Fischer

Descripción

El Visor Escénico Omnímodo® consta de un marco rígido central de 58 por 33 cms. y 18 cms. de profundidad de conglomerado gris mate (a), de un decorado capaz de ofrecer una ilusión óptica de profundidad que puede acoplarse al marco rígido central por medio de unos rieles dispuestos en la cara posterior del mismo (b), de un remate superior a modo de tímpano, dotado de rotulación en tipografía de palo y de una esfera de madera con decoración simulando un ojo humano abierto (c) y de unos suplementos laterales o cortinillas de refuerzo en contrachapado de 6 mms. de grosor que se acoplan al marco rígido central por medio de una ranura situada bajo el remate frontal (d). (Fig. 4)

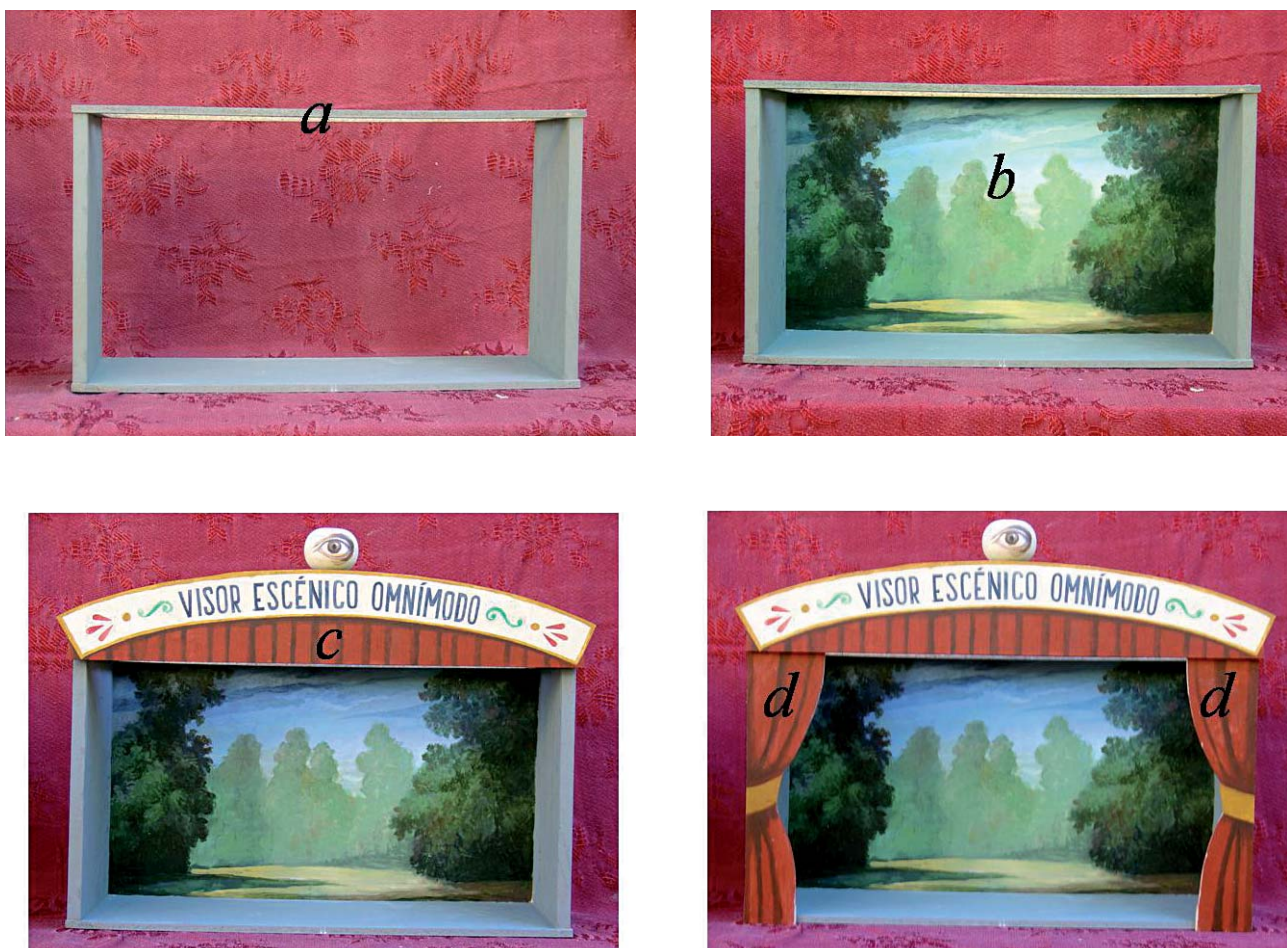


Fig. 4. Elementos básicos del Visor Escénico Omnímodo®

El Visor Escénico Omnímodo® y su manejo móvil en modo principiante

El marco rígido central que constituye el marco rígido central del Visor Escénico Omnímodo® (en lo sucesivo, marco rígido central) puede ser desprovisto de los elementos complementarios y utilizado de forma autónoma. Para su correcto manejo, tenga en cuenta las siguientes normas:

- Asir fuertemente presionando con las palmas de las manos los laterales.
- Suspender en el aire, con los brazos estirados, hasta colocar el visor a la altura del rostro del usuario.



Fig. 5. La realidad, percibida merced al acto de ver

- Abrir los ojos de modo que el punto central del marco rígido central coincida con la proyección del punto situado entre los dos ojos del usuario sobre ese mismo plano (el del espacio limitado por el marco rígido central). Bajo unas condiciones de visibilidad apropiada el usuario recibirá de inmediato la impresión de que en el espacio limitado por el marco rígido central se forma una imagen correspondiente a un aspecto concreto del variable mundo fenoménico. Este acto y su objeto reciben las denominaciones técnicas de ver y realidad respectivamente. (Figs. 5 y 6)



Fig. 6. Aspecto práctico del manejo del Visor Escénico Omnímmodo® en modo móvil

El Visor Escénico Omnímmodo® y su manejo sésil en modo experto (I)

El marco rígido central que constituye el elemento central del Visor Escénico Omnímmodo® puede ser implementado por los elementos accesorios para producir imágenes escénicas modificadas. Para su correcto manejo, tenga en cuenta las siguientes normas:

- Deposite el marco rígido en una superficie horizontal libre de irregularidades y elevada entre 80 y 150 cms. sobre el terreno.
- Deslice el fondo decorado capaz de ofrecer una ilusión óptica de profundidad por los rieles situados en la parte posterior del marco rígido central hasta hacerlo coincidir con la parte interior del marco rígido central.
- Realice la acción técnica de ver para verificar que el decorado coincide con el espacio limitado por el marco rígido central (5 segundos); si los pasos anteriores se han verificado correctamente, experimentará de inmediato un efecto escénico modificado, donde el acto de ver se mantiene como acción principal, pero donde el efecto antes descrito como realidad se ha modificado en favor de otro efecto subsidiario denominado técnicamente como ilusión escénica. Si la modificación se ha verificado satisfactoriamente, el usuario percibirá la ilusión escénica como una desviación de la realidad que comparte alguna de sus propiedades esenciales, pero no todas. (Fig. 7)

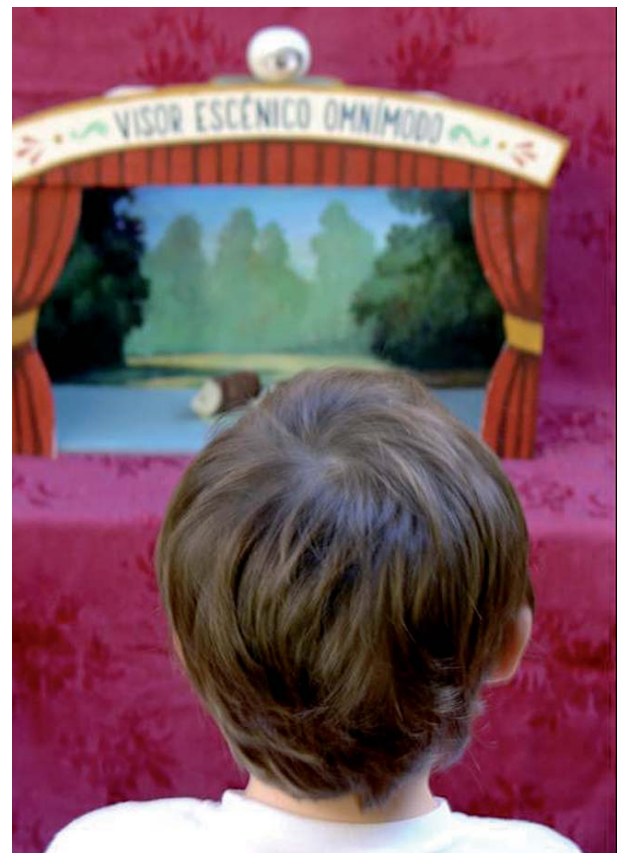


Fig. 7. Utilización correcta en modo experto

El Visor Escénico Omnímmodo® y su manejo sésil en modo experto (II)

- Una vez instalado el fondo decorado capaz de ilusión óptica de profundidad, tome cualquier objeto de unas dimensiones menores a las del espacio limitado por el marco rígido central y deposítelo sobre su superficie interior o proscenio de modo que el objeto movilizado quede rodeado por el marco rígido central, el remate superior y las cortinillas laterales de refuerzo, con el decorado capaz de ilusión óptica de profundidad detrás.
- Sitúese a una distancia entre 1 y 6 metros del Visor Escénico Omnímmodo® y realice nuevamente el acto técnico de ver. (Después de unas cuantas sesiones prácticas adquirirá una capacitación con la que sorprenderá a familiares y amigos); notará que el objeto movilizado, perteneciente a la realidad tridimensional ordinaria se sitúa sin embargo en un espacio escénico ilusorio determinado a partes iguales por el marco rígido central con sus complementos y por el decorado capaz de ilusión óptica de profundidad, produciéndose un efecto de activación recíproca que constituye el núcleo de la experiencia escénica de segunda generación que se dispone a verificar. (Fig. 8)
- En virtud de la activación recíproca, advertirá un efecto flujo-reflujo o efecto ping-pong entre la realidad ordinaria y la escénica o derivada, efecto que puede prolongarse durante varios minutos y que conduce a un estado de conciencia

modificado denominado técnicamente abducción escénica o pasmo, donde el práctico ajusta sus estados de conciencia a una forma de realidad oscilatoria A-B-A-B. La esfera ocular simulada situada en la parte superior del marco rígido central intensifica la tensión implícita al acto de ver en el contexto del espectáculo de sobremesa, en cuanto a que en cierta medida ver coincide con ser visto. Es en el marco de esa realidad oscilatoria donde pueden ensayarse satisfactoriamente representaciones escenográficas que conducen a la ilusión de desplazarse hacia otros mundos sin llegar a penetrar en ellos completamente.



Fig. 8. Activación escénica por medio de elementos alomorfos (efecto ping-pong)

El Visor Escénico Omnímodo® y su manejo sésil en modo experto (III)

Una vez ha adquirido cierta familiaridad con objetos de su entorno ordinario (p. ej., un cubilete), el práctico experto puede utilizar su Visor Escénico Omnímodo® en modo avanzado, valiéndose de figuras o simulaciones capaces de efectos escénicos de tercera generación.

El uso de estos elementos de activación modificados incluye varios efectos subsidiarios que se describen a continuación:

- Efecto estático: se alcanza por medio de simulaciones estáticas y conduce a un incremento del valor hipnótico a través de la acción sinérgica personaje-decorado. (Fig. 9)

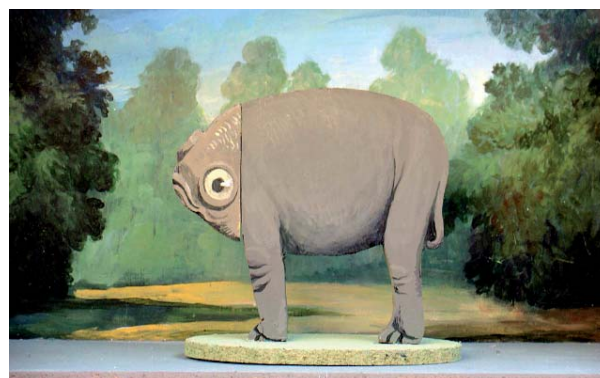
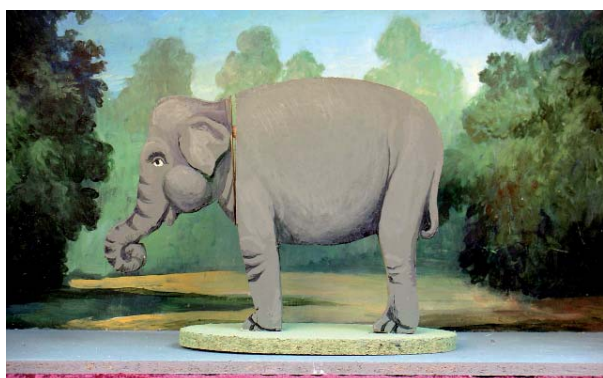


Fig. 9. Activación recíproca estática por medio de simulaciones en glasonite

- Efecto de desplazamiento lateral: se alcanza por medio de simulaciones animadas capaces de atravesar el proscenio de izquierda a derecha o viceversa (Fig. 10). Este efecto provoca la sugestión escénica de que el movimiento, y por ende el tiempo, son posibles en el interior del espacio escénico. Su principio operativo se asienta en la Teoría de los muchos mundos, basada en el hecho de que nuestro mundo es sólo el límite o frontera de otros mundos contra los que empero sólo cabe rebotar o darnos de cabezazos.



Fig. 10. Efecto de desplazamiento lateral por medio de simulaciones en duriplex

- Efecto de desplazamiento transversal: se alcanza por medio de simulaciones animadas capaces de cruzar el proscenio hacia delante o hacia detrás (Fig. 11). Su valor hipnótico es extremo, alcanzando el grado cinco en la escala Vilnus. La tentación de atravesar el proscenio para precipitarse al interior del fondo decorado capaz de ilusión óptica de profundidad se hace aquí casi irresistible incluso para el práctico avanzado. Se aconseja por tanto el uso de casco o protección craneal para evitar el impacto súbito con el fondo decorado capaz de ilusión óptica de profundidad.

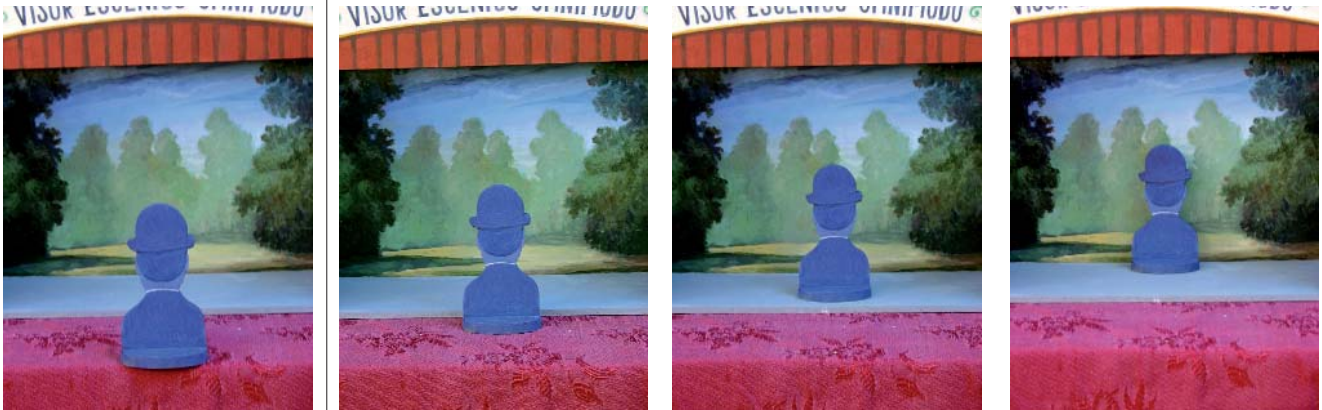


Fig. 11. Efecto de desplazamiento transversal por medio de simulación en plastigumil

- Efecto abismal o auto-replicante: En la actualidad, la aplicación de la tecnología de la Matriuska rusa al Visor Escénico Omnímmodo® sitúa a la Compañía Arkade™ a la vanguardia de la experimentación escénica en lo que ya se ha dado en llamar Visores Escénicos de Cuarta Generación (Fig. 12).

Una vez más, el lema de nuestra compañía se ha hecho presente en nuestra lucha por mejorar día a día: Et quamcumque viam dederit fortuna, sequamur*

*Sigamos el camino, sea cual fuere, que nos haya deparado la fortuna.



Fig. 12. Efecto abismal o auto-replicante

Recomendaciones y efectos adversos

- Este producto no es un juguete. La inclusión de este publi-reportaje en la presente publicación sólo puede entenderse desde la necesidad de esclarecer este equívoco.
- Un niño puede utilizarlo bajo la supervisión de un adulto.
- Un adulto puede usarlo igualmente bajo la supervisión de un niño.
- Haga uso del mecanismo con moderación. Supervise igualmente con moderación.
- Informe a los servicios médicos de referencia si está usando o ha usado recientemente televisión u otras formas afines de sedación audiovisual. El Visor Escénico Omnímmodo® puede interferir con su efecto depresor del sistema cognitivo.
- En caso de uso indebido o exposición excesiva a este dispositivo, se han comunicado los siguientes efectos adversos: formación de imágenes hipnagógicas secundarias o fosfenos, somnolencia diurna, embotamiento, ataxia, confusión mental, reacciones paradójicas, comportamiento inadecuado o excesivamente adecuado, amnesia anterógrada inversa –dificultades para recordar hechos futuros en un plazo superior a las próximas dos semanas–, migraña en manos y pies, vértigo, calambres en el pescuezo, mareo, hormigueo, lagrimeo, sudoración, salivación excesiva –baba–, tos, pus, pis.
- En los casos más serios los síntomas pueden incluir convulsiones, intrusismo, corporativismo, dequeísmo, confusión entre las formas verbales “infringir” e “infligir”, sensación de zumbidos, relinchos, cacareos y balidos. No se han descrito bramidos ni gorjeos.
- Se han descrito casos de dependencia de comercio en grandes almacenes.
- No conduzca, ni use maquinaria pesada, ni accione motosierras con los genitales bajo los efectos de este producto.
- El fabricante no se hace responsable de este uso indebido y declina cualquier responsabilidad derivada del mismo (artículos A-412/1 y A-412/2 del Código Europeo de Implementación Escénica, Directiva Europea de Ensoñación en Espacios Privados y Públicos, Brandeburgo, 2009)
- En caso de avería o de dificultades en la comprensión de estas normas de manejo, consúltese con el fabricante o con los servicios médicos comunitarios.

Recuerde: la realidad, en su forma básica o en su presentación escénica, es un producto susceptible de crear adicción severa y de producir lesiones irreversibles sobre la salud, y por tanto catalogado como producto peligroso dentro del actual marco comunitario.

La Compañía Arkade™ recomienda un consumo moderado y declina cualquier responsabilidad en caso de uso abusivo o indebido. ◀▶

Óptica e ilusión

Francisco Boisset responde

Ana G. Lartitegui

No sabe muy bien qué decir de su biografía.

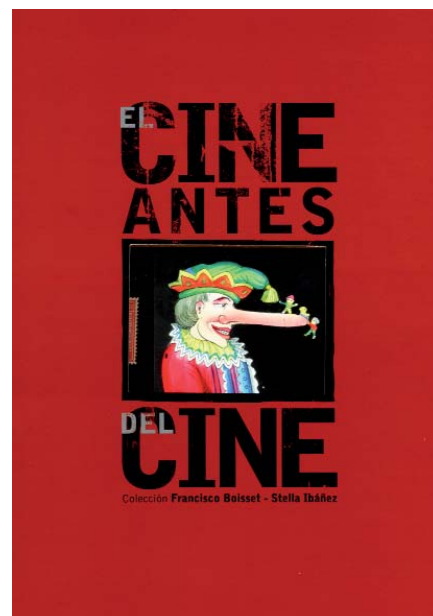
Fundamentalmente es ilustradora (de las buenas) y reflexiona mucho sobre ello. Junto a Sergio Lairla es autora de *La carta de la señora González* (FCE) y de la iniciativa de gestión cultural Pantalia, a través de la cual han desarrollado exposiciones como *Adivina adivinanza. 20 acertijos de cara y cruz*. Entre sus libros destacan *No se lo digas a nadie* (Edelvives), *El rastro del gigante* (Gobierno de Aragón) y *El charco del príncipe Andreas* (SM), los dos últimos escritos por Sergio Lairla.

Puestos a jugar, pocas cosas causan tanta fascinación como el ilusionismo óptico. O al menos así fue durante un tiempo. Aquellos días previos a la cultura de las pantallas, en las que ahora vivimos, dieron para el entretenimiento y disfrute de las personas una prolongada industria de artilugios ópticos. Desde los orígenes remotos de los teatrillos de sombras hasta la aparición del cinematógrafo, el ingenio fue dando formas diversas al deseo de jugar con lo que vemos, o, lo que aún es más, al deseo de jugar a ver lo que no vemos. No en vano ilusión y juego son palabras que comparten etimología. Del latín “illudo” (yo juego) se deriva la palabra “illusio”, con la doble acepción de juego y burla que el verbo latino *ludere* ya tenía.

Puestos a buscar quien sepa de todo ello, es imprescindible llegarse hasta la orilla misma del Ebro, justo a su paso por Zaragoza, donde los impresores Stella Ibañez y Francisco Boisset tienen su taller de imprenta. La singular trayectoria de los impresores conduce desde la pasión por las artes gráficas y los libros hasta el mundo del ferrocarril, pasando por la fotografía, el cine y los artilugios ópticos. La actividad industrial de ambas forma parte de la vida cultural aragonesa desde hace décadas y, sin embargo, la iniciativa de más no-

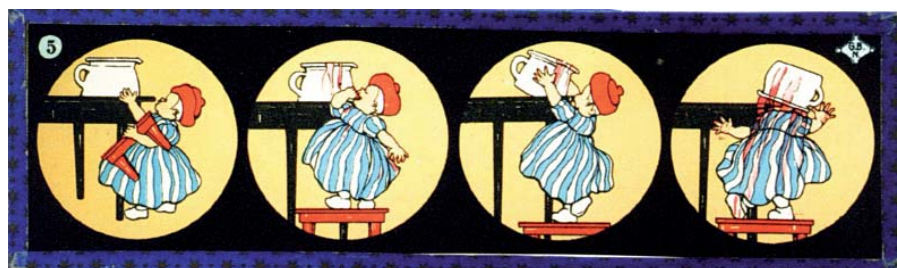
toriedad sin duda fue la exhibición pública de la importante colección privada de objetos fotógrafo-cinematográficos y mecanismos para jugar con la luz y la visión que la pareja ha ido reuniendo con el paso de mucho tiempo. *El cine antes del cine* fue el título elegido para esta exposición que se celebró con pleno éxito durante la primavera del 2007 dentro de las conmemoraciones del XXV aniversario de la Filmoteca de Zaragoza. Con esta colección Ibañez y Boisset rinden buena cuenta de toda la variada gama de soluciones que el género humano ha conseguido desplegar en su afán por representar el movimiento y la narración visual. Teatros de sombras, caleidoscopios, zootropos, diafanoramas, cilindros anamórficos, espejos mágicos, sombras de mano, linternas mágicas, etcétera. Tesoros, todos ellos, que algún día hicieron las delicias de ojos inocentes y que hoy se benefician de los cuidados de quien ama y conoce su valor.

Hoy los impresores me reciben contentos. Además de la entrevista, llevo en el bolsillo un diseño original para su colección de folioscopios. El folioscopio es un librito pequeño con una animación impresa que se visualiza dejando pasar muy aprisa las páginas. Se les llama también



El cine antes del cine
Colección de Francisco Boisset y
Stella Ibañez

Zaragoza: Ayuntamiento de Zaragoza, 2007



Vistas de linterna mágica. Alemania, 1905. Cromolitografía

“flip-books” o “cine de mano”. Hace años que la imprenta se ocupa de editarlos como parte de un divertimento necesario. Yo también estoy contenta. Me atiende Boisset, el hombre que a veces se lamenta de haber leído demasiado.

Ⓡ **¿De dónde surgió la idea de editar folioscopios? Contadme, por favor, ventajas y virtudes de esta experiencia.**

Esto es algo inútil y divertido que está muy bien porque puede servir de regalo para los amigos y eso es muy importante. Además es curioso cómo surgió. ¿Tú te acuerdas de la revista *Caracola*, de Fernando Lasheras, Carlos Grassa y Esteban Villarocha? Entonces Stella y yo ya teníamos unos cuantos folioscopios antiguos y surgió la posibilidad de hacer alguno con ellos; de hecho los dos primeros, que fueron el *AEIOU* y uno de teatro guiñol protagonizado por un muñeco anarquista alemán, los dibujó Fernando Lasheras. Después hemos seguido haciéndolos, bien a partir de imágenes de nuestros juguetes ópticos o bien en colaboración con la Filmoteca de Zaragoza a partir de fotogramas de Buñuel, Chomón, Borau o de otros autores menos conocidos. Es hacer cine en un formato que no necesita proyector, ni pilas, ni nada por el estilo porque lo puedes llevar en el bolsillo y ver una película en cualquier momento.

Ⓡ **Para un profesional de la ilustración todos estos ingenios de vuestra colección son una valiosa fuente de ideas.**

Claro, porque son narraciones, aunque narraciones gráficas. Todo esto es parte de lo mismo, es decir, el cine, el

cómic... todo emplea el mismo lenguaje o tienen elementos comunes. Al fin y al cabo todos sirven para contar.

Ⓡ **No es lo mismo una narración visual cuando lleva sonido que cuando no lo lleva.**

Lo que es el cine, la narración sobre pantalla, siempre ha sido sonora, curiosamente. Las sombras chinas tenían los narradores o actores que daban voz a los personajes y había música. También el cine mudo era sonoro, porque tenía la música del pianista y junto a él estaba el explicador que contaba lo que estaba pasando en la pantalla y además, aquellas películas a menudo eran en color. De modo que la idea que tenemos de aquellas épocas del cine en blanco y negro no es del todo cierta porque las películas se coloreaban o se viraban a colores. Incluso había un código de color, como por ejemplo, los interiores eran en azul y para las situaciones de violencia se utilizaban los rojos.

Ⓡ **No es casualidad que impresor y coleccionista de artilugios ópticos se den en una sola vocación. Sin duda ambas dedicaciones comparten motivos comunes. ¿Es así?, ¿cuáles son?**

Es que todo en el fondo es lo mismo. Lo que es la imprenta y el papel por un lado, y lo que es la fotografía, la imagen y el movimiento por otro. Y aún yo añadiría a estas dos aficiones una tercera, el ferrocarril. El tema común en todo ello es la comunicación; la comunicación de ideas e imágenes a través del papel, de los libros, del cine y los artilugios ópticos y el traslado de un



Fenaquistiscopio Giroux. Francia, 1840

sitio a otro de personas y materiales mediante el ferrocarril. Son tres aspectos a tener en cuenta a la hora de averiguar por qué hemos llegado a lo que hemos llegado en el siglo XXI. Todo se basa en la comunicación. Todo lo que pasa ahora en la era digital ya existía. La red de ferrocarriles sirvió para que existiera una red de correos que al fin y al cabo es el precursor del e-mail. La gran repercusión de información que hay en Internet aún no ha logrado superar lo que representan las bibliotecas. El interés por el viaje y el conocimiento de lugares lejanos comenzó con la comercialización de las vistas ópticas y tarjetas postales que eran la virtualidad de entonces. Fue el momento en que empezó a despertar el interés por viajar, por el turismo, ese tipo de cosas que son las que caracterizan nuestros días.

Ⓡ **Parece que el antecedente más remoto de las películas de animación es el teatro de sombras oriental. ¿Podría decirse que el**



Niños jugando con un zoótrope



Panorama de profundidad. The Thames Tunnel. Londres, 1850. Litografía coloreada a mano

hombre inventó el cine mirándose su sombra?

Creo que la sombra es la primera narración. El ser humano tiene tendencia a aburrirse, porque la vida oscila entre la angustia y el aburrimiento. Yo me imagino que el humano primitivo, al calor de la hoguera nocturna, quizás no con la sombra de todo el cuerpo, pero sí con la sombra de sus manos, pudo descubrir que lograba representar un conejo. Sin duda eso debió de hacerle mucha gracia. Probablemente llamaría a la gente de alrededor para mostrar a todos el salto del conejo corriendo por las paredes de la cueva. Y ése es el principio. La unidad mínima de comunicación gráfica es la sombra. Para narrar con las manos no hace falta ningún instrumento químico, ni físico, ni de ningún tipo. De hecho yo creo que la sombra más representada de la historia es el conejo.

Ⓡ ¿En qué se parece una caja óptica al ojo de una cerradura?

Son dos cosas muy diferentes, por una razón: dentro de la caja óptica está la sorpresa. Nunca sabes cuando te asomas a la lente qué es lo que habrá detrás: qué paisaje, qué situación, qué será lo que te vas a encontrar. Es la sorpresa; uno de los grandes factores de la comunicación y de la narración. En cambió, cuando te arrimas a una cerradura, ya sabes lo que vas a encontrar detrás, quizás por eso te asomas.

Ⓡ Una fuente luminosa proyecta y desdobra una imagen. Ése parece el mecanismo que hace posible la ilusión de realidad. ¿Cuál es la fuerza que todo esto desencadena? ¿En qué reside su fuerza de seducción?

La seducción de todo esto yo creo que es escaparse de la realidad. Y poder entrar en una situación ideal, ajena a lo cotidiano dentro de la cual ya no eres tú sino algo más.

Ⓡ Leyendo el catálogo *El cine antes del cine* descubro la pasión por los nombres hermosos:



Anamorpho alemán. 1870. Espejo cilíndrico y litografía

zoótropo, diorama, praxinoscopio, linterna mágica, sombra sediciosa, anaglifo, taumatropo, estereoscopia, anamorpho. Sin duda esconden maravillosas y misteriosas etimologías. ¿Alguno de ellos te gusta especialmente?

Me gustan todos. Cada uno de ellos es un manjar exquisito en estos tiempos del empobrecimiento del lenguaje. Todos juntos son un banquete absolutamente saludable.

Ⓡ La mayoría de los inventos presentes en tu colección tienen una finalidad lúdica o didáctica basada en una experiencia óptica. Pero cuando el cine aparece estos juegos de ilusionismo quedan relegados. ¿Tendrían sentido estos viejos juguetes de ayer para los niños de hoy? ¿Qué es lo que ofrecen?

Ofrecen la capacidad de manipular. Porque lo que ha matado todo esto no ha sido el cine sino la televisión, que es un objeto que provoca pasividad. Los

juguetes ópticos requieren manipulación. Por ejemplo, Nicolau, el creador de los Cine Nic, tenía la opinión de que después de su éxito con varias generaciones de niños su fracaso se debió al aplicar un motor a su proyector Nic. El niño ya no tenía que dar vueltas a la manivela y eso hizo que el juguete perdiera interés. De todas maneras, no estoy de acuerdo en que todos estos objetos hayan desaparecido del todo. McDonald's y algunas otras multinacionales por el estilo, fabrican este tipo de pequeños objetos para obsequiar a sus clientes. Así, en versiones modernas de plástico, tenemos fenaquistiscopios, zoótropos o caleidoscopios que siguen gustando a los niños.

Ⓡ Muchas de estas ideas han pasado a los libros pop-up.

Los pop-up nacieron a la vez que las litografías a fines del XIX, cuando empezaron numerosas ediciones de cromos. Hay cromos, estampas o postales desplegadas, articulados,



Banda de zoótropo Borrás. Mataró, 1900

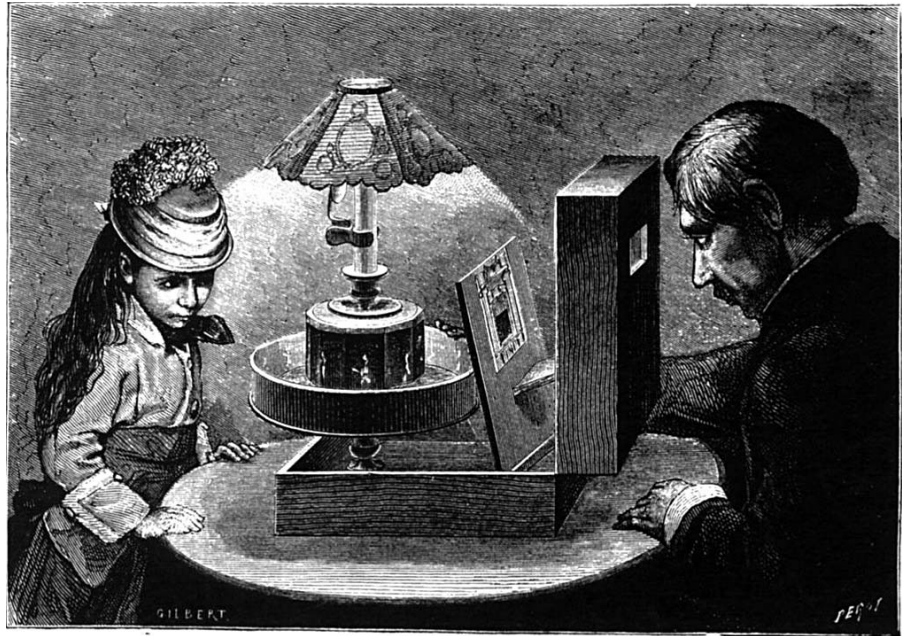
recortables para montar teatros y dioramas. En los años setenta del siglo XX hubo una eclosión de este tipo de libros cuando empezaron las encuadernaciones en Sudamérica o China con mano de obra muy barata. Cuando ponemos en manos de nuestros niños un libro pop-up para que se entretengan es tremendo pensar que detrás están las manos de un moderno esclavo que fue quien lo montó y pegó. Hubo incluso lo que se llamaban los barcos encuadernadores, viejos buques mercantes, con sus bodegas llenas de latinoamericanos que en el mar, durante meses, yendo de un país a otro, trabajaban pegando las ediciones del país al que se dirigían, evidentemente sin control de ningún tipo. Ahora esto se hace más en China.

Ⓡ ¿Cómo funciona el cinematógrafo para ciegos?

Sé que se han hecho algunos intentos de representar imágenes en relieve que se pudieran tocar y poder así contar una historia, pero este tipo de soluciones están más cerca del cómic para ciegos que del cine para ciegos. En cuanto al cinematógrafo normal, visto por los ciegos, es una cuestión muy interesante. A mí me sorprendió que Ángel Gari, el antropólogo, en nuestros tiempos universitarios no se perdía ninguna de las películas de los cineclubes de aquella época y las seguía con gran interés participando activamente en los debates. Lo cual me indica que una persona puede ser ciega pero sigue teniendo imágenes.



Kinetógrafo Kaiser. J. L. Breton: *La Revue Scientifique et industrielle*. Paris, 1900



Le nouveau praxinoscope-théâtre de M. Reynaud. Gaston Tissandier: Les récréations scientifiques ou l'enseignement par les jeux, G. Masson, Paris, 1884. Viendo un praxinoscopio-teatro

Ⓡ ¿Cuál es la máquina más interesante que te has encontrado?

El valor de nuestra colección, a pesar de que algunas son piezas únicas o difíciles de encontrar, está en el conjunto, porque en el conjunto está nuestra historia y además unos objetos se explican con los otros. Es decir, no tienen singularidad sino que tienen la progresión y el apoyo de unos con otros para explicar lo que la colección es.

Ⓡ De manera que como buen padre no serías capaz de elegir a ninguno de tus hijos.

Nosotros los queremos a todos por igual, tan importante es para nosotros el zoograscopio de madera noble de mediados del XVIII como el Cinexín de finales del siglo pasado o los juguetes ópticos de los huevos Kinder que obligamos a que nos regalen los hijos de nuestros amigos.

Ⓡ El visionado precisa un encuadre. La pantalla es una ventana desapercibida donde la vista se orienta y

es orientada. ¿Los ingenios ópticos y las técnicas cinematográficas han modificado nuestra visión?

Es que, claro... la pantalla se ha nombrado como una ventana, pero yo creo que es una puerta; es la puerta que atravesamos. Además tenemos la capacidad mental de abstraernos para no ver el tamaño, para entrar dentro. Aparte de que siempre la proyección se ha adecuado a la visión humana. Gracias al objetivo adecuado en la filmación, entramos en la imagen como si estuviéramos siendo parte de la escena. No obstante, la mente se adapta a lo que sea y cuando te asomas a la ranura de un zoótropo pierdes la visión lateral y te concentras únicamente en el punto de la imagen que te interesa. Esto, de algún modo, nos enseña a concentrarnos en lo que nos interesa para atravesar esa puerta y entrar realmente en la visión de la narración del cuento que deseamos vivir.

Ⓡ ¿Qué es más cierto: realidad o representación?

Bueno, yo no veo diferencia entre una y otra. Sin realidad no podría haber ficciones y sin ficciones no podríamos vivir.

Ⓡ ¿Qué es el coleccionismo, un arte o una obsesión?

Técnicamente el coleccionismo es la herencia de nuestro pasado de cazadores. Es curioso que incluso hay terminologías de cazador. O sea, se

habla de “la pieza”, o eso que se dice “que tengas buena caza” que es muy habitual. Incluso en Francia, en vez de decir... “esto vale cinco francos” se decía... “esto vale cinco balas”. Yo creo que queda cierto resabio. Es la búsqueda, el caminar, esperar a que “salga” la pieza, “caer” sobre ella; es “otear”; a veces hay que “mandar al perro a que lo levante”. Es un cierto arte cinegético (bastante pacífico por otra parte). Aparte de eso, coleccionar para nosotros es recuperar una serie de objetos perdidos, desubicados, con toda una historia detrás. Cada objeto podría contar una historia diferente, su vida, la que han compartido con otras personas. Y estos objetos te están llamando, dando gritos de socorro, te piden que los prohijes, que los adoptes. No te puedes resistir y tienes que llevártelos, hacerles caso, alimentarlos, asearlos un poco y tenerlos contigo.

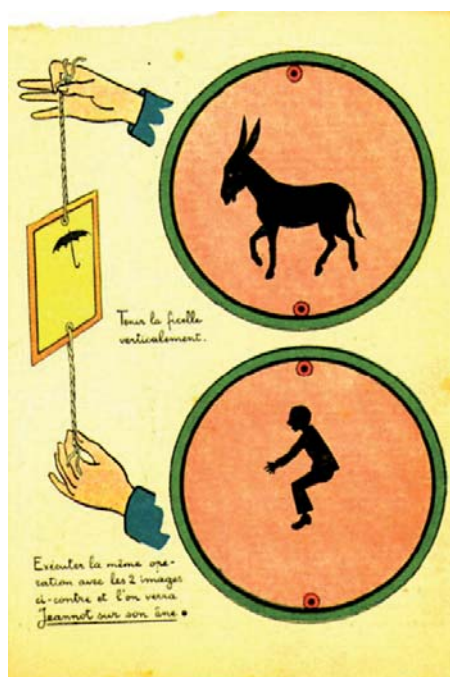
Ⓢ **Una labor importante que al final no puede sustraerse a la vocación del servicio público.**

Es lo deseable. Los museos que representen al siglo XX se están haciendo a base de colecciones privadas.

Ⓢ **¿Algo que añadir?**

Acaso decir que, aparte de todo el conocimiento que adquieres sobre el tema, está el conocimiento de personas y lugares que de otra manera nunca habrías conocido. Es una labor muy marcada por el azar. Cuando quieres un objeto de este tipo no puedes ir a unos grandes almacenes. A veces lo buscas toda la vida y no lo encuentras. Otras los objetos te sorprenden porque no sabías de su existencia O, como a veces ha sucedido, ves en un museo la pieza inalcanzable, maravillosa, que sabes que nunca vas a poder conseguir y, al día siguiente, te la encuentras en el escaparate de un “brocante” y te la llevas rápidamente para formar parte de la colección. Es la sorpresa. El saber. Es relacionarse, al fin y al cabo la vida es relación con los demás. Y es juego, porque tal y como están las cosas hay que procurar no ser adulto nunca. ◀▶

Todas las imágenes pertenecen al catálogo de la exposición “El cine antes del cine”. Agradecemos a Ibáñez y Boisset el permiso recibido para reproducirlas en esta publicación.



Cromos con sombras de mano. Cromolitografía

Jeu du thaumatrope. Maclair et Dacier. Paris, 1890. Explicación del juego con traumatropo: las dos imágenes que hay por ambas caras se funden en una sola al girar sobre su eje

Cromo de la serie Física Recreativa. Barcelona, 1930. Dibujado por Juan Martínez Buendía, “Tinez”

Pedro Aguayo y Gustavo Muñoz

Pedro Aguayo. Tras estudiar música de forma vocacional en el conservatorio de Valencia, en 1996 comienza su experiencia en desarrollo de juegos para niños sonorizando y realizando la música original para el cuento infantil "Pinocho" en versión CD-ROM interactivo. Atraído por la dinámica del proceso de producción, realiza la programación, sonorización y montaje de una serie de siete cuentos clásicos en el mismo formato. A partir de ese momento abandona su labor musical dedicándose de lleno a la programación en diferentes facetas tales como web, aplicaciones o juegos.

Gustavo Muñoz Moreno. Doctorado en Bellas Artes. Pintor con obra en diversas colecciones particulares e institucionales y varios catálogos personales y colectivos. Interesado también en el campo de la teoría artística, con diversos artículos y textos publicados al respecto. Profesional de los medios audiovisuales, especializado en post-producción digital y en 3D, sobre todo en el campo de la animación de personajes. Autor de varios tutoriales sobre técnicas 3D publicados en diversos medios (revista *3D y animación*, trabajos para 3dNY.com, cole3d.net y otros). Amplio currículo docente en varias Facultades de BBAA, con cursos sobre distintas técnicas infográficas y animación digital

Actualizando el Juego de la Oca

Un equipo independiente de desarrollo español está dando los últimos retoques a una adaptación del tradicional juego de tablero de La Oca a las nuevas tecnologías del 3D y los juegos de ordenador. Programación y arte combinados para revivir en el escritorio de nuestros ordenadores un antiguo juego de mesa.

La visión del artista

La Oca es uno de los juegos de mi infancia y juventud que con más regocijo recuerdo, asociado a largas tardes alrededor de una mesa, compitiendo de tú a tú con mis hermanos, padres, primos y abuelos. Porque ante el tablero de la oca y los dados no hay edades ni conocimientos que valgan, sólo la suerte cambiante. En otros juegos es posible tener más o menos habilidad, mejor o peor estrategia. Pero jugando a la oca aprendes a esperar, a reírte de ti mismo, a no menospreciar a ningún contrario, a valorar las oportunidades y a relacionarte con un mundo, con unas reglas. Aprendes a salir indemne de las derrotas y a no sobrevalorar las victorias.

Es también el antepasado más reconocible de los modernos "juegos de rol", donde el jugador asume un papel y lo lleva hasta sus últimas consecuencias, siguiendo los avatares de su "avatar" (como en efecto se llama a cada personaje), identificándose con sus desgracias y sus alegrías. Con un conjunto de reglas relativamente sencillo, pero suficiente como para conformar todo un "mundo" propio con su lógica interna, resulta perfecto para desarrollar un vídeo-juego que reproduzca con los medios actuales la escena y las aventuras de siempre.

Y con las posibilidades abiertas por estas técnicas nos hemos intentado enriquecer al máximo con la experiencia del juego, intentando por supuesto respetar siempre su carácter original. Al sustituir las simples fichas redondas por personajes animados, aumenta aún más la capacidad de inmersión del juego. Las emociones básicas expresadas por los muñecos estimulan nuestra capacidad de imitación, y nos hacen asumir cada traspies como nuestro y vivir cada pequeño avance con orgullo y alegría.

La inmersión visual, auditiva e interactiva en un entorno "creíble" aunque no "realista", con referencias infantiles y oníricas, asombroso, intemporal y no convencional, ayuda también a crear un ámbito especial donde todo lo que ocurre es perfectamente comprensible y lógico, previsible. Pero la aventura no es nunca igual, porque las posibles combinaciones de los seis números de los dos dados y el puñado de casillas activas son en la práctica, y más para cuatro jugadores, casi infinitas.

El propio medio de los juegos de ordenador marca las posibilidades gráficas para el diseño: un entorno que tiene que funcionar "a tiempo real" en cualquier ordenador casero, necesita que midas al máximo los "recursos" que utilizas, y aún más si debe ser reproducido a través de Internet. Modelos de pocos polígonos, texturas pequeñas, animaciones repetidas, un número máximo de procesos ocurriendo al mismo tiempo, todo debe estar medido para lograr el mejor efecto posible con los mínimos recursos gastados. De ahí que el diseño sea tan importante en este medio relativamente nuevo, que sin embargo tiene ya toda una pequeña "historia" propia que conforma, más que un estilo, toda una categoría gráfica: el "low poly art" (arte con pocos polígonos).

Nada nuevo al fin y al cabo para el artista, el viejo principio del "menos es más". Aquí todo es importante, cada forma debe decir lo que pueda de la manera más directa posible, sin adornos superfluos y en la justa medida. Desde la gama de colores hasta las connotaciones de cada objeto, de la música de fondo al tipo de letra utilizado, todo cuenta y nada puede ser desperdiciado. Ese es precisamente el reto que me atrae desde el principio, y que me mantiene desde hace ya tiempo interesado en la creación de juegos de ordenador.



La visión del programador

La adaptación a videojuego

Jugar al Juego de la Oca, desde la perspectiva adulta, siempre ha parecido algo muy sencillo y entraña poco misterio o incluso poca diversión debido a que el libre albedrío parece estar en manos de los dados y un camino inexpugnable de sobra conocido. Pues bien, tras haber programado El Juego de la Oca en formato videojuego, podría decir que realmente ha sido un reto conseguir programar unas reglas que en apariencia son tan sencillas.

Para un programador, el trabajo siempre comienza por establecer un diagrama de flujo en base a las variables a tener en cuenta y en este juego, el diagrama de flujo está bien claro: el tablero.

Con sus sesenta y tres casillas, marca exactamente el objetivo a conseguir multiplicado por cuatro variables fundamentales: los jugadores.

Una vez establecidos estos dos pilares del juego, lo primero que hay que tener en cuenta es que a diferencia de la mayoría de videojuegos con personajes, el jugador no tiene control sobre los movimientos del personaje, sino que todos los movimientos vienen determinados por las propias reglas del juego que sólo son articuladas a través de los resultados que arrojan los dados. Esta diferencia marca la dinámica en que debe ser programado el juego debido a que la acción

es intermitente, pudiendo tener varios segundos de inactividad entre cada tirada que desencadena múltiples reacciones a un ritmo que debe ser comprensible para el jugador ya que se ejecutan de forma automática. La dificultad aquí estriba en mantener el carácter lúdico del juego de mesa, cuya naturaleza y comprensión son básicamente mentales, frente a una versión en que todas las "consecuencias" son representadas por un conejo o un pingüino en movimiento y en un espacio de tres dimensiones.

La tercera dimensión

La versión de tablero de mesa se podría considerar como un mundo en 2D donde la tercera dimensión poco importa al acontecer de los hechos, pero aquí las fichas son seres que pretenden estar vivos y cumplir con una reglas básicas de gravedad o densidad corporal, así como tener un cierto carácter psicológico, como si fueran un personaje de dibujos animados.

Al añadir la tercera dimensión tenemos, cómo no, un problema de espacio. En el tablero tradicional, las fichas pueden dejarse en una esquina de la casilla, se pueden empujar al pasar de una casilla a otra, saltarse para no estorbarse o, si coinciden con otra ficha, comparten casilla sin problema. Esto es bien diferente cuando una gallina gordinflona quiere compartir

posada con un cocodrilo gruñón. Los problemas de vecindario comienzan y también comienza la diversión para el programador que debe solucionar estos temas de convivencia como un juez de paz pero a base de código. Para que no cunda el caos, se tiene que analizar cómo serán estas reglas "físicas" asociadas a las reglas lúdicas del juego y solventarlas con una estética lo más natural posible. El problema de espacio se agudiza en las casillas finales donde los personajes se amontonan y pueden ir hacia adelante o hacia atrás teniendo que dejarse paso unos a otros. Complicado de programar pero divertido de ver en cuanto al resultado final.

Las posibilidades del formato

Siempre que se lleva algo de un formato a otro, tenemos que plantearnos qué nos aportará el nuevo formato con respecto al anterior. En este caso, aparte de la estética o la dinámica en sí mismas, la riqueza de ampliación del juego en futuras versiones puede ir desde la posibilidad de juego en red combinado con reglas básicas de juego de rol o de juegos de acción infantil, aplicando nuevas reglas a las del juego clásico. Aunque por el momento, este Juego de la Oca se ha desarrollado ciñéndose al tradicional de toda la vida. ◀▶

Olalla Hernández Ranz

Olalla Hernández es especialista en libros infantiles y novelas gráficas, melómana, compradora compulsiva de zapatos de tacón, asidua de blogs y de charlas con amigos

Entrevista al jefe Sueños de un jugador; conversamos con Alex Ferrero (editor de *Stuff Magazine*)

La política del piso era la de ir rotando de dormitorio en dormitorio todos los años para que cada uno de los inquilinos pudieran disfrutar, en algún momento, de la habitación grande y de su real cama de matrimonio. Fuera como fuese, a Alex siempre le tocaba dormir en el cuarto de al lado y se le oía.

Ahora en la distancia, pienso que nos podríamos haber ahorrado una pasta compartiendo dormitorio, ya que nuestros horarios eran diametralmente opuestos y perfectamente compatibles. Cuando él dormía, yo vivía y viceversa.

A las doce de la noche sonaba el pito de una cafetera XXL rebosante de esa droga que se agotaba en unas horas. Le acompañé en los comienzos de muchas noches, pero tengo que reconocer que la mayoría me las perdí por puro sueño y biorritmo incompatible, aunque el café fuera más negro que el carbón.

Unas tocaba partida de rol, otras ISS, *Metal Gear Solid*, *Final fantasy*, *Mus*, *Magic*, *Monkey Island*, *GTA* o *Toy Story*. Luego había otras en las que se reservaba en solitario para, por ejemplo, estudiarse el sueño y apuntar en su libreta a golpe de despertador lo que acontecía en ellos. Como si fuera un juego más.

A la tarde siguiente siempre contaba cosas alucinantes como que “en un sueño no puedes leer dos veces el mismo cartel”, o sí, aunque nunca el mismo mensaje. Creo que esa información no se me olvidará en la vida y la comparto, no sin cierto asombro, todavía hoy.

Supongo que su afición por el juego le viene de la sociabilidad que le caracteriza, de su curiosidad por absolutamente todo, de la necesidad de retarse, ejercitar la mente, experimentar y, sobre todo, de vivir para contarlo.

No sé si ha sido el destino o su naturaleza lo que le ha hecho ir a parar a la dirección de una revista de *gadgets* llamada *Stuff* (publicada por Focus Ediciones) que habla de chismes de nueva generación: teléfonos, consolas, videojuegos y aparatos electrónicos de todo tipo.

Sé que su trabajo le gusta, le divierte, se divierte y es lo más parecido a ser (cito palabras textuales) “some kind of marauding, one-eyed interstellar drunk, una especie de nómada interestelar borracho de un solo ojo”. Además, su horario le proporciona un margen generoso de tiempo libre para dedicarlo a discreción a sus más excéntricas aficiones.

Ⓢ **Creo recordar que la experiencia más intensa que he tenido con videojuegos fue gracias a ti, a la “play” de Canalejas, y a ese terrible y adictivo juego de plataformas llamado *Crash Bandicoot* ¿Te acuerdas? Me pasaba el día pensando en volver a casa para ver si superaba niveles. Muchas veces cuando llegaba, tú ya estabas en el sofá con los mandos en tu poder y a años luz de distancia.**

¿Por qué te gustaba el *Bandi-coot*? Siempre pensé que era un videojuego para niñas que nunca jugaban a nada...

Yo también creí siempre que el *Bandi-coot* era un juego para niñas como los *Spiro the Dragon*, *Sims*, *Singstar* y demás inventos para meter al 50% del mercado que faltaba en el ajo. Sólo he visto jugar a dos chicas al *Crash Bandi-coot*.

Luego llegó Nintendo y cambió el mundo.

¿Has dicho que con Nintendo cambió el mundo?

El mundo cambió en 2004 y 2006 con la Ds y la Wii.

Nintendo tiene un historial épico. Empezaron a finales del siglo XIX (!!) fabricando esa baraja Hanafuda que me has visto y que tanto intriga a la gente. Sucesivamente se reinventaron como compañía de taxis, proveedores de comida rápida y gestores de *meublés*. Como lo oyes. Luego volvieron a los videojuegos y consiguieron que las mujeres y los mayores se interesaran en las consolas. Nadie lo había logrado salvo Will Wright, el maestro que consiguió que la franquicia de PC más vendida del mundo se repartiera sus fans entre hombres y mujeres por igual. Hablo de los *Sims*.

¿Y tú qué piensas de la Wii?

Hay algo muy importante que siempre se omite. A menudo uno de los cincuenta y seis millones de personas que compraron una Wii declara: "El mundo de los videojuegos es mucho más interesante y divertido de lo que yo pensaba". Bien. Esta afirmación equivale a que alguien te suelte: "Oye, me he leído dos libros de Enid Blyton y *El código Da Vinci* y puedo afirmar que jesto de la literatura es la hostia!".

Esa gente es lo que llamás *casuals*. Ahora lo entiendo todo.

Los llamamos *casuals*, por jugador casual. Un término despectivo para distinguirlos de los *hardcore gamers*, los jugadores de pro. No hace ni cinco años que Nintendo abrió la puerta para ¿triplicar, enesimar? el mercado de los videojuegos. De fans de un culto extraño, tecnológicamente avanzado y versado en la cultura pop. ¿Sabías que hay juegos sobre las obras de Douglas Adams, que España fue la segunda potencia mundial en este negocio en los años ochenta? Entonces pasamos a ser *target*. Por supuesto que siempre se ha

tratado de dinero, pero el porcentaje de arte era muy alto.

Entonces, existen juegos comerciales y otros que no lo son (qué gracia).

No soy apocalíptico. El dinero que se invierte en los juegos para *casuals* mueve el mercado. Las producciones de títulos buenos acumulan más visibilidad, presupuesto e ingresos que nunca. Todos salimos ganando.

De esta circunstancia me divierte –y asquea– lo más irónico: esta gente nos representaba invariablemente como descerebrados enganchados a "los marcianitos", ratas de *Skinner* apretando botones sin cesar (visualízalo; has visto a alguien imitando a un jugador con una Gameboy de esta guisa exacta, cual M. A. conduciendo la furgoneta del Equipo A a golpe de espasmos).

Esta misma gente ahora dedica horas a trazar líneas con un lápiz, resolver sumas y mover un giroscopio para ladear una balanza virtual. Los juegos de DS y Wii están hechos para niños, con mecánicas de hace cuarenta años adornadas con colorines. Es más, tuvieron que diseñar mandos táctiles y sensibles al movimiento para gente incapaz de apretar tres botones con coordinación.

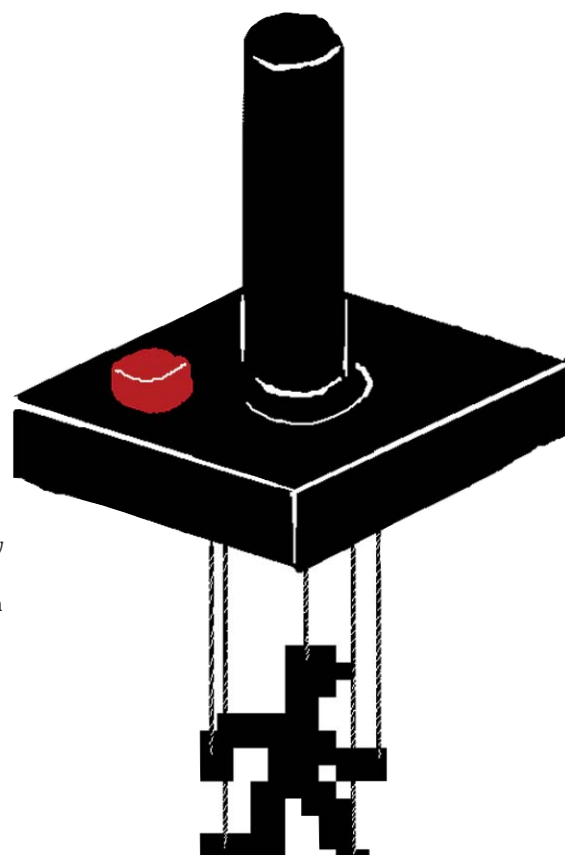
En cambio, hace más de una década que yo juego al *Europa Universalis*, que maneja la inteligencia artificial de doscientos países con más de quinientos hechos históricos que modifican el juego, reglas propias para el Sacro Imperio Romano y un sistema de inflación draconiano, entre otras locuras variadas.

Sí, pero...

Vale, también me excito robando coches baratos en el GTA para escuchar rock de los años ochenta y apalea a policías, pero la cuestión consiste en que los detractores de la literatura están flipando con "Repasando las vocales, volumen II". Veremos si avanzan. Es maravilloso.

No puedo evitar establecer una relación entre tu pasión por la música, la lectura y los juegos. Creo que hay un punto en común ¿Por qué te gusta Sam Cooke?

(Para este tema tengo una frase lapidaria preparada que pienso registrar). Sam Cooke es el mejor cantante de todos los tiempos. Da igual que le cante al manto de Cristo (con los *Soul*



Cortesía Nicolai Troshinsky

Stirrers), a una adolescente blanca enamorada o que les grite en directo a los negros de Miami que él no tiene leucemia. Además de la técnica, tiene duende. El alma no se entrena. La prueba es que ni siquiera Otis Redding puede versionarlo con garantías. Sólo Ted Hawkins ha llegado a conmovirme de forma parecida con una canción de Sam. Y las componía él.

Comparto tu pasión por la música en general y por Cooke en concreto, pero ¿qué me dices de tu experiencia como jugador? Yo ahí me pierdo ¿Hay en el juego un espacio tan amplio para las emociones? ¿Qué tipo de relación se establece con él?

He llorado de pena, me he reído a carcajadas, me he sorprendido y me he cagado de miedo jugando. En eso no es distinto de un libro o una película. Sin embargo, nunca me he enamorado de un personaje de un juego. O al menos no pienso admitirlo.

(Risas) Sigue, anda...

Los juegos son singulares en dos puntos, en cambio. Por un lado, pueden

ser extremadamente frustrantes. Casi siempre ésa es la primera emoción que experimenta un nuevo jugador. En el fondo te enfrentas a un psicotécnico gigante en un bucle continuo. Ojo: frustrarse no equivale a salir a matar gente. Esto es *gaming*, no fútbol.

Ⓡ (Risas)

Por otro, implican al jugador más que nada en el mundo. Lo siento por los nostálgicos, pero para un crío la historia extraterrestre y ajena de Jim Hawkins con Long John Silver no tiene nada que hacer en capacidad de absorción contra un mundo propio que depende de ti y tus decisiones y en el que pasas cien horas (mi récord está en ciento cuarenta horas para acabar un juego) cuidando de tu personaje.

Ⓡ ¿Crees que los juegos buscan la identificación con el personaje y su realidad?

Antes no he dicho áter ego para que la gente no cometa el error de psicólogo argentino barato (además, en este mundo se usa el galicismo “avatar”). Los juegos no buscan la identificación. Mis personajes de creación propia suelen ser mujeres; para ser honesto: zorras del averno, pelirrojas que recurren a la violencia para solucionar sus problemas. Y no me identifico con ellas...

Todo juego es un juego de rol. Para ser un treintañero pedante que trabaja en una oficina tengo el resto del día.

Ⓡ Hoy música, videojuegos, libros, pelis... se consideran lecturas pero las relaciones que se establecen con los distintos soportes son distintas. El nivel de implicación es otro ¿Qué te proporciona el juego (y ya no sólo estoy hablando de videojuegos), que no te dé la literatura? ¿Qué te exige?

Los juegos son hiperactivos. Los casos tan publicitarios de la gente que pierde el norte con *World of Warcraft* son reales. Gente que nunca había jugado a nada de repente emplea ocho horas al día en un mundo ultratópico de espada y brujería.

El juego es interactivo. Estimulo-respuesta. Todos los intentos de la literatura, el cine y las artes de implicar al espectador son una broma, comparados con esto. Los creadores construyen para su vanagloria, su visión o su comida. El juego te pone un mando –físicamente– en las manos para que tú decidas. Los que no se piensan y desarrollan específicamente para que le gusten al destinatario fracasan estrepitosamente. No hay sitio para la recreación *arty*. Un parnasillo muy pequeño, como mucho.

Ⓡ Y así es que ganan frente al resto. No hay competencia.

El sector domina el presente. En 2008, el 57% del consumo interactivo fue al mercado de videojuegos, más que el cine, DVDs y música juntos. Muy pronto, el que diga que no juega será el socialmente inadaptado.

Ⓡ Me interesa todo el tema de la adicción. ¿Crees que la dependencia se hace mayor con un juego que con un libro? ¿Qué tiene que tener el juego o el libro para que esto suceda? ¿Qué similitudes ves con ciertas series de televisión de enganche total?

El enganche a las series no se diferencia de la pasión con la que la gente seguía los folletines de Dickens. A todos nos gusta una buena historia. Pero a una serie te acercas para ver qué pasa. A un juego para ver qué pasa y cómo haces que pase.

El juego proporciona una recompensa y requiere esfuerzo y participación. También alienta el lado competitivo (contra otro, contra la máquina, contra el sistema).

Ⓡ Hace tiempo vi unas propuestas de Barcelona Multimedia, dos juegos: uno de *La isla del tesoro* y otro de *La vuelta al mundo en 80 días*. Para ir pasando fases había que haberse leído los libros. No sé si funcionaron muy bien esos sistemas ¿Qué piensas tú? ¿Te gusta Verne?

No fui capaz de acabarme *Veinte mil leguas de viaje submarino* de crío, y eso que ya devoraba la letra escrita. Supongo que es fabuloso ser un chaval y no tener la conciencia crítica de qué es canónicamente bueno. Jamás volví a intentarlo con Verne. Por generación me toca Asimov, que me gusta sin entusiasmarme.

Ⓡ ¿Aprender jugando?

Basar un juego en la función educativa apesta. Como pretender formar con la programación televisiva. Algo así va a fracasar y más en esta época del esfuerzo cero para lo que no se percibe interesante.

Pero el *Trivial Pursuit* arrasa desde siempre. Y se trata de la aplicación más básica de cultura general, con el sistema antisofisticado de pregunta y respuesta. Triunfa porque es una competición y entretiene.

Ⓡ ¿Jugando, aprendes?

Personalmente, los videojuegos alentaron mi interés en los piratas y el voodoo, entre otras cosas. También me flipó la teoría tan “irreverente” y que tanto revuelo trajo de *El código Da Vinci*. Pero en 1999, cuando la vi desarrollarse ante mí en el juego Gabriel Knight: *Sin's of the Fathers*, que tenía un guión y un actor infinitamente mejores, por cierto (Tim Curry). Ah, y el primer juego famoso sobre templarios es de 1996, cuatro años antes del pestiño ese de Matilde Asensi.

Ⓡ Centra, Alex.

Lo que quiero decir es que los buenos libros, películas y juegos instruyen sin proponérselo. Y sin anteponer esa función. Pueden tener narrativa y mentira, pero también mentían como bellacos los historiadores franceses sobre los que edificaron nuestra EGB, y prefiero que me cuenten una buena historia, que ya discurriré yo cuánto es de cierta. No es una errata. Y odio las palabras “cuán” y “cuyo” menos cuando estoy de coña.

A lo mejor han cambiado de un tiempo a esta parte, pero todos los

La Mar de Letras
Librería infantil y juvenil

visita nuestra nueva página web

www.lamardeletras.com

C/ Santiago, 18 · 28013 Madrid · 915417109



juegos educativos que he visto eran de un infantil vergonzoso. En Gamefaqs.com hay documentos de treinta a sesenta páginas, destripando la mecánica interna de las estadísticas y sistemas de algunos títulos y discutiendo las mejores combinaciones, aproximaciones y mecánicas para batir a la máquina y ganar. Probablemente sus autores no pasen de los veinte años.

Ⓡ ¿Crees que en el caso de chavales habría que poner límites en contenidos y tiempos de juego?

Dar a una generación con esa capacidad el equivalente en videojuegos a un capítulo de *Los Fruitis* con la intención expresa de “educarlos” es un insulto. Me alegro de que muy pronto se tratará a los desinteresados en juegos como ancianos sociales, igual que hoy se desprecia a quien no tiene conocimientos musicales o literarios.

La “Xbox 360”, por ejemplo, ya permite que los padres pongan un límite temporal que apaga la consola tras un tiempo determinado de juego. Es famoso el caso de Bill Gates (la consola es de Microsoft) que sólo le dejaba a su hija jugar cuarenta y cinco minutos diarios al *Viva Piñata*.

Se ve que están más avanzados que otras formas de entretenimiento en este apartado. ¿Por qué cometer, entonces, el eterno error de tratarlos como algo completamente diferente? No se puede dejar a un chaval jugar ocho horas seguidas igual que no debes plantarlo delante de la tele medio día, dejar que se quede en la piscina hasta arrugarse o hacerle entrenar gimnasia rítmica o tenis sin descanso.

Ⓡ ¿Censura?

Y respecto a la censura, el código PEGI (calificación por edades y contenidos) es mucho más explícito y detallado que el de cine, por ejemplo. Se respeta en toda Europa e indica si el juego tiene violencia, tacos, discriminación (!), drogas, sexismo e incluso referencias al tabaco y al alcohol (hay juegos de simulación mercantil a los que les afecta).

La censura por defecto es mala. Con la excusa de “no podemos exponer a nuestros hijos a esto” puedes llegar a prohibir la novela negra, los partidos políticos y la teoría de la evolución.

Ⓡ No sé por qué los tiempos dejan de ser tan importantes cuando se trata de juegos de mesa. Están

socialmente aceptados a pesar de los millones de individuos morosos de casinos que pueblan nuestro mundo ¿Juegos de mesa o pantalla?

La mesa es más física, más agradable. La pantalla tiene la gran ventaja de que hace los cálculos por ti y le roba tiempo a la parte logística coñazo para emplearlo en divertirse.

Nada puede sustituir la interacción sobre un tablero del *Risk* ni en el *Monopoly*. La tensión de ver cómo se le agotan los billetes –físicos– a los rivales es difícil de replicar con código binario.

En cambio, para los juegos de rol, finanzas y simuladores, los ordenadores han resultado más que convenientes. El que haya jugado al rol de mesa sabe que en una batalla hay tiradas de ataque a las que añades modificadores, sustrae la defensa del adversario, tienes en cuenta si es un flanqueo, olvidas un factor y hay que repetirlo... El ordenador calcula todo automáticamente y te deja dedicarte a la parte divertida.

Por supuesto algunos dirán que lo realmente divertido es tirar un dado tangible de veinte caras y discutir media hora con el máster sobre las reglas de cálculo. No lo discuto. A mí me pasa con el *Mahjong*. Para mí tiene el segundo sistema de puntuación más difícil del mundo, tras la subasta del *bridge*. Adoro que los *Mahjong* online te calculen los resultados, pero no lo cambiaría por el tacto de mis fichas cuando las robo de la muralla para declarar un “pong”.

Ⓡ Adoro tu *Mahjong* aunque nunca logré comprender la propuesta. Igual es que simplemente adoro verte jugar al *Mahjong*, es como escuchar a un experto hablar de física cuántica.

(Que nadie confunda el *Mahjong* con el solitario. Eso se llama *Shangai* y es un pasatiempo de *casuals*).

Ⓡ Hace tres días que he aprendido a jugar al *Backgammon*. Dicen que es el juego de mesa más anciano del mundo del que se tienen registros. Me encanta. Alex, ¿qué crees que opinaría Shakespeare de todo esto?

“Separa a un jugador de su dado y a un buen estudiante de su libro y se habrá obrado una maravilla” de *Las alegres comadres* (toma traducción para *Wives*) de *Windsor*.



Cortesía Nicolai Troshinsky

Ⓡ Unos minutos después...

“Y será prodigioso”. “Separa a un jugador de su dado y a un buen estudiante de su libro y se habrá obrado un prodigio” Acabo de entenderlo ahora. Astrana Marín lo tradujo demasiado ambiguo, pero ahora veo claro que el *wonderful* de Shakespeare viene de la acepción de *wonder*, prodigio y no maravilla. No quiere decir que sea bueno separarlos, sino que es casi imposible. Que los jugadores son unos viciosos, vamos.

Nota: Perfil público del entrevistado: <http://es.linkedin.com/in/alexherrero> ◀▶

Para los unos... y los otros



Ana María Matute

Libro de juegos para los niños de los otros

Barcelona: Lumen, 1961 / Madrid: Espasa Calpe, 2003

Un año después de iniciar su andadura, en 1961, la editorial Lumen publicó el *Libro de juegos para los niños de los otros* de Ana María Matute, dentro de la colección "Palabra e Imagen"; de hecho, esta obra fue el germen de esta colección en la que se proponía a un escritor y un fotógrafo que trabajaran en torno a un mismo tema. En esta ocasión, el fotógrafo elegido fue Jaime Buesa.

El tándem Matute-Buesa planteó su intención de forma directa en la faja que

acompañaba al volumen y que rezaba: "Denuncia de un problema candente: los niños del suburbio". Y, a través de unos textos próximos a la prosa poética, en los que no se escatima en crudeza, y de unas imágenes cargadas de fuerza, ofreció un retrato sincero de la realidad de los niños marginados en el que se palpa su indignación ante esta situación injusta. Ambos, texto e imagen, no solo se complementan sino que se expanden el uno a la otra y viceversa.

Aún hoy, la propuesta resulta provocadora desde la misma cubierta, en la que se reproduce parte de una imagen del interior de un niño con una mirada inquisidora que desafía al lector. El libro está estructurado en tres apartados: "Los niños de los otros", "Nosotros" y "Juegos para los niños de los otros", desde los que se pronuncia una voz en primera persona del plural. En la primera parte, el "nosotros" representa a las personas que desprecian a los niños marginados y en las otras dos partes a estos últimos.

Los textos son directos y crudos, se habla de "niños verdaderos" o "niños de verdad" en contraposición a "niños del suburbio", se coordina el "nosotros" referido a estos con "perros"... Las imágenes, aunque en blanco y negro, también son impactantes, cada una contiene una historia y destacan por el juego de planos y perspectivas. Sin embargo, lo que más inquieta es la asunción de los protagonistas de su condición, su aceptación del

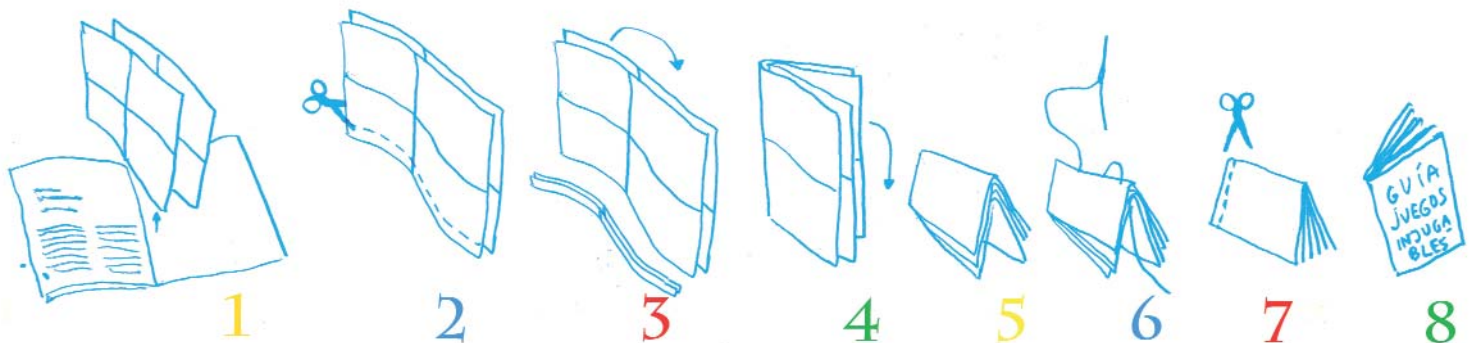
futuro, que se desprende de afirmaciones como "Nos odian (los vagabundos) porque somos espejos para ellos, y les odiamos porque son espejos nuestros" o "Es un juego peligroso el nuestro, de mirarlos a todos (los otros, los gastados), y sentarse, y pensar en cuando uno crezca".

En 2003, la editorial Espasa Calpe reeditó el texto de Ana María Matute, en esta ocasión, con imágenes de Manuel Durán y Juan Miguel Sánchez Vigil. Estas ponen en evidencia que los tiempos han cambiado, que han desaparecido aquellas situaciones terribles, al tiempo que han aparecido nuevos escenarios dramáticos como el del problema de la emigración e integración de los recién llegados, entre otros. Sin embargo, el intento de los fotógrafos de ir a la par que el texto, ha restado fuerza a la propuesta.

Hay obras que producen un efecto especial, nos afecta más ver en sus páginas los problemas sociales que ser testigos presenciales de estas situaciones. Podemos cerrarlas, quitarlas de la estantería y guardarlas en un cajón, pero siguen inquietándonos. El *Libro de juegos para los niños de los otros* tiene ese efecto, provoca incomodidad al lector que descubre en sus páginas la vida de unos niños marcada por la pobreza, la envidia, el engaño e, incluso, la muerte. ◀

Elisa Yuste Tuero
Filóloga y lectora de LLJ

Instrucciones para armar la Guía para juegos injugables



También se puede consultar:

<http://www.flickr.com/photos/25509414@N02/4138596818/>



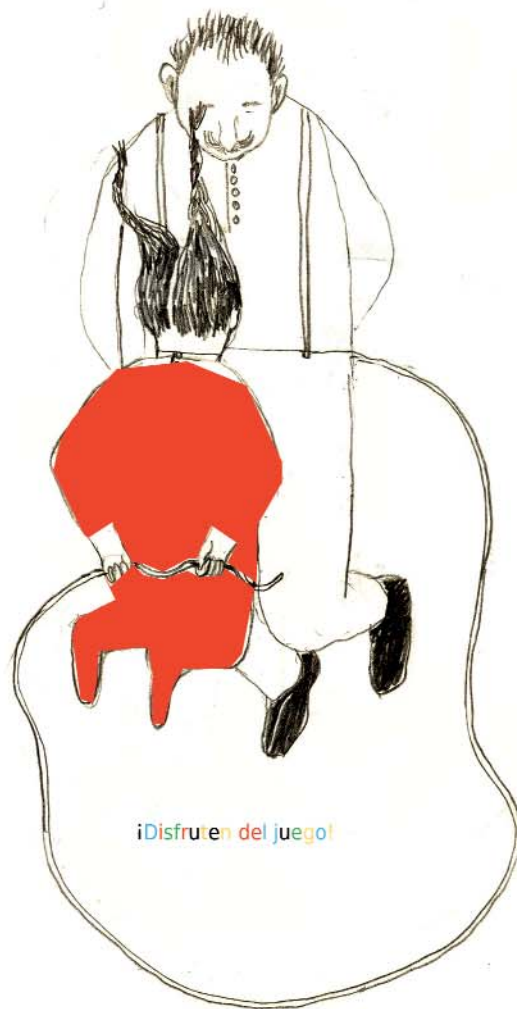
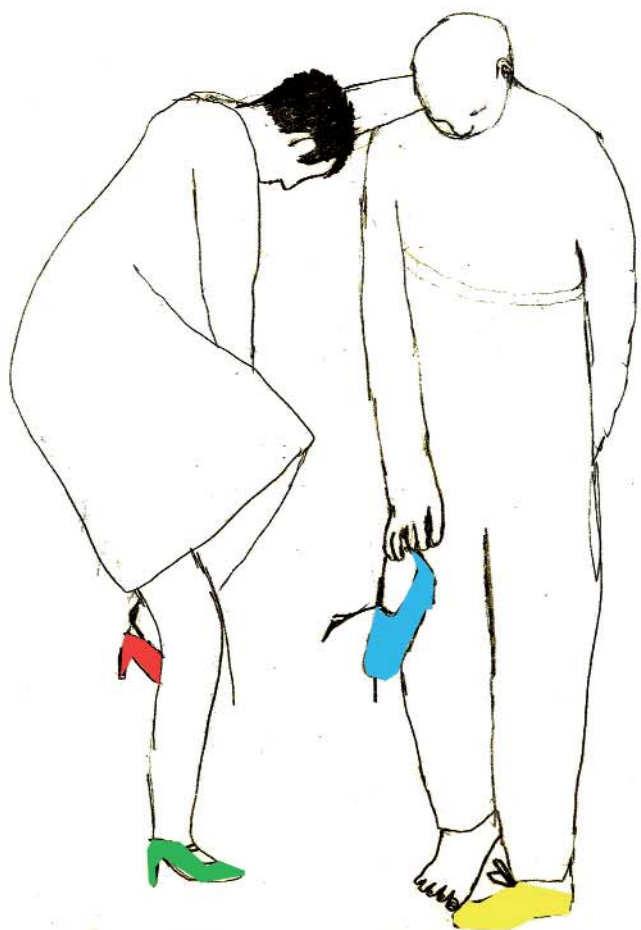
texto **nicolai** troschinsky
 ilustraciones **viola** lópez



guía
 para
juegos injugables



Establecer reglas y excepciones para cada regla, excepto si la regla es más larga que la undécima excepción de la novena regla.
 Establecer nuevas reglas que contradigan las reglas ya establecidas cuando no haya una excepción por cada regla y añadir excepciones que lo hagan más confuso salvo si la excepción de la novena regla supone que la undécima excepción contradice la decimonovena regla.



Está terminantemente prohibido no establecer prohibiciones. No está permitida la creación de juegos competitivos, un jugador nunca podrá vencer sobre el otro. Debe haber un sistema de azar, arbitrario, a suertes, imprevisible, de incertidumbre, de fragmentación, de diseminación, evolución, abstracción, o en todo caso, un abanico de elecciones lo suficientemente amplio para hacer cada partida única.

5, 6, 7



11, 12 y 13

. Añadir al menos un elemento de los **jugos** tradicionales, como un dado, una bola, un juego de cartas, etc... que haga la experiencia más familiar

. Añadir al menos un elemento de los juegos tradicionales sacándolo de contexto (un dado sin números, una bola con números, un juego **de** cartas con forma de números, etc...) para hacer el juego más confuso

. Encontrar al menos dos parejas que lo jueguen **para ver los resultados**. Entre las cuatro personas deben encontrarse al menos un niño, un anciano y una viuda.

¿Para qué **servirá** un juego al que no se puede jugar? ¿Y para qué serviría inventarlo? Supongo que para nada, es decir, sólo sería un juego, porque ¿para qué sirve un juego si no es para **jugar**? **Aparentemente** los juegos siempre han servido para enseñarnos reglas, valores y cualidades. Si los animales juegan para desarrollar sus cualidades de cazadores o de supervivientes, nosotros jugamos para desarrollar nuestras cualidades de estrategas, líderes o comunicadores. El juego siempre ha representado características de la sociedad y sus comportamientos. Tal vez el ejemplo más evidente es el del ajedrez como metáfora de la guerra. Si podemos decir que los juegos son metáforas de nuestras relaciones humanas, y si podemos decir (como decimos muchas veces) que **la vida** es un juego,

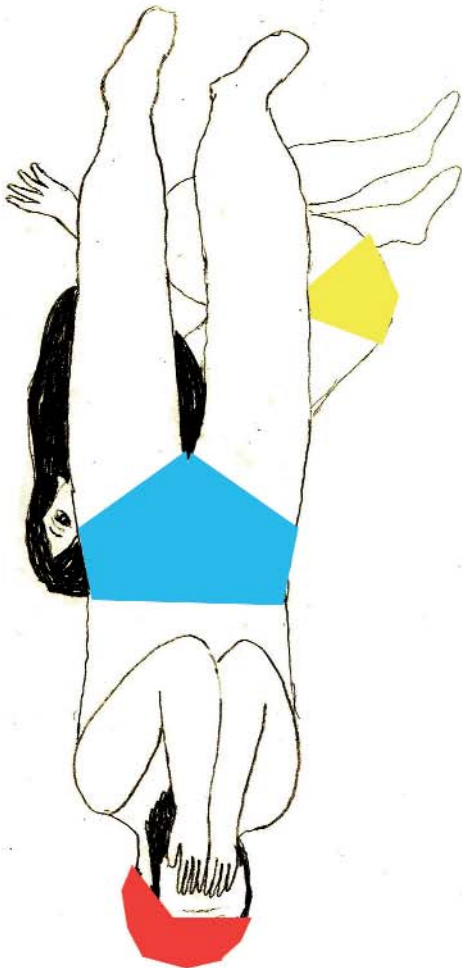
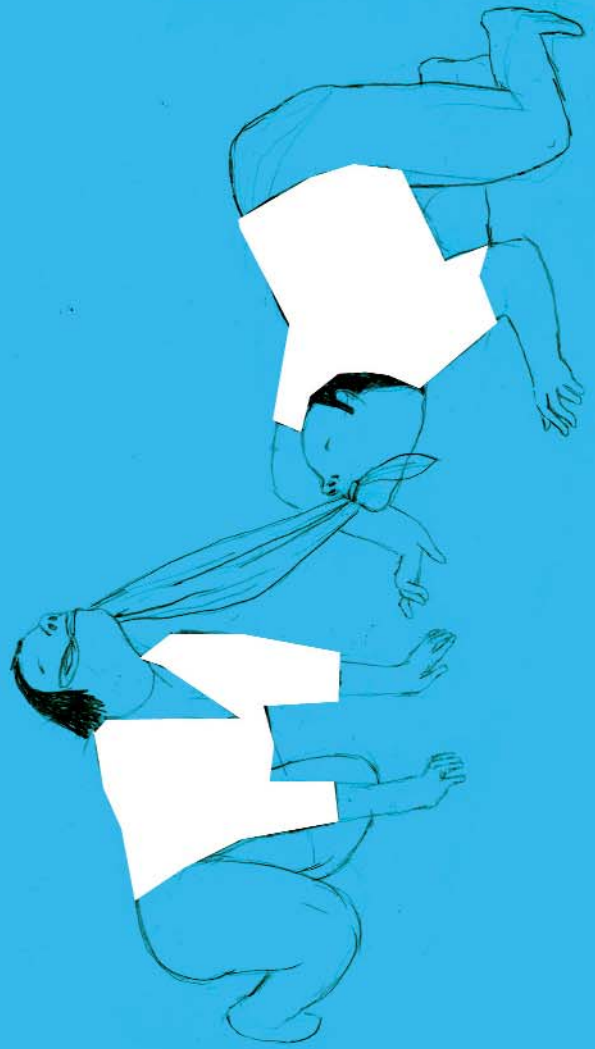


Los jugadores se irán turnando para decir las reglas, excepciones, prohibiciones y mecanismos del juego, sabiendo de antemano **que es** obligatorio que el juego a inventar sea un juego para dos personas. Decidir un medio, cualquier soporte que permita el desarrollo de un juego es válido, desde un tablero hasta la imaginación de los propios jugadores, salvo si estos carecen **de** ella en cuyo caso se les adjudicará el **papel** de árbitro.

entonces podemos decir que si la vida fuera un juego seguramente sería un juego injugable. El juego de la vida es el más enigmático, complejo y divertido de todos. Las reglas son extraordinariamente confusas y contradictorias con la capacidad de cambiar según el lugar y el tiempo y presentan cientos de excepciones. Pero lo más confuso tal vez sea el hecho de que no haya un objetivo claro. Entonces, ¿si la vida es un juego para qué un juego que representa la vida? Pues para **nada**, porque recordemos que como ya hemos dicho, no hay un objetivo claro. Así pues juguemos. Juguemos al mejor juego de todos: El juego **injugable**.

El juego injugable es tal vez el mejor juego de todos, porque el sólo hecho de **jugarlo** supondría en sí mismo el objetivo del juego y resultaría una herramienta perfecta para la comunicación entre dos personas. El hecho de sentarse alrededor de un juego injugable y explorarlo **sería** en realidad explorarse a **uno mismo y** al otro. Sería intentar entender lo incomprensible y darle sentido, inventarse una manera de jugar, de romper las reglas, de hacer trampas y de terminar por abandonar el juego para poder comunicarse con **la otra persona**, y así, **finalmente**, pasar del juego en miniatura al gran juego de **una vez** por todas. Sería todo eso y tal vez más (tal vez menos), pero sólo hay una manera de averiguarlo.

Así pues, aprovecho para dar las reglas del juego que será la madre de todos los juegos injugables: un juego que consiste en inventar juegos injugables:



No está permitido que haya **una** meta u objetivo
Se considerará una falta si no se establecen una **serie** de faltas. **En caso** de falta los jugadores adjudicarán faltas que impidan el cumplimiento de las excepciones **de** las reglas que faltan. En caso de que los jugadores se encuentren en estado de **no ser** capaces de entender y memorizar las reglas, excepciones y faltas que ellos mismos han establecido deberán proceder a la creación de un momento crítico, que tendrá causa en una situación **extraordinaria** durante el juego **y** que se resolverá al modo de un penalti, una muerte **súbita**, un doble o nada, etc....

Ni el arte es necesariamente juego, ni el juego es necesariamente arte. Pero en ocasiones arte y juego se encuentran y materializan en **el juguete**. La voluntad de crear un objeto para la fantasía, junto a la voluntad de crear un producto hermoso, se materializan en una obra que ha sido hecha especialmente para un niño en un tiempo y un espacio en el que el creador participó de la dimensión placentera y libre del jugar. Participamos en las páginas que siguen de los juguetes propuestos por:

Carmen Fajardo Gina
Thorstensen Javier
Zabala Javier Sáez
Castán Olaf Ladousse
Oblit Baseiria Michele
Siquot Sergio Bosio
Gusti Antonio Santos

JUGUETES QUE SE FABRICAN JUGANDO

Allí estaban los cartones, por la tarde en muchos puntos de la ciudad se acumulan envoltorios desechados, cajas vacías que surgen como contenedores perecederos de elementos útiles, tal vez incluso de juguetes sofisticados y con manual de instrucciones...

Tenía que jugar, quizás porque este artículo era el pretexto para poder invertir un tiempo necesario en la concentración que existe en el juego, razón que la hace patrimonio de la infancia. El juego elegido me era familiar, **construir**, ¿qué haría? me rodeaban cajas de cartón, tubos de cartón, herramientas para manipular el cartón (tijeras, cutter, pegamento, cinta de embalar, rotuladores), el juego había comenzado, había que pensar y para ello observar los objetos, estudiar sus posibilidades, y el juguete se hizo real en mi cabeza:

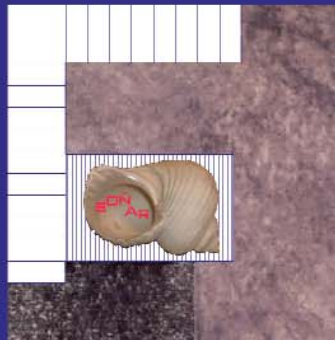


¡UN CASTILLO PARA JUGAR CON ELISA!. El proceso comenzó con la deconstrucción de las cajas, se convirtieron en material de construcción, las tijeras dibujaron patrones que el pegamento unió y apareció una torre, se elevaron los muros de una fortaleza, aparecieron almenas triangulares, cuadradas, ventanas, pero aún no estaba acabado, aún solo parecía cartón, faltaba color, alguien que lo explorase y para remediarlo invité a Elisa al juego: cogimos las formas de cartón y los colores y bajamos al parque; allí nadie nos iba a regañar por manchar, las hojas caídas de un abedul nos sirvieron de tablero, ella aprovechó la coincidencia de escala para reconocer el espacio creado, para experimentar: dentro - fuera, cerca - lejos, delante - detrás, se escondió en la torre, me buscaba con los catalejos de cartón, después, mezcló colores, se embadurnó las manos y creó su castillo de cartón.

JUGUETE: (DEL DIM. DEL JUEGO) OBJETO ATRACTIVO CON QUE SE ENTRETENEN LOS NIÑOS || CHANZA O BURLA || COMPOSICIÓN MUSICAL O PIEZA TEATRAL BREVE Y LIBERA || PERSONA O COSA DOMINADA POR ALGUNA FUERZA MATERIAL O MORAL QUE LA MUEVE O LA MANEJA A SU ARBITRIO

CARTÓN: CONJUNTO DE VARIAS PIEZAS SUPERPUESTAS DE PASTA DE PAPEL, QUE EN ESTADO HÚMEDO SE ADHIEREN UNAS A OTRAS POR COMPRESIÓN Y SE SECAN DESPUÉS POR EVAPORACIÓN || HOJA DE VARIOS TAMAÑOS, HECHA DE PASTA DE TRAPO, PAPEL VIEJO Y OTRAS MATERIAS

CARTONAJE: OBRAS DE CARTÓN



¿QUIEN HABITA EL CASTILLO?

Alguien me dijo que era bastante habitual que el cartón se empeñe en ser castillo cuando alguien lo transforma, y puede ser porque en el juego de disfrazarse, el castillo le ofrece más posibilidades a la imaginación y menos a la imitación de roles conocidos. Si eres habitante de un castillo puedes ser princesa, rey, caballero de armadura, pirata, ladrón, fantasma, vampiro, dragón, bruja, mago, e incluso un niño.

CASTILLO: LUGAR FUERTE, DERRAMADO DE MURALLAS, BALUARTE, FOSOS Y OTRAS FORTIFICACIONES || ESTRUCTURA DE MADERA, EN FORMA DE TORRE, ANTIGUAMENTE USADA EN LA GUERRA, MONTADA SOBRE ANIMALES || ILUSIONES LISONJERAS CON POCO O NINGÚN FUNDAMENTO *HACER O FORJAR CASTILLOS EN EL AIRE*

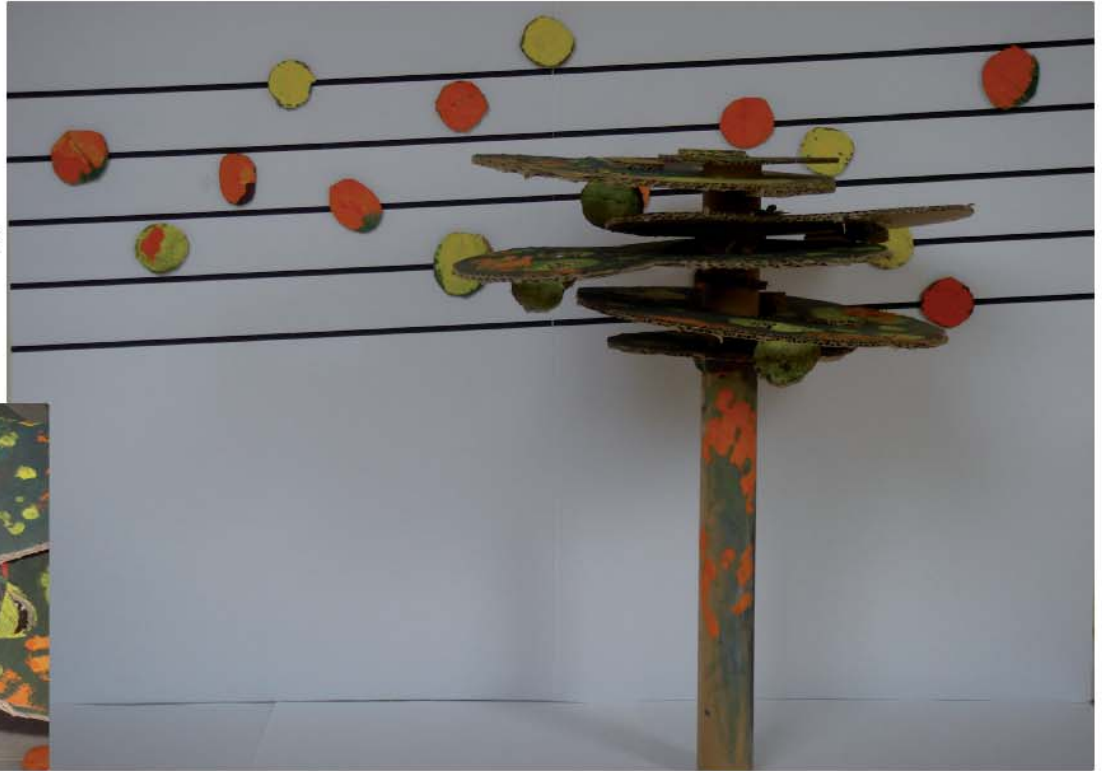
IMAGINAR: REPRESENTAR IDEALMENTE ALGO, INVENTARLO, CREARLO EN LA IMAGINACIÓN || PRESUMIR, SOSPECHAR || ADOBNAR CON IMÁGENES UN SITIO || CREER O FIGURARSE QUE SE ES ALGO



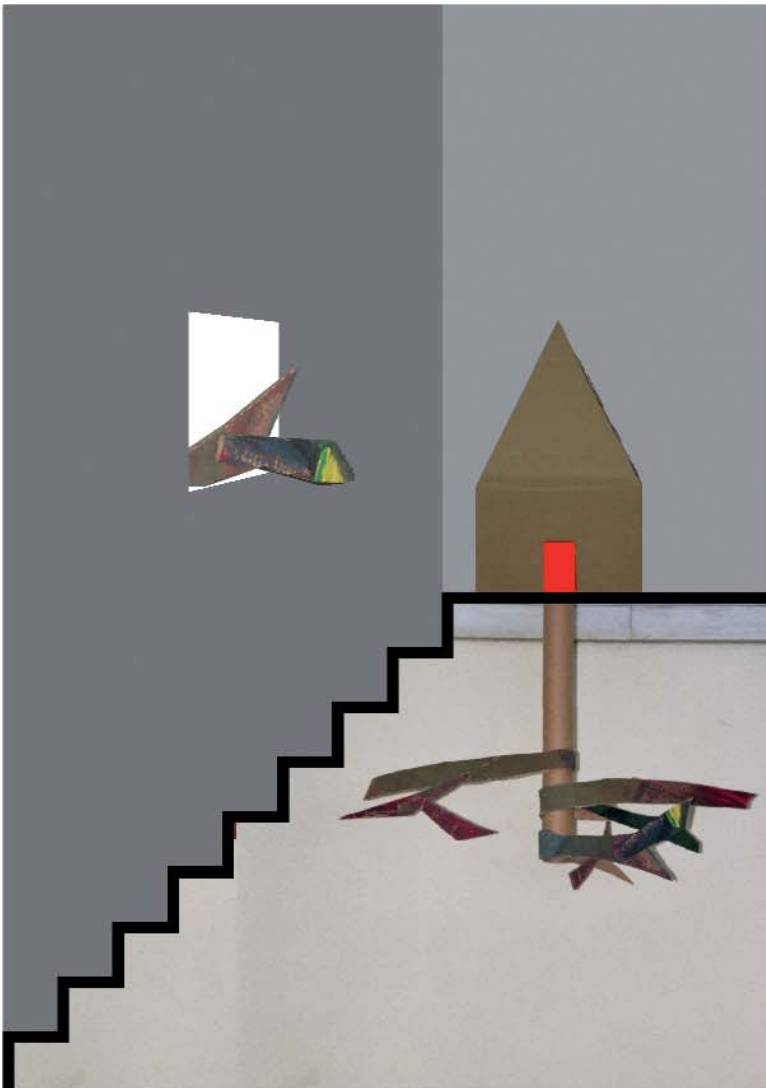
MIRAR DE NUEVO EL CARTÓN

A veces los juguetes se agotan, caduca su capacidad de emocionarnos y buscamos otros que capten nuestra atención y construyan nuestro universo imaginario. Con el cartón es fácil, únicamente hay que volver a empezar y tan solo hay que ver el *material* cuando miramos el castillo, esta vez, cartón con unas propiedades de color y forma que condicionarán nuestro próximo juguete.

CADA JUGUETE GUARDA MIL HISTORIAS



El castillo se ha convertido en árboles, que serán cuatro juguetes o uno solo que formarán parte de otros mundos, precisos o imprecisos, reales o irreales.



PARTITURA: TEXTO COMPLETO DE UNA OBRA MUSICAL PARA VARIAS VOCES O INSTRUMENTOS, REPRESENTADO EN HOJAS

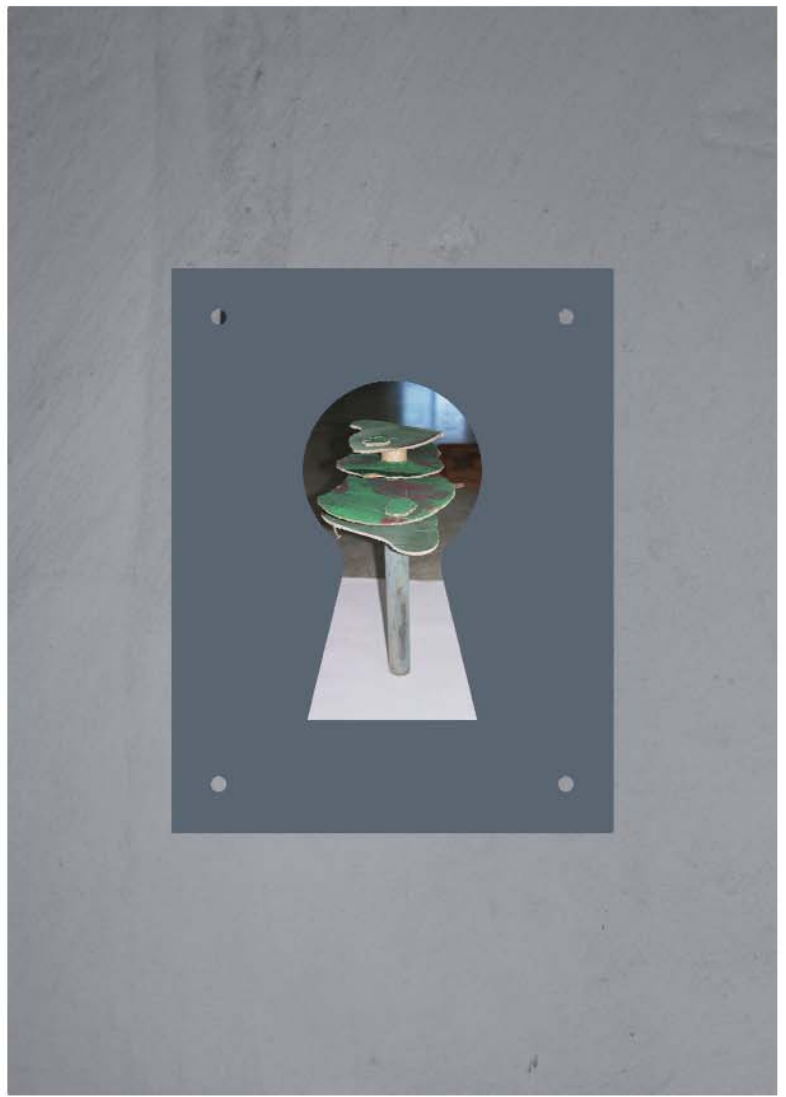
ÁRBOL: PLANTA

PERENNE, DE TRONCO LEÑOSO Y ELEVADO, QUE SE RAMIFICA A CIERTA ALTURA DEL SUELO || PIEZA DE HIERRO EN LA PARTE SUPERIOR DEL HUBILLO DE LA PRESA DE IMPRIMIR || EN LOS ÓRGANOS, EJE QUE, MOVIDO A VOLUNTAD DEL EJECUTANTE, HACE QUE SUENE O DEJE DE SONAR EL REGISTRO QUE ESTE DESEA || PUNZÓN CON GABO DE MADERA Y PUNTA DE ACERO, QUE USAN LOS RELOJEROS PARA HORADAR EL METAL || CUERPO DE LA CAMISA, SIN LAS MANGAS || PIE DERECHO ALREDEDOR DEL CUAL SE PONEN LAS GRADAS DE UNA ESCALERA DE CARACOL || ALTURA DE LA LETRA DESDE LA BASE HASTA EL HOMBRO || BARRA FIJA O GIRATORIA QUE EN UNA MÁQUINA SIRVE PARA SOPORTAR PIEZAS ROTATIVAS O PARA TRANSMITIR FUERZA MOTRIZ DE UNOS ÓRGANOS A OTROS

RAÍZ: ÓRGANO DE LAS PLANTAS QUE OCRECE HACIA EL INTERIOR DE LA TIERRA, POR EL QUE SE FIJAN AL SUELO Y ABSORBEN LAS SUSTANCIAS NECESARIAS PARA SU CRECIMIENTO || PARTE OCULTA DE ALGO, DE LA QUE PROCEDE LA PARTE VISIBLE || ORIGEN O CAUSA DE ALGO || BASE MÍNIMA E IRREDUCTIBLE QUE COMPARTEN LAS PALABRAS DE UNA MISMA FAMILIA || CANTIDAD QUE HA DE MULTIPLICARSE POR SÍ MISMA UNA O MÁS VEGES PARA OBTENER UN NÚMERO DETERMINADO || PARTE DE LOS DIENTES DE LOS VERTEBRADOS ENGASTADA EN LOS ALVEÓLOS.

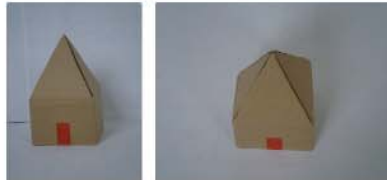


PUERTA: VANO DE FORMA REGULAR ABIERTO EN PARED, BERGA O VERJA, DESDE EL SUELO HASTA LA ALTURA CONVENIENTE, PARA ENTRAR Y SALIR || PLANCHA DE MADERA, HIERRO U OTRO MATERIAL QUE SE COLOCA EN DICHO VANO DE FORMA QUE PUEDA ABRIRSE Y CERRARSE || CUALQUIER AGUJERO O ABERTURA QUE SIRVE PARA ENTRAR Y SALIR DE UN LUGAR || ENTRADA MONUMENTAL QUE SE ABRE EN LA MURALLA DE UNA CIUDAD O POBLACIÓN.



CARMEN FAJARDO
DOMÍNGUEZ

lgarabato2@telefonica.net



HABITAR: VIVIR, OCUPAR HABITUALMENTE UN LUGAR O CASA



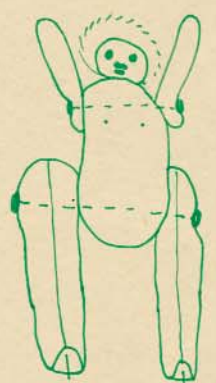
what words to pick
for ears to hear

shapes are wild
and
never clear



*words are not
something I can put together easily, but legs
and hair*

use what's there





legs tumble
legs play



create a shape
that will
not stay



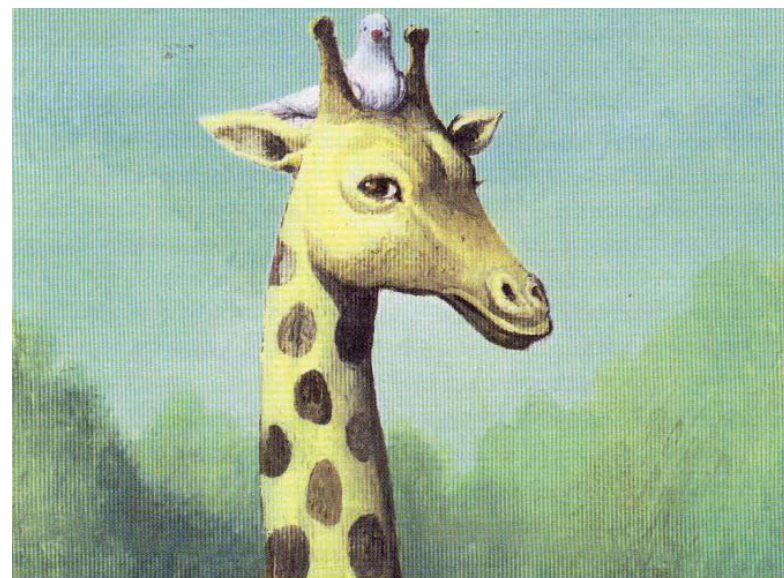
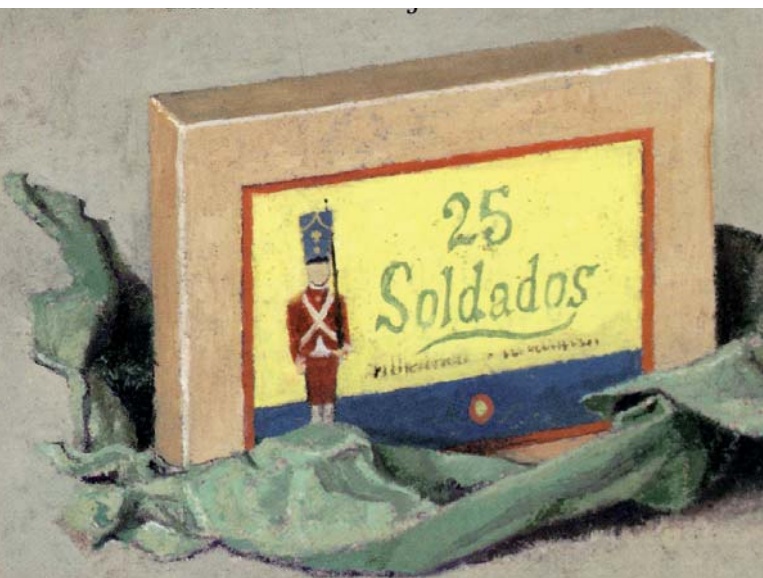
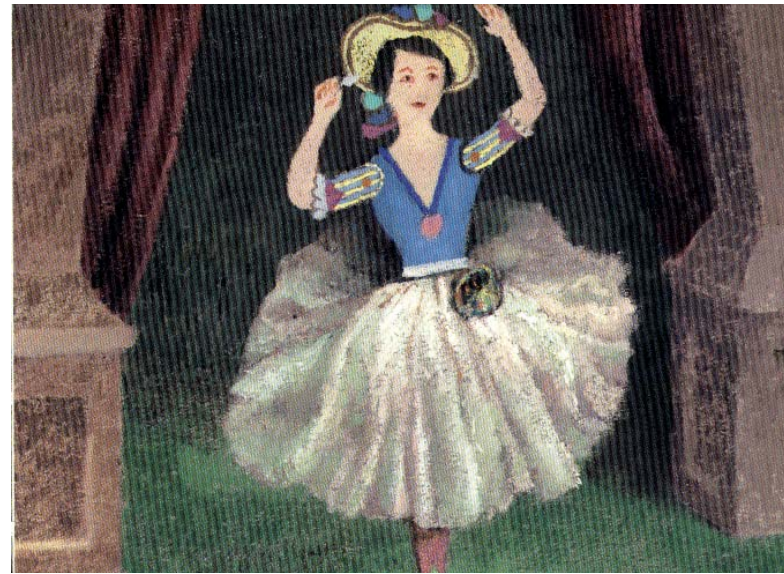
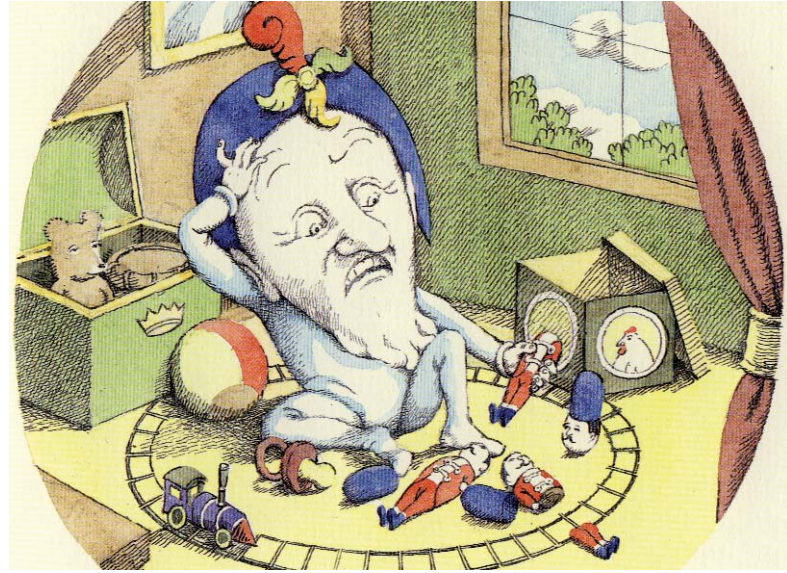
Y cuéntanos qué pasó

La escenografía de un libro diseñado por **Javier Zabala** ha sido objeto de distracción y expolio de sus hijos. Junto con una escultura de Jozef Wilkon y otra de Elena Odriozola nos sentamos a jugar frente a una cámara fotográfica. Ahora es tu turno, te toca contar la historia.

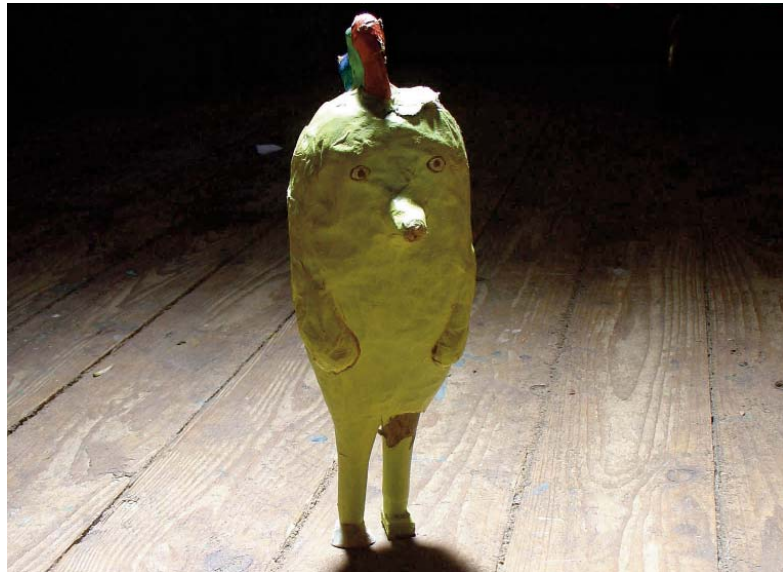




Javier Sáez Castán,



juguetero





Juguetes robados.

Nos regalan un juguete de niño para entretenernos con la esperanza de conseguir un rato de libertad mientras jugamos. Para nosotros, se trata de la primera posesión material que con gran dolor nos enseñan a compartir con otro niño que nos presentan como compañero de juego. Más tarde, cuando añoramos la infancia, coleccionamos juguetes que no conseguimos en el pasado, posesión frustrada, sin ninguna intención de compartirlos ni siquiera con nuestros hijos. Lo mío pa' mí. Yo directamente les robo los juguetes a los niños. Espero que los rompan y con un argumento ecológico pretendo resucitar el objeto en una nueva vida. Los padres, hartos del maldito soniquete, me regalan juguetes supuestamente rotos. Los abro en canal, cambio las pilas y las resistencias adecuadas, mutilo el envoltorio y nace un instrumento musical: doorag. A los niños no se les regala un instrumento de música para que jueguen, sino para que aprendan el orden de un nuevo lenguaje "Cuidado, con este instrumento no se juega" aunque suene igual. Me parece muy bien que la gente colecciona doorags y dudo mucho que sea para recuperar su infancia perdida, pero sepan que están fabricados con los restos de los niños, desviación del diseño original. No os preocupéis niños, tengo muchos doorags y cuando los enchufo todos juntos machaco el oído de las Mamás y los Papás. Si no me creen, visiten la webolaf:

www.olafладousse.com

Transformación mágica

Oblit Baseiria

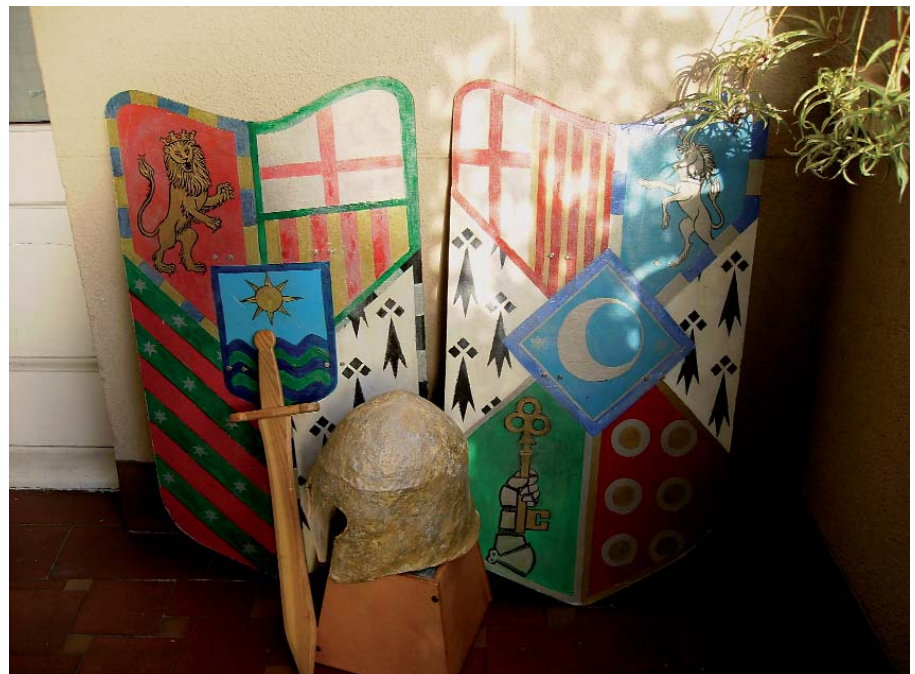
Hay juguetes que siguen en casa aunque ya nadie juegue con ellos. Tienen un espacio propio y se lo ganaron a pulso. Son juguetes de mis hijos que los crearon e idearon para ellos su padre Gabriel y su tío abuelo Pere.

El año en que mis hijos pidieron a los Reyes Magos "la cocinita", la mesita de noche de los años sesenta de los abuelos sufrió una transformación mágica.

Quitamos los dos cajones de la mesilla dejando dos espacios libres y añadimos una tabla de madera para hacer más grande la superficie. Un agujero para el fregadero y piezas de madera de juegos de construcciones pasaron a ser los mandos y el grifo.

La pintamos de diferentes colores y añadimos una pequeña madera encima cómo si fuese el tejado de una pequeña casita. Prescindimos del detalle del reloj y las ventanas falsas con cortinas a cuadros rojos y blancos y pusimos unos posavasos (esos regalos impersonales que no sabes muy bien como llegaron a tus manos) que imitaban azulejos para crear una cocinita mediterránea.

Al año siguiente, Pere, el tío ilustrador, hizo él mismo los regalos de Reyes para los más pequeños de la familia. A mis hijos les toco ser los caballeros. Y después de tantas batallas ganadas o perdidas los escudos y los cascos resisten invencibles el paso del tiempo.





Muñecas de telas retro

diseñadas por Michele Siquot

materiales

cabeza: madera pintada con detalles perforados y encastrados.

cuerpo: telas antiguas rellenas de estopa.

tamaño

ancho base 10 cm.
altura 24cm.

cada muñeca esta hecha a mano y es única.

Historia de las muñecas Kachinas

Los danzantes *Tihu*, ofrecen a los niños durante su danza, unas muñecas llamadas *kachina*.

La muñeca, es una réplica del danzante, del espíritu, que luego, llevada a la casa y colgada en la pared, el niño aprende a identificar con la historia del personaje, las leyendas y símbolos relacionados con cada detalle de su vestido.

Los surrealistas encontraron en las *Kachina* una representación de la capacidad humana de trascender la realidad objetiva y subvertir su orden a través del sueño, la creatividad, la imaginación, alcanzando una visión global de la existencia.



Las muñecas van dentro de una bolsa de lienzo ajustable en la punta con un cordel.

A partir del concepto de las muñecas Kachinas elaboré mis muñecas.

Utilicé *restos textiles*, donde los colores, motivos y estampas remiten a diferentes estéticas y modas de nuestra cultura. Ellos y sus tiempos nos llevan de viaje al recuerdo.

Cuerpos simples y blandos.
Rostros duros y geométricos.
Alegría y tristeza.
Fantasía y realidad.



michelesiquot@gmail.com





zig-zag
ideas
invenciones recicladas



chola



asno rosa

Mi pequeño hijo Lorenzo preguntó...
¿juegas conmigo papá, o sigues
haciendo autitos?

Comencé en Barcelona, intentando objetos que remitiesen al juguete y al juego, con lo que la naturaleza me ponía al alcance. Claro que, "naturaleza urbana".

Muebles abandonados de valiosas maderas, chapas, vidrios, pedazos de cosas irreconocibles, que habían sido parte de la vida de la gente; usados, cuidados o admirados; dentro de hogares en los que tenían un lugar.

Los encontraba en la basura, mi proveedora.

Puse pasión en ellos, transformándolos nuevamente en objetos deseables.

Tal vez, para los habitantes de la misma casa.



Piezas de madera en proceso



Desde niño intenté aprender el lenguaje de los materiales. Amo lo que hago, juego con alegría y disfruto.

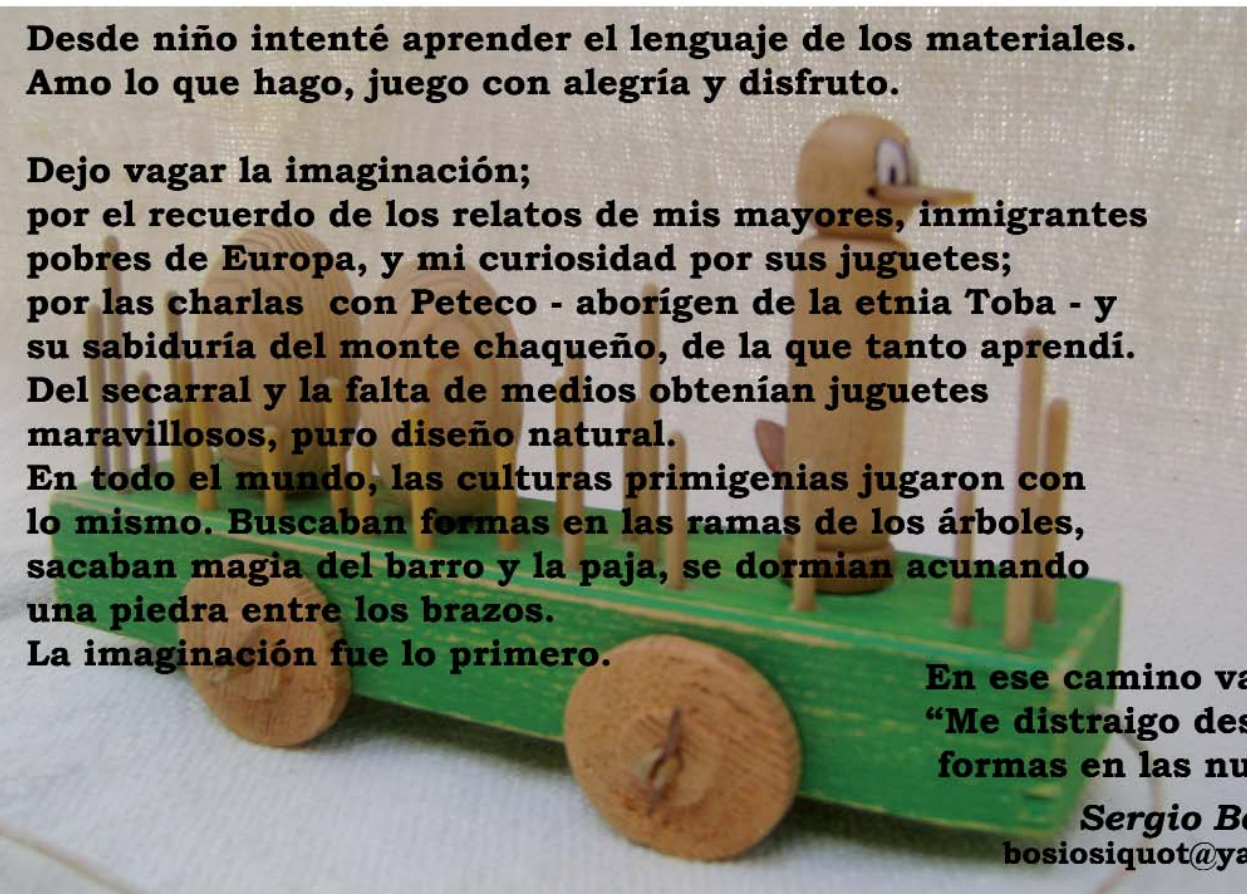
Dejo vagar la imaginación; por el recuerdo de los relatos de mis mayores, inmigrantes pobres de Europa, y mi curiosidad por sus juguetes; por las charlas con Peteco - aborígen de la etnia Toba - y su sabiduría del monte chaqueño, de la que tanto aprendí. Del secarral y la falta de medios obtenían juguetes maravillosos, puro diseño natural.

En todo el mundo, las culturas primigenias jugaron con lo mismo. Buscaban formas en las ramas de los árboles, sacaban magia del barro y la paja, se dormían acunando una piedra entre los brazos.

La imaginación fue lo primero.

En ese camino va mi búsqueda. "Me distraigo descubriendo formas en las nubes"

Sergio Bosio
bosiosiquot@yahoo.com.ar



Metidos de basura hasta el cuello

Gusti

Les cuento mi experiencia con la basura. Hace unos dos años Daniel Goldin, un editor mexicano, me pidió hacer un libro sobre el reciclaje. Tamaño encargo inicialmente me superó pero, como siempre, terminé dando las gracias por haber aceptado.

La idea era hacer un libro para regalarlo en una serie de comunidades muy pobres de México e implicaba trabajar con la basura. ¿Qué se puede hacer?, me preguntaba.

Empecé mi periplo por los containers de basura y por todos los sitios donde se tiran cosas. Todos los días mis amigos y allegados más íntimos me traían bolsas con latas, tapas de bebidas, potes de yogur, papeles, cartones, alambres, plásticos de todo tipo. Para mi cumpleaños un gran regalo era darme una bici más o menos desmontada, ¡Guau, gracias!

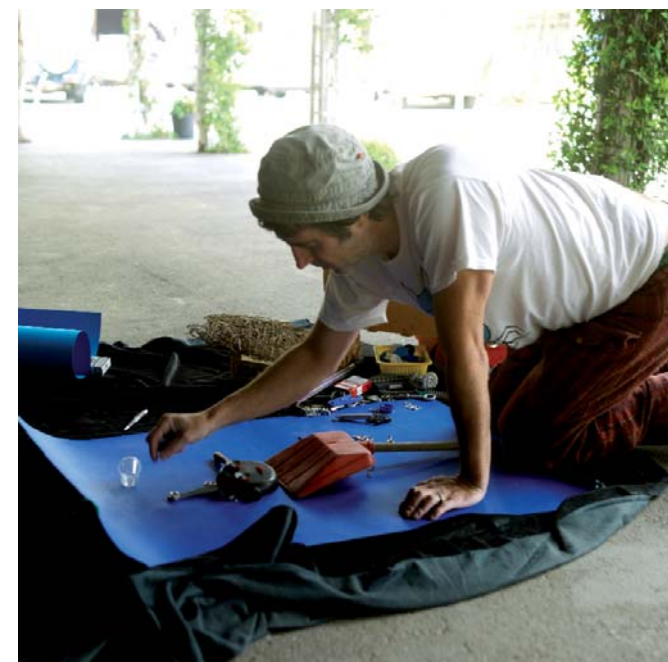
Todo eso para mí era oro en polvo. Un día encontré en el container unos lego, quizás los primeros que se habían fabricado. No podía creer cómo la gente es capaz de tirar semejantes tesoros. También me topé con neveras, electrodomésticos, pero por falta de espacio no los pude recoger.

Era muy lindo llegar cada mañana al taller y ver qué hacer. Al principio, no lo tenía nada claro. Si uno busca información sobre las cosas hechas con basura, ya está todo o casi todo hecho. Es increíble la cantidad de cosas que se pueden llegar a hacer.

Hay que decir que hay basuras de distintas clases. Cuando comencé a mandarle a Daniel fotos sobre lo que iba haciendo, me respondía que ese tipo de basura era muy pija, o muy elegante, o que adonde iba dirigido el libro eso no existía.

Tenía otro reto: quería hacer las cosas únicamente con lo que había y nada de comprar cinta de pintor, pegamentos caros ni nada que se le pareciera. Al final eso fue lo más rico: el romperse la cabeza (es una expresión). Si te planteas hacer algo sin necesidad de comprar, al final lo consigues.

Pues bien, una vez que ya estamos metidos hasta el cuello de basura, hay que jugar. (Mi profesor de aikido decía que no se puede aprender a escribir y hacer poesía al mismo tiempo). Y una vez que descubres que cada objeto tiene algo dentro de sí, comienzan a salir las cosas: con unas bandejas te fabricas unas máscaras; con una de esas bolsas donde viene la baquette, te haces una trompa de elefante; con el paquete de tabaco se pueden hacer unos preciosos coches, y luego te pintas con tiza un circuito y a jugar; también con un cartón, un teatrillo para títeres y guiñoles, que los puedes hacer con un poquito de bolsa de basura y tapitas de bebida y botones viejos; con unas botellas te puedes hacer unos títeres; unas botellas de agua pequeñas rellenas de tierra se convierten en bolos, y así puedes hacer lo que quieras.

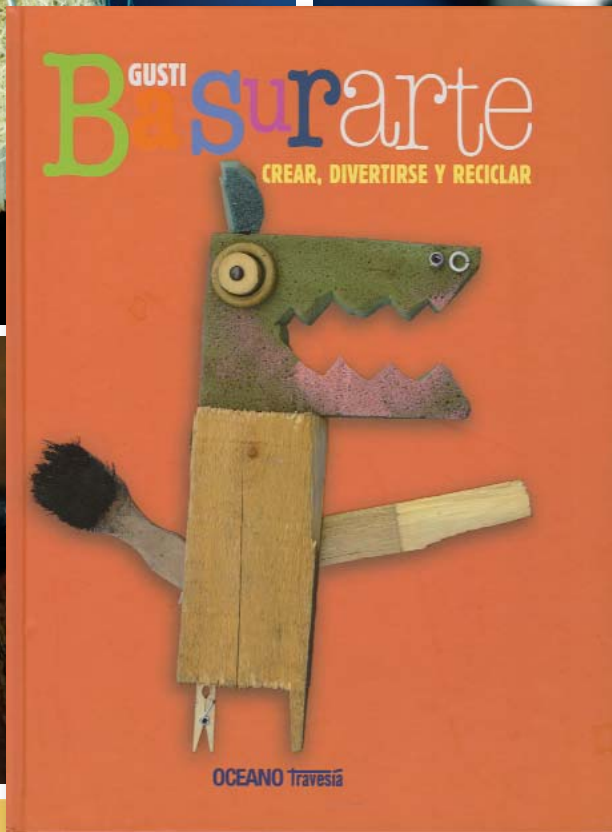


También es muy interesante coger todo tipo de cosas e intentar, por ejemplo, hacer retratos. Claro que este trabajo no hubiera podido hacerlo sin la ayuda de la gente. De los niños que siempre venían al taller y comenzaban a fabricar robots y otros juguetes. Del trabajo fotográfico, que es increíble, y de la paciencia que me tenía el fotógrafo para esperar a que las cosas estuvieran hechas.

Con lo que tiramos se puede hacer todo, es muy fuerte. Aunque no estoy diciendo nada nuevo, para mí fue muy excitante ver belleza en donde en realidad creamos que hay cosas muertas que ya no sirven. Si a veces nos aburrimos, podemos jugar a ver que se nos ocurre con la basura. Es un juego muy pero que muy estimulante.

Por cierto, el libro quedó muy bien y, sobre todo, llegó a donde tenía que llegar. ◀▶







Cuatro juguetes **Antonio Santos**

Los tipos serios que conozco se pasan la vida jugando. Picasso, Calder, Miró, Torres García, Isidro Ferrer, Moore...

De pequeño yo vivía en Madrid y pasaba los veranos en mi pueblo. Al llegar allí, no sé muy bien por qué, ocultaba mis juguetes de niño de ciudad. Me encantaba estar con mis amigos del pueblo. De ellos aprendí que el juego comenzaba cuando uno fabricaba su juguete y duraba durante todo el proceso y algo más.

Los niños de hoy en los pueblos también tienen los mismos juguetes que cualquier otro niño, semejantes a los que me compraban a mí de pequeño. Aburridos juguetes ya terminados.

Darle a un niño maderas, clavos y un martillo. Sed incorrectos aunque os quiten la tutela. Sólo así desarrollará su imaginación y será feliz.

Colecciono juguetes desde hace tiempo. Juguetes realizados por niños habilidosos que fabrican sus propios juguetes. Niños del tercer mundo que serían inmensamente felices con uno de los cientos de aburridos juguetes que tienen nuestros hijos. De mi colección, en esta ocasión, he elegido cuatro juguetes para compartir.

El primero lo hizo un niño español durante la Guerra Civil. Un niño que, desde un acantilado, presenció una batalla terrible. Dos acorazados se enfrentaban. El juego era de verdad y los muertos reales. Ese espectáculo, ante los ojos de un niño que no tenía que ir a la escuela, en un mundo de adultos que se habían olvidado temporalmente de él, debió de resultar fascinante. Cuando tuvo a su alcance maderas y clavos reconstruyó los barcos que vio y los hizo participar en cien batallas. Uno de los barcos sobrevivió y llegó a mis manos. Estaba en el desguace de un mercadillo, olvidado en un rincón. Me pregunto si la guerra dejó que aquel muchacho llegara a ser adulto o si lo dejó segado en el tiempo.

Los dos siguientes, los todo-terreno, están fabricados por niños del África Negra o subsaharianos como se dice ahora. Al subpirenaico que soy le encantaron cuando se los trajo una amiga. En algunas aldeas de África, el París-Dakar ha dejado un montón de chatarra y surcos en las calles polvorientas. Y en la cabeza de esos vehículos que, con cariño y destreza, son capaces de reproducir hasta en sus mínimos detalles. Imaginad a esos muchachos con tan sólo un alambre y unas suelas de zapatillas, inservibles incluso allí, construyendo esos juguetes, tan serios y disfrutando tanto.

El cuarto "juguete" es mío. No sé muy bien si es juguete o escultura. Me da igual. No sé dónde está la diferencia entre una cosa y otra.

He contado que de niño yo intentaba fabricar juguetes siguiendo a mis amigos del pueblo. Entonces tenía cierto complejo al comparar mi torpeza frente a su habilidad. Ellos ya no se dedican a estas cosas pero yo he seguido.

Ya he dicho que soy un tipo serio. Por eso no puedo dejar de jugar.



32º Congreso Internacional de IBBY

Del 2 al 7 de julio del próximo año y organizado por la Organización Española para el Libro Infantil y Juvenil tendrá lugar en Santiago de Compostela (A Coruña) una edición más del longevo congreso de IBBY. El lema será: "La fuerza de las minorías".

Organización Española para el Libro Infantil y Juvenil
C/ Santiago Rusiñol, 8
28040 Madrid
✉ oepli@oepli.org
🌐 <http://www.oepli.org> y <http://www.ibbycompostela2010.org>

LISA VI (Library and Information Services in Astronomy)

El congreso que reúne cada tres o cuatro años a los bibliotecarios y otros profesionales de la información en Astronomía se celebrará en Pune (India) del 14 al 17 de febrero de 2010. El lema de LISA VI será: "21st Century Astronomy Librarianship: from new ideas to action".

🌐 <http://libbm.iucaa.ernet.in/conf/index.php/LISA/conf/schedConf/cfp>

11ª Conferencia ISKO

The International Society for Knowledge Organization (ISKO) organiza entre los días 23 y 26 de febrero del 2010 en Roma (Italia) su conferencia anual.

University of Pavia
Science and Technology Library
Via Ferrata, 1
27100 Pavia (Italia)
🌐 <http://www.iskoi.org/rome2010/>

12º Jornadas Catalanas de Información y Documentación

El Col.legi Oficial de Bibliotecaris - Documentalistes de Catalunya ya está organizando la décimo segunda edición de sus concurridas Jornadas. Éstas se celebrarán los días 19 y 20 de mayo de 2010 en Barcelona. Tendrán como principales ejes temáticos, los tres siguientes: emprendeduría y empresa, contenidos y sistemas, y espacios y usos.

COBDC
C/ Ribera, 8 pral.
08003 Barcelona
☎ 933 197 675
✉ cobdc@cobdc.org y jornades2010@cobdc.org
🌐 <http://www.cobdc.net/12JCD/>

International Conference on Children's Libraries

La AWIC (Association of Writers and Illustrators for Children) y la sección india de IBBY (International Board on Books for Young People) celebrará el evento: "International Conference on Children's Libraries - Building a Book Culture", durante los días 4, 5 y 6 de febrero de 2010 en Nueva Delhi (India).

Conference Organiser Association of Writers and Illustrators for Children (AWIC)
Ind. BNY Nehru House
4, Bahadur Shah Zafar Marg
Nueva Delhi - 110002, India
☎ 91-11-23311095, 23316970-74
☎ 91-11-23724067
✉ awicbooks@yahoo.com

Encuentro de Estudiantes Europeos de Información y Documentación - BOBCATSSS 2010

Del 25 al 27 de enero de 2010 en Parma (Italia) y organizada por la Universidad de esa misma ciudad italiana, tendrá lugar esta reunión de estudiantes de Información y Documentación de toda la eurozona.

Università degli Studi di Parma
Via Università, 12
43100 Parma (Italia)
☎ 390 521 032 111
🌐 <http://www.unipr.it/>
✉ uniparma@unipr.it

I Congreso Internacional de Lectura en la Universidad

Esta convocatoria de carácter internacional que organizan la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y el Consejo Puebla de Lectura A. C. tendrá lugar en Puebla (México) del 1 al 4 de julio del 2010.

Consejo Puebla de Lectura A.C.
12 Norte nº 1808
Barrio del Alto
72000 Puebla (México)
☎ 520 122 240 49313.
✉ consejopuebla@gmail.com y IRAPuebla@yahoo.com.mx
🌐 <http://www.consejopuebladelectura.org/> y <http://mx.geocities.com/cplectura>