

[...] *las rondas infantiles no son solamente una forma de jugar, sino una síntesis de herencias culturales muy diversas que han quedado muy bien plasmadas en la memoria de los pueblos que asimilaron en América las costumbres hispánicas y que los niños han logrado conservar como un patrimonio peculiar, cuya frontera la marcan ellos mismos.*

El origen de las rondas y de los juegos infantiles que se practican en Colombia hay que buscarlo en los terrenos del mestizaje [pág. 27].

Tenemos, entonces, que la muñeca vestida de azul, con camisa nueva y su canesú, en el trópico se volvió de tul; Mambrú se fue a la guerra en Inglaterra y un viento del azar lo sembró en Chiquinquirá; la princesa del "arroz con leche, me quiero casar" es una negrita llena de trencitas; las cometas llegaron de la China, el trompo incaico sí no ha viajado tanto aunque ha rodado mucho.

No es tan ingenuo el juego ni tan distraído el sabio. La vida se comienza jugando y lo que se juega es lo que se aprende:

Algunas formas del conocimiento se exteriorizan rudimentariamente en los juegos: el uso de cifras identificativas de formas o lugares (matemáticas); los conteos enumerativos (cálculo, cábala) la implantación de reglas y prohibiciones (derecho natural); el respeto a las formas organizativas del juego y a los compañeros (ética); el uso de palabras adecuadas (el lenguaje), etc. [pág. 16].

Como quien dice, el lazo juego-conocimiento ¡es ronda de nunca acabar!

Están aquí recopiladas las rondas, las rimas, los trabalenguas, las adivinanzas, las retahílas, las jitanjáforas, los juegos de palmoteo que juegan los niños del campo y la ciudad, y los que se jugaban antes, cuando la ciudad no existía. La intención es clara: jun-

tar lo que está disperso, buscar lo que está perdido:

La construcción del país del futuro ha de iniciarse creando en los niños una conciencia placentera de los valores propios, basada en la identificación práctica y real de sus anhelos y vivencias con el patrimonio cultural que los rodea. El folclor infantil contiene todos los ingredientes para darle al mundo de los niños la dimensión y la riqueza que exigen los contenidos de nuestra nacionalidad, como producto que somos de un largo y accidentado mestizaje [pág. 7].

Este libro, patrocinado por la secretaría ejecutiva del Convenio Andrés Bello, no se queda sólo en la recopilación de los juegos folclóricos; propone una metodología general de trabajo que integre el juego con el folclor y la identidad cultural y una didáctica específica para cada ejercicio lúdico, incluyendo las partituras de aquellas rondas que las requieren.

Trabajos como éste intentan llenar el vacío que en la investigación educativa existe en Colombia. Celebramos, pues, la aparición de este libro y le auguramos muchos triunfos tanto en las bibliotecas escolares como en los patios de recreo y las aulas de clase.

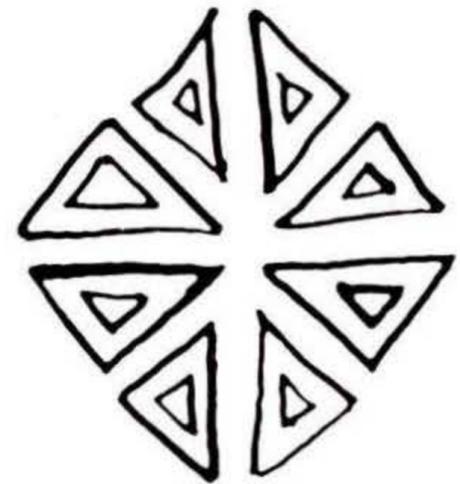
LUZ MARINA SUAZA VARGAS

¡Qué ladrillo, señores!

Los materiales del hombre
Villegas Editores,
Bogotá, 1988, sin paginación

Está visto que el invento del caracol para este oficio es más poético. En cambio, de un libro que sostenga la puerta de la brisa marina lo único que se espera es tropezar. Este libro —*Señor Ladrillo*— no es la excep-

ción por su tema, el ladrillo, pero está desaprovechado. Visualmente, el ladrillo es un objeto que, soportado por una estructura o como parte de ella, es grato, cálido; lleno no sólo de adjetivos sino de cualidades reales; es perfecto arquitectónicamente y, como el editor mismo lo enuncia, es parte de la arquitectura colombiana.



Haber tomado como tema el ladrillo y hacer de él un "ladrillo" —acepción que, dentro de nuestro idioma, ha tomado esta palabra para describir algo pesado y malo— es un error, porque de verdad es tema para un buen libro.

Menciona el editor que es el pilar de cualquier cultura; que con él, por su dimensión y peso, se puede manobrar fácilmente. Que, si recorremos el camino de los materiales del hombre, el ladrillo está en el primer paso que se dé. Saca a relucir la idea de que en algunas religiones está escrito que el hombre proviene del barro. Que en la realidad el proceso para llegar al ladrillo también parte del barro. Y escribe un prólogo con aspecto bíblico, en el que lo único que le falta por decir es que en el principio fue el ladrillo y lo demás es polvo. Comparto la idea de que el ladrillo es, en verdad, el material; sobre todo en clima frío y seco, de lluvia, en la sabana, cerca de los chircales. Pero exponer la idea tan religiosamente me parece sólo un pretexto para jugar con ella de manera figurativa o, mejor, literalmente decorativa. Lo que es el concepto de diseño arquitectónico no está dado en el libro. Hay una luz, un reflejo, un juego fotográfico que permite ver mil maneras del ladrillo como objeto fotografiado, pero no está incluido como objeto de conjunto dentro de un planteamiento

arquitectónico, aunque haya construcciones fotografiadas.

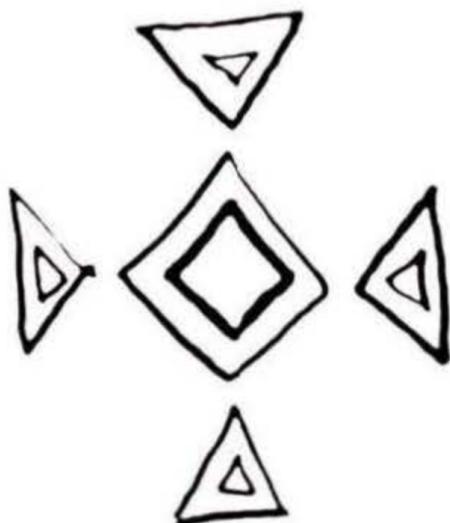
Se va más bien por el detallismo de lo labrado en ladrillo, del objeto rectangular vuelto columna cilíndrica, la pared, la escalera vista desde el aire, la foto de interior, el detalle, sólo el detalle, que minimiza la actitud de un objeto.

Describir arquitectura en fotos no es fácil, y aunque no son necesarios varios ángulos, el que se tome debe dejar constancia exacta de lo que hay construido; un plano que no lo muestre así no describe, muestra sólo parte. Una cosa es fotografiar arquitectura y otra cosa es hacer alarde de habilidad fotográfica a propósito de cualquier tema; por ejemplo, de arquitectura.

Entre los libros animados de Editorial Norma, cuando aparece, a través de una ventana, un dragón y salta, el truco es truco; hay volumen, que al salir de entre una página sorprende. Pero aquí, esas hojas, con un huequito localizado en una página blanca, que dejan ver al través un trozo de barro rojo o una pared con un obrero que flota sobre ella, son truculencia, truculencia que no crea expectativa (que parece ser lo que se busca). Primero, muy pequeño, algo que se ve; y luego, al pasar la página del huequito, lo mismo, lo mismo un poco más grande. Es deleite de un diseño que se nota más de lo que muestra, y no lo deja ver realmente porque la mirada del espectador, del lector, se queda en el diseño y no en la imagen que está ahí plasmada; que pierde su carácter y pasa a ser víctima de un juego en el que se diluye, desaparece, tiene que ser buscada; y esto cansa, no permite el deleite de quien observa el libro.

Desde el punto de vista tipográfico, *Señor Ladrillo* tiene calidad en la impresión. Lástima la falta de información acerca de cada imagen. Si, por ejemplo, la esquina de un edificio, las flores en ladrillo o los techos de algún lugar crean la curiosidad de conocerlo para ver la construcción, es imposible. No hay localización alguna, ni referencia de nada; sólo una lista de fotógrafos seguida de números, al final del libro.

El ladrillo que conforma la ciudad; aquel que envuelve nuestro espacio sin tiempo; ese material que nos ha acompañado en momentos de amor, de juego, de sueño; que se siente y que se vive, es como la ciudad, el resultado de una labor de equipo; una obra colectiva. Es de todos y para todos. Nos incumbe. Nos emociona. Nos afecta. Hace parte de nosotros mismos, de nuestra cultura y de nuestra vida de todos los días. Aprender a amarlo, a respetarlo, a valorarlo y a utilizarlo dignamente es función esencial de nuestro comportamiento urbano y condicionador ineludible del hábitat de nuestro futuro. Por eso lo llamamos respetuosamente "Señor Ladrillo" y le dedicamos este libro, con la seguridad de que le estamos haciendo un homenaje a uno de los elementos más hermosos y representativos del arte útil para el hombre.



Con estas frases cierra el editor un texto que se inicia con una cita de García Márquez, en la que se refiere a las novelas como una obra que se va fraguando al sobreponer un ladrillo tras otro.

Es un libro, para no ir más lejos, sin ninguna cualidad informativa acerca de un tema que nos rodea.

Un libro decorativo. Uno de esos libros que conversados se pueden volver adjetivos. Un libro hecho "...como vaciar concreto...".

JOAQUÍN ORTIZ

Dibujar sin muestra

Una expresión artística inspirada en historias primigenias de América

"Catorce grabados escogidos de la 'Idea verdadera y genuina [...]"

por Teodoro de Bry, edición facsimilar sobre la impresión de 1602.

Presentación por Luis Carlos Mantilla R., O.F.M. Transcripción, traducción y nota explicativa por Manuel Briceño Jáuregui, S.J. Instituto Caro y Cuervo, Bogotá, 1988, 91 págs.

Durante todos los siglos anteriores al XX, cualquier hombre —y eran escasos— que emprendiera la aventura de un viaje (en la mente de nuestros antepasados *viaje y aventura* se hallaban indisolublemente asociados), estaba más o menos obligado a dejar testimonio escrito de su proeza. Antes del avión, hasta los años veinte, lo seis o más días de viaje de Bogotá a Medellín ameritaban tomar la pluma para contar los vericuetos y peripecias del paseo.

Antes del Descubrimiento, el clásico de clásicos de los viajeros es Marco Polo. Después del veneciano, los viajeros europeos al oriente se multiplicaron, y sus crónicas se convirtieron en materia rentable para libreros o impresores. Entonces la competencia parece centrarse en lo insólito, y los aventureros ponen énfasis en los seres maravillosos que han visto con sus propios ojos: centauros, pegasos, sirenas, uroboros, aves rock, dragones; todos y más se trasladan de las mitologías a la realidad, a la distante realidad de los lugares visitados por tan singulares pioneros del turismo. La abundancia de estas maravillas fue tal que, en España, por ejemplo, se hicieron populares en los siglos XVI y XVII las recopilaciones de hechos inexplicables y las descripciones de seres fabulosos; que contienen, por supuesto, una larga reflexión de orden teológico encaminada a demostrar la verosimilitud de estos fenómenos, basándose en que Dios, infinitamente poderoso, además de su facilidad para crear seres dentro de la regla, también tiene la posibilidad de crear seres excepcionales.