



Cómo citar el artículo

Agudelo Rendón, P. (2015). Cartografías artísticas: reflexiones acerca de los juguetes y la memoria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 45, 143-158 Recuperado de [Ehttp://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/663/1194](http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/663/1194)

Cartografías artísticas: reflexiones acerca de los juguetes y la memoria *

Artistic Cartographies: Reflections on Toys and Memory

Cartographies artistiques: réflexions au sujet des jouets et de la mémoire

* Artículo resultado del proyecto de investigación: "Juguetes: Retratos hablados y cartografía de los recuerdos", realizado con el apoyo institucional de la Fundación Universitaria Bellas Artes (Medellín, Colombia) y de HANGAR Centro de Producción e investigación de las Artes Visuales (Barcelona, España). La producción del presente artículo recibe el apoyo del Grupo de Estudios Literarios GEL (línea de Literatura y arte) y del Centro de Investigaciones de Comunicaciones de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, Estrategia de Sostenibilidad 2014-2015.



Pedro Agudelo Rendón

Artista y Licenciado en Literatura

Magíster en Historia del Arte

Miembro del Grupo de Estudios Literario GEL

en la línea Arte y Literatura

Departamento de Lingüística y Literatura

Facultad de Comunicaciones Universidad de Antioquia

Medellín, Colombia

mundoalreves1@gmail.com

Recibido: 1 de diciembre de 2014
Evaluated: 30 de marzo de 2015
Aprobado: 8 de abril de 2015
Tipo de artículo: Resultado de investigación científica y tecnológica

Resumen

Este artículo presenta algunos de los principales resultados del proyecto de investigación-creación: *Juguetes: retratos hablados y cartografía de los recuerdos*, desarrollado en Barcelona España en el verano de 2013. La propuesta revisa el tópico de la memoria subjetiva a partir del acto de caminar, y plantea una reflexión artística sobre la distorsión de los recuerdos, la incertidumbre y el potencial creativo que detona el azar de un sujeto que divaga por una ciudad extranjera. En este sentido, la propuesta recupera la relación Medellín-Barcelona a través de una mirada estética sobre lo urbano y la acción de vagar en la ciudad.

Palabras clave

Arte contemporáneo, Caminantes, Ciudad, Fotoinstalación, Juguete, Memoria viva.

Abstract

This article shows some of the main results of the research-creation project called "*Toys: spoken pictures and memories cartography*", developed in Barcelona Spain in the summer of 2013. This proposal reviews the topic of subjective memory based on the act of walking, and proposes an artistic reflection on the distortion of memories, uncertainty and creative potential that triggers the

fate of an individual who wanders around in a foreign city. In this respect, the proposal recovers the Medellín-Barcelona relation through an aesthetic perspective on urban subjects and the action of wandering in the city.

Keywords

Contemporary art, City, Photo-installation, Living memory, Walkers, Toys.

Résumé

Cet article présente quelques des principaux résultats du projet de recherche-création appelé « Jouets : portraits parlés et cartographie des mémoires » développé dans Barcelona, Espagne, pendant l'été de 2013. Cette proposition révisé le sujet de la mémoire subjective à partir de l'acte de marcher et propose une réflexion artistique au sujet de la déformation des mémoires, l'incertitude et le potentiel créatif qui détone le hasard d'un individu qui divague dans une ville à l'étranger. Cette proposition récupère la relation Medellín-Barcelona à travers d'un regard esthétique au sujet de l'urbain et de l'action de flâner dans la ville.

Mots-clés

Art contemporaine, Marcheurs, Ville, Photo-installation, Jouet, Mémoire vive.

Introducción



Cuando las ciencias naturales abordan el problema de la memoria, usualmente lo hacen desde una perspectiva objetiva y biológica, y pocas veces se la sustenta desde una mirada subjetiva y artística. No obstante, podemos hablar de una memoria experiencial, de una serie de recuerdos que se articulan con la experiencia personal a través de diferentes dimensiones humanas e intersubjetivas.

En el caso particular de la relación entre memoria y juguetes, podemos decir que hay aspectos fenomenológicos que implican una percepción subjetiva a partir de la

cual los recuerdos emergen definidos o deformados por las emociones o la acción misma del recordar. Por eso es importante preguntarse por cómo recordamos, de qué manera recordamos, por qué recordamos y qué relación hay entre la memoria de las experiencias personales y los objetos con los que hemos tenido algún tipo de relación. En este sentido podemos afirmar que la memoria no opera de manera lineal, sino rizomática. Por este motivo, uno de los objetivos del proyecto *Juguetes: Retratos hablados y cartografía de los recuerdos* fue transformar las referencias objetuales (de los juguetes), con el fin de evidenciar los vacíos y los valores impuestos por la sociedad a través de una experiencia directa con los juguetes y la experiencia personal, lo que permitió visibilizar dimensiones simbólicas de la cartografía de la memoria y sus efectos en la configuración de imaginarios sociales¹.

Desde esta perspectiva, el arte puede plantear una mirada diferente de los juguetes y su relación con la memoria personal. A nivel internacional, y tal como afirma Guasch (2005), son varios los artistas que abordan el tema de la memoria, lo que permite redimensionar el arte contemporáneo hasta el punto de hablar de un nuevo paradigma. Archivar, compilar, recolectar y guardar son gestos que le dan un sentido nuevo a los objetos y a la realidad. Y en esta vía, las metodologías artísticas varían, como es el caso del trabajo plástico de On Kawara, quien pinta el tiempo presente en el que está pintando. Hay aquí una pretensión de guardar, pero también una necesidad de cuestionar lo que significa la experiencia personal en relación con el tiempo. Para el caso



de los juguetes y el tópico de la infancia, se pueden mencionar casos importantes en los

¹ Sobre el concepto de imaginario social, véase "Tramar el sentido, tejer los signos, narrar las acciones. Una mirada semiótica a las significaciones imaginarias sociales" (Agudelo, 2011).

cuales la imagen del juguete, así como la del niño, cambia; como en los trabajos de Marlene Dumas, en los que los niños aparecen sombríos o en los de Mike Kelly, en los que los juguetes adquieren otra significación. Ya no se trata de afirmar la inocencia del niño o del juguete, sino de redimensionar, a través de diferentes técnicas y medios artísticos, lo que la experiencia del arte posibilita desde una mirada subjetiva. Tampoco se trata del dibujo mimético de la figura infantil, sino del dibujo que expande² sus dimensiones y se convierte en algo más.

De ahí que se pueda afirmar que el arte interpreta la memoria en múltiples variantes, sin banalizar el discurso y el uso de las imágenes que la gestan. El arte ha mostrado que la memoria no se puede pensar solo como la capacidad para retener impresiones e información sensorial, lo que se comprueba con el trabajo de artistas como Christian Boltanski, Óscar Muñoz, Juan Manuel Echavarría o José Alejandro Restrepo. Este proyecto desarrolla la idea de una memoria vinculada con el percepto³ y las sensaciones, con los objetos-juguetes y con la experiencia. Plantea la posibilidad de un palimpsesto de recuerdos a través de la experiencia del dibujo y la intervención y modificación de un juguete.



De la serie Caminantes (Bogotá). Fotografía (instalación *in situ*). 50 x 70 cm.

De acuerdo con lo anterior, el proyecto de investigación-creación: *Juguetes: retratos hablados y cartografía de los recuerdos* se estableció como una forma abierta a dinámicas que posibilitaran el reconocimiento de los recuerdos personales y de experiencias subjetivas con diferentes objetos de infancia. El proyecto propuso la relación entre los principios *mnéme* (memoria viva o espontánea) e *hypomnema* (la acción de recordar) a través de cuatro gestos: hablar sobre los recuerdos de infancia, dibujar el propio recuerdo, fotoinstalar e intervenir físicamente un juguete. El proyecto se centró en las maneras en que la memoria se manifiesta a través de los objetos de infancia, por medio del despliegue de la acción de dibujar en su sentido más amplio y de la intervención real sobre juguetes. Se buscaba inscribir el recuerdo en el papel y en los juguetes a través de la huella y el marcaje, utilizando diferentes materiales gráficos e instrumentos de dibujo y la fotografía no convencionales. En este sentido, se recuperaron sustratos de la memoria y la imaginación que permitieron expresar la inestabilidad y la fragilidad de los recuerdos, y en general la transitoriedad de las sensaciones de infancia a medida que un ser humano pasa de una etapa de su vida a otra.

La propuesta acoge prácticas artísticas que se dan en el intersticio del dibujo y el no-dibujo⁴, la fotografía y la no-fotografía, revisando así las categorías históricas de estos medios.

² En el sentido que lo expone Rosalind Krauss (1979).

³ De acuerdo con Deleuze y Guattari (1994) el percepto se refiere a la perdurabilidad del producto artístico gracias a la actividad del artista, de modo que el producto artístico intenta contener lo intransferible, es decir, lo que el artista captó en el momento de realizar su obra. En este proyecto se vincula con el proceso de recordar lo intransferible para volverlo transferible, pues las huellas mnémicas hacen las sensaciones perdurables y trascendentes para los sujetos.

⁴ Tradicionalmente el dibujo es definido como la acción de delinear y sombrear en una superficie la figura de un cuerpo. Cuando hablamos de no-dibujo, nos referimos a su condición negativa, siguiendo la idea Krauss (1979) a propósito de la escultura expandida. Esta condición negativa sería su deslocalización, la ausencia de superficie plana (la cual remite tradicionalmente al papel), generando otras posibilidades más complejas y amplias.

Antecedentes



En el año 2013, la Fundación Universitaria Bellas Artes llevó a cabo, a través de la Dirección de Investigación Universitaria, una convocatoria para el desarrollo de una propuesta investigativa en Pasantía en el Centro de Producción Visual HANGAR, de la Ciudad de Barcelona, a través del Programa de Estímulos a la Investigación. Para el proyecto, se propuso como objetivo central el desarrollo de una serie de prácticas artísticas en las que se movilizaran los signos que definen nuestra experiencia con los juguetes de infancia, activando así la memoria, los recuerdos y los imaginarios individuales y colectivos a través de acciones como caminar, hablar, dibujar, fotografiar e intervenir juguetes, con el fin de expandir y confrontar las imágenes del juguete como dispositivo mnémico. Así mismo, se buscaba generar un contexto de análisis y producción artística donde la irrupción del juguete y de la experiencia personal ampliara la práctica dibujística y de fotoinstalación que permitiera identificar significaciones emocionales e imaginarios de los objetos y sus modos de operar en los recuerdos⁵.

Ahora bien, y como ocurre en las investigaciones que se desarrollan en el campo de las artes, se trata de los “modos de hacer” no desvinculados de la subjetividad (Ramos, 2013, p. 48), lo que conduce, más allá de la pregunta por la verdad, a una reflexión sobre las maneras por medio de las cuales se pueden producir interpretaciones experienciales. En las prácticas artísticas contemporáneas los conocimientos se cruzan, creando redes móviles que afectan el discurso científico, las prácticas cotidianas y los discursos sobre los objetos y la realidad que los circunda:



5

Las fotografías que acompañan este artículo presentan algunos de los resultados visuales del proyecto.

Producir conocimiento, en arte, significa ir más allá de la creación de la obra para comprender su proceso de instauración e inserción en el seno de la producción contemporánea y de la historia del arte como un todo. Significa, también, comprender su relación con las teorías artísticas y con las categorías del arte (Barriga, 2011, p. 321).



De la serie *Cominantes* (Barcelona). Fotografía (instalación *in situ*). 50 x 70 cm.

Se trata de ir más allá de la mera producción material con el fin de entablar un diálogo que permita alterar los órdenes establecidos, los discursos hegemónicos y proponga transformaciones sobre la manera en que los sujetos comprenden la realidad. De este modo, al vincularnos con nuevas formas artísticas para comprender la memoria desde su dimensión cartográfica y los juguetes desde su constitución semiótica, estamos contribuyendo en la creación de una nueva poética sobre la realidad que se teje a través de los discursos, las acciones, los objetos y, en general, a través de diferentes procesos semiótico-artísticos. En este sentido, tanto la propuesta de Roland Barthes en su libro *Mitologías* (1986) al considerar el juguete como signo, así como la idea de René Rickenmann sobre los artefactos culturales, permiten entender la “función” simbólica de los objetos en la cotidianidad y cómo esta resulta transformada a través de la disposición de los objetos

y de su interacción social.

Allí, en ese punto, el arte instaura otras lógicas para comprender la realidad. Por eso, artistas como Liliana Porter crean un mundo que narra acontecimientos desde el microuniverso de los juguetes, para explorar una dimensión divertida del juego en los juguetes, y abrir un espacio hiperbólico a esos pequeños objetos cotidianos que entretienen a los niños.

Podríamos afirmar que la artista argentina crea un verdadero universo de lo real o parecido a la realidad para que la vida adulta encuentre otro sentido en sus acciones.

Por su parte, la artista africana Marlene Dumas plantea una mirada sobre el mundo infantil que pervierte el sentido de la inocencia, para asestar un golpe contundente a las flaquezas y errores humanos a lo largo de la historia. Su trabajo está centrado en la representación de la figura humana a través del dibujo, pero su contundencia plástica está en la generación de sentimientos fuertes como la angustia y la belleza del horror.



De la serie *Figuras lúdicas* (Barcelona). Fotografía (instalación *in situ*). 50 x 70 cm.

Estas dos artistas constituyeron referentes importantes del presente proyecto, como también los artistas Patricia Piccini, Mike Kelly, Paul McCarthy y Philippe Parreno. La primera es una artista que conjuga una variedad de medios como la escultura, la pintura, el video, el sonido, la instalación e impresiones digitales. Su trabajo plantea la unión entre lo monstruoso y lo tierno en el mundo infantil, generando una mirada surrealista, fantástica al tiempo que paródica, a través de juegos de antropomorfosis en esa extraña combinación

entre lo delicado y lo grotesco, lo suave y lo tierno. El segundo explora lo poético y lo satírico a través de diferentes medios. Plantea situaciones cargadas del mundo infantil, pero con sentimientos viscerales y abigarrados. En el tercero se aprecia un trabajo que se apoya en los medios técnicos, la instalación, el performance y la pintura acción, generando una crítica a la sociedad norteamericana desde una reflexión del contexto. Su trabajo artístico analiza los *mass media* y la hipocresía de la sociedad americana a través de la intervención de juguetes que configuran el imaginario norteamericano como son los muñecos producidos por Walt Disney. No se trata, en este sentido, de una reproducción del mundo infantil, sino de lo infantil como medio para cuestionar la realidad. Finalmente, el cuarto artista trabaja “lo infantil”, infantilizando a personajes adultos a través de la reducción. De ahí que su obra se mueva entre lo cultural y lo sociológico.

Hoy el arte explora la dimensión simbólica y metafórica, la relación con el contexto y la participación del espectador, con el fin de presentar nuevas experiencias sensibles y posibilitar la reafirmación de la subjetividad, lo cotidiano, lo inmediato, pero también de lo intersubjetivo, lo infrecuente y lo complejo. El arte resulta ser también una paradoja instaurada en la historia y en el imaginario de las personas, por eso conceptos como belleza o verdad resultan, en la mayoría de casos, relativos e inútiles.

Planteamiento del problema

El proyecto de investigación-creación: *Juguetes: retratos hablados y cartografía de los recuerdos* se inscribe en una plataforma temática que incluye, en primer lugar, los juguetes como dispositivo mnémico y mnemotécnico; en segundo lugar las experiencias, recuerdos, sensaciones, estados que derivan de la relación o vínculo con los juguetes, es decir, los juguetes como signos de memoria. En tanto dispositivo mnémico, el juguete es entendido como un objeto en el que quedan implantadas memorias, percepciones o sensaciones a través de diferentes huellas o marcas. De otro lado, se lo puede asumir como un dispositivo mnemotécnico, es decir, un dispositivo cultural que agencia modos de pensar y actuar, toda vez que sirve para implantar recuerdos. Dicho de otra manera, a través del juguete se tipifican pensamientos y se determinan comportamientos sociales, ya que él responde a unos imaginarios sociales y culturales construidos por el adulto. También se lo puede entender como signo de memoria, en tanto que signo, el juguete remite a otros signos, afecta a un interpretante y se inscribe en procesos convencionales y afectivos. Se trata de su dimensión más subjetiva, en la que el objeto se vincula con su poseedor a través de la remisión afectiva a otros significados que van más allá de las intenciones de los fabricantes, el comercio o la sociedad que lo produce.

En tercer lugar, el proyecto se circunscribe en el eje temático de la infancia y los juegos de infancia, el cual alude a la dimensión subjetiva y a la manera en que se deviene sujeto a través de las cosas que se recuerdan y de aquellas otras que se olvidan. Con esto, la propuesta investigativa alude al palimpsesto de recuerdos⁶, es decir, a la posibilidad de que en un juguete convivan diferentes recuerdos, y a que en una experiencia de dibujo cohabiten

⁶ Palimpsesto significa “grabado nuevamente”, y en esta medida, lo que permite el juguete usado es que se vuelva a grabar sobre él, ya que en tanto dispositivo guarda memoria, conserva huellas de juegos anteriores, de otras experiencias. Puede ocurrir que las huellas se superpongan y las intervenciones que hacen los sujetos en ellos conserven o “borren” estas huellas, dando lugar, en todo caso, a una nueva forma y a una nueva sensación.

olvido y recuerdo, deformando así las imágenes del juguete. No se trata de la demolición de un recuerdo para la instauración de uno nuevo, sino del diálogo de memorias.

De esta manera se configuran redes mnémicas a través de la experiencia del dibujo y la intervención de objetos-juguetes, lo que nos permite hablar de la metáfora de cartografía de los recuerdos desde una perspectiva artística. Recordemos que una cartografía artística es un mapa de relaciones que configuran una topografía de fuerzas expresivas:

Una cartografía artística crea un cuerpo de sensación, un cuerpo que, hablando estrictamente, no es ni un objeto (obra de arte) ni un sujeto (su experiencia), sino una actualización de fuerza que acompaña obra y espectador, emergiendo de acuerdo con sus condiciones locales (Zepke, 2009, p. 295).

Así, una cartografía no tiene solo una dimensión gráfica (ni geográfica en el sentido tradicional), sino también una dimensión política, ideológica, sociológica, filosófica y estética, por cuanto exige “que el pensamiento y el arte aporten algo nuevo al mundo y transformen nuestro ser y nuestro devenir” (Zepke, 2009, p. 295). Se trata, en última instancia, de una topografía o un diagrama para la producción de algo nuevo, en este caso una nueva dimensión de un recuerdo de infancia.



De la serie Los obsolescibles (Barcelona), intervención artística in situ. Fotografía 50 x 70 cm.

De ahí que una de las preguntas centrales que planteó el proyecto es: *¿De qué manera se movilizan los signos que definen nuestra experiencia con los juguetes de infancia?* Esta pregunta de investigación-creación implica el abordaje de los dos principios de la memoria de los que habla Anna Guasch (2011), *hypomnema* y *mnéme*. El primero se refiere a la acción de recordar y el segundo a la memoria viva o espontánea. En este proyecto el primer principio se asoció con la acción de recordar a través del acto de hablar y de las acciones de dibujar, fotoinstalar e intervenir; mientras que el segundo principio se lo vinculó con el gesto de caminar y el recuerdo cartografiado.

Hypomnema y *mnéme* son las formas en que la memoria se manifiesta a través de los objetos de infancia, y esta manifestación es sígnica. Según Peirce (1974), un signo es algo que dice algo sobre otra cosa, es decir, que ‘remite’. Los juguetes aluden, remiten, se refieren a. En términos sociológicos, un juguete habla de la manera en que los adultos crean un mundo de adulto en miniatura con el fin de introducir, poco a poco, a los niños en dicho mundo.

A nivel individual, un juguete remite a experiencias subjetivas. En este sentido, el proyecto conectó las experiencias pasadas con nuevas experiencias a través de la memoria personal y de la experiencia subjetiva con los juguetes recolectados.

Por otro lado, la pregunta se dirigió a experiencias que se pudieran reinterpretar a través de procedimientos artísticos, no de manera precisa, sino a partir de la dimensión subjetiva que posibilita la constante tensión entre recordar y olvidar. Así, no se evitó la predefinición de un objeto y un recuerdo, ni se condicionó la experiencia artística a lógicas que encasillaran el pensamiento, sino que se abrieron otras realidades y contextos. En este sentido, el proyecto de investigación-creación puso en relación la experiencia artística con

el contexto en el que se desarrolló, en este caso, Barcelona España.

Finalmente, y teniendo en cuenta lo anterior, la pregunta de investigación atendió la dimensión subjetiva desde la experimentación del dibujo, la fotoinstalación y la intervención en diferentes niveles y formas, siempre en atención a un recorrido vital individual, por cuanto es en este en el que el sujeto se va haciendo a *sí mismo* a medida que recuerda:

Tenemos la impresión de estar inmersos en una dinámica continua de realización de cartografías: es imposible trazar un recorrido sin haber definido antes un territorio; los trazados mutan adaptándose a los contextos cambiantes de los que nacen. Trabajamos —a nivel inconsciente— con cartografías dinámicas en las que nos apoyamos para desplazarnos; el compendio de todas ellas, sería el mapa temporal de nuestro devenir (Perales, 2010, p. 88).



De la serie *Los afligidos*. Dibujo (deriva gráfica: bitácora de proceso). 22 x 28 cm.

Este devenir del sujeto se da a través del recuerdo y de la acción de dibujar y fotoinstalar. El dibujo sale de la superficie plana y se extrapola al juguete (objeto material) y al recuerdo (intangibles pero existentes). En suma, el proyecto expuso experiencias que revelaron los estados de la memoria en relación con los objetos, los cuales avivaron su significación como dispositivo mnémico y subjetivo, para hacer visibles algunas relaciones imperceptibles de los procesos constructivos cotidianos, permitiendo de esta manera que se creara una especie de 'representación' y 'presentación' de la memoria en estado de apertura, aunque en la ambigüedad de su permanente reformulación y fluctuación gracias a las huellas mnémicas, es decir, a las impresiones y sensaciones que los sujetos llevan consigo de sus experiencias pasadas.

Marco teórico

Lo que producen los objetos no tiene que ver solo con su función, colocación o aspectos estéticos, sino también con el vínculo que los sujetos establecen con ellos, con las demandas que les hacen y con los modos de ver, percibir y de insertarse en diferentes procesos históricos, experienciales y emocionales. Los objetos se articulan con ciertas lógicas comerciales de producción y distribución, pero también con lógicas culturales de consumo y con experiencias individuales. Las lógicas de producción y distribución están determinadas, sobre todo, por variables económicas regidas por la oferta y la demanda; las de consumo, lo están por la dimensión afectiva, moldeada por prácticas culturales relativas a los estereotipos, la moda o las tendencias de la masa. Como dice Baudrillard (2007, p. 4), la tecnología nos cuenta una historia rigurosa de los objetos:

Cada transición de un sistema a otro mejor integrado, cada conmutación en el interior de un sistema ya estructurado, cada síntesis de unificaciones hace que surja un sentido, una "pertinencia" objetiva independiente de los individuos que la llevarán a cabo.

Los objetos, en este sentido, y los medios de producción de los objetos, configuran un sistema significativo de interrelaciones. Los juguetes, en tanto objetos, tienen más de un sentido. Según el diccionario (RAE, 2001), un juguete es:

1. Un objeto con el que se entretienen y juegan los niños.
2. Una persona o cosa dominada por la acción de una fuerza física o moral.
3. Cosa que, teniendo la apariencia de las de verdad, se utiliza para el entretenimiento de los niños.

El primer significado ubica el juguete como objeto y dispositivo sociológico y cultural; el segundo lo abre a la relación de dominación, en la cual el objeto es dominado por su poseedor, pero también en la ambigüedad del significado a que el poseedor sea dominado por la relación con el juguete, y es aquí donde hallan lugar los recuerdos; el tercer significado lo pone en el vínculo con la ficción, la posibilidad, el engaño, la apariencia. El juguete parece ser pero no es, y aun así tiene unos efectos en la realidad.

De acuerdo con los significados expuestos, podemos afirmar que los juguetes, como dispositivos mnémicos, son detonantes de recuerdos, y en esta medida los podemos comprender como objetos que dejan huellas, sensaciones o recuerdos profundamente implantados en la memoria de un sujeto. Estas huellas o engramas (como las llaman los teóricos de la mente) son determinantes en el proceso del olvido, ya que este se produce como resultado de los nuevos recuerdos. Esta especie de “interferencia” permite, por un lado, desplegar recuerdos generales y, por otro, generar compendios de las experiencias subjetivas. De acuerdo con esto, la huella mnémica se puede expresar a través de imágenes, asociaciones, palabras, sensaciones y objetos como los juguetes de infancia, aunque éstos no sean los mismos que se tuvieron en ese periodo de la vida, pues la memoria desarrolla panoramas generales, como una fotografía alargada y de formato amplio. Estas imágenes panorámicas de los recuerdos de infancia crean una semántica propia⁷ gracias a las conexiones emocionales que establecemos de manera subjetiva. De esta manera, las huellas mnémicas se interrelacionan entre sí para formar las estructuras que le permitirán a una persona recordar. Las huellas son marcas, inscripciones, impresiones, rastros que *aluden a* o *remiten a* porque el sujeto las activa a través de nuevas experiencias.

Un juguete infantil, más allá de su apariencia exterior —si es redondo o hexagonal, metálico o de plástico, azul o rosado—, tiene una cualidad que lo determina: su función. Un juguete es un objeto de entretenimiento, y en esto radica su atractivo. Sirve para entretener, para jugar; pero además está inscrito en un sistema convencional, pues como dice Barthes (2006, p. 59), el juguete siempre significa algo socializado

constituido por los mitos o las técnicas de la vida moderna adulta: ejército, radio, correos, medicina (maletines de médico en miniatura, salas de operación para muñecas), escuela, peinado artístico (cascos rizadores), aviación (paracaidistas), transportes (trenes Citroëns, lanchas, motonetas, estaciones de servicio), ciencia (juguetes marcianos).

De esta manera, los juguetes tienen una función que va más allá del mero entretenimiento, pues preparan al niño para que acepte la vida adulta. En consecuencia, lo que tanto asombra al niño, es aquello que ya no asombra al adulto.

⁷ Por eso algunos objetos nos remiten a recuerdos que nos desagradan y otros a experiencias que deseamos revivir.

Sin embargo, en esta suerte de proyección, los juguetes son transformados por los niños que los usan, dejando en ellos huellas, marcas; depositando en ellos recuerdos, memoria, experiencia. Los juguetes hablan del tiempo y la memoria, y se los pueden comprender y ubicar dentro de ese conjunto de cosas que archivamos a diario. Para Anna Maria Guasch (2011, p. 10), el concepto de archivo entraña el hecho de consignar. Almacenar es ubicar algo en un lugar determinado, y al hacerlo, el sujeto que colecciona o almacena está hablando de una manera de comprender su mundo, pero también de la manera en que él se comprende en el mundo. Por eso Cutié (2000, p. 64) dice que “la aparición de imágenes arquetípicas universales que se expresan a través de los mitos, de las leyendas y de los cuentos infantiles parece ser un hecho irrefutable”.

En ese objeto surge la imagen de otro tiempo, los recuerdos como mapas de la infancia que abren un territorio lleno de hilos y de experiencias, y que nos hacen ver hacia atrás y recordar esa historia privada en la que la memoria se revela como una superficie transparente, llena de hendiduras y rugosidades, como el carrito o las laminillas del álbum de chocalinas que se conservan como objetos mágicos llenos de recuerdos y nostalgia.



De la serie *Los afligidos*. Objeto escultórico. Medidas variables.

De acuerdo con lo anterior, se puede afirmar que los objetos conservan afectos y perceptos, y es aquí donde el arte puede explorar una dimensión más subjetiva del juguete, al tiempo que una perspectiva más experiencial de la memoria. Los objetos “capturan” la experiencia y el recuerdo de un sujeto, pero al mismo tiempo incorporan imaginarios a los que los sujetos se vinculan.

En el contexto nacional y mundial, y tal como se señaló atrás, algunos artistas exploran las posibilidades significativas del juguete, pero ya no desde la representación figurativa, sino a través de las nuevas formas artísticas que amplían el horizonte del arte. En este contexto, y desde que en 1979 Rosalind Krauss publicara su artículo sobre la escultura en el campo expandido, se abrió para el arte la oportunidad de desarrollar los lenguajes tradicionales a través de diferentes formas como la hibridación y fusión de medios o recursos. De igual manera, esta perspectiva permitió abordar la percepción del espacio como una extensión de la propia obra de arte, lo que generó también el vínculo entre las técnicas tradicionales y los nuevos lenguajes como el *ready made*. El dibujo y la pintura cambiaron, y entonces se afrontó la percepción de los objetos como una extensión de la propia obra de arte. El dibujo expandió sus fronteras y los objetos ampliaron su horizonte más allá de *La fuente* de Duchamp y de la *Brillo Box* de Warhol. Se entra, entonces, en el mundo de la postproducción, como la denominó Nicolás Bourriaud (2009, p. 8), y se cambia el sentido del uso de los objetos.

El proyecto: *Juguetes: retratos hablados y cartografía de los recuerdos* no se queda en la expansión de un medio, sino que interroga la posibilidad de integrar la técnica del dibujo y la postproducción (intervención de los juguetes) con la reflexión conceptual sobre la memoria personal y experiencial. Es cierto que se encuentran en el medio reflexiones sobre la memoria y la infancia (Cutié, 2000), pero no hay trabajos que planteen la reflexión desde el arte en el sentido que se propone aquí. De ahí que se abra una brecha entre las producciones artísticas sobre el tema de los juguetes (tenemos a artistas como Kelly, Parreno, Murakami, Porter), y las reflexiones teóricas sobre la memoria en la infancia (Cutié) y en el arte (Guasch). Por eso la propuesta integró la reflexión desde el arte para mostrar que este puede leer e interpretar la realidad de la memoria subjetiva y experiencial en sus múltiples variantes. En este sentido, el dibujo y la fotoinstalación exploran más un concepto que una capacidad de generar mimesis. El dibujo, como dice Rabazas sobre la obra dibujística de Joseph Beuys, constituye “una muestra de un entendimiento del dibujo como un vocabulario que funciona como un sistema fluido y evanescente que genera sus propias reglas internas” (Rabazas, 2000, p. 186); la fotoinstalación, por su parte, constituye un modo de transformación perceptual del espacio a través del medio fotográfico.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que hoy es válido en el arte hacer un tratamiento de los objetos y vincularlos con el recuerdo, máxime si estos objetos son juguetes y los principios de la memoria, *mnéme* e *hypomnema*, se atan a las funciones del juguete en tanto objeto, es decir, si la “memoria viva” y “la acción de recordar” se atan significativamente a las funciones inherentes al juguete (la diversión, el entrenamiento) y las funciones sociales (aceptación de la convención, insertar al niño en la vida adulta). Recordar, como dice Guasch (2005, p. 5), es una actitud vital humana definida por nuestros vínculos con el pasado, “y las vías por las que recordamos nos define en el presente”. Esta deriva teórica soporta la base del proyecto, por cuanto se plantea el desarrollo de unos dibujos bajo las condiciones del recuerdo y la descripción oral (retratos hablados). Ahora bien, siguiendo a Baudrillard (2007, p. 7), el juguete es además un objeto con una connotación formal, es decir, posee una “personalización” que lo acerca a la subjetividad del sujeto, pero que lo declara, al mismo tiempo, un objeto cultural, un objeto de la producción de masas. De ahí que se pueda contravenir su función y hacerlo todavía más personal a través de los propios recuerdos, aunque estos se presenten alterados, tal como se propuso en esta investigación.

Metodología

La investigación sobre arte requiere un tratamiento riguroso y creativo. Es legítimo, como dice Otto Pächt, realizar un tratamiento desde la sociología del arte, la psicología o la estética, sobre todo si la investigación se centra en la obra artística; pero no puede negarse que en el caso de las artes plásticas, como dice Daza (2009, p. 87), una sistematización de la práctica artística es fundamental tanto en el proceso de investigación como en el de creación. Esto supone que en investigación-creación es central la capacidad



De la serie *Los jugadores*. Objeto escultórico. 60 x 10 x 10 cm

de observación y producción creativa, pero también otras acciones como discernir, identificar, documentar, recolectar, revisar, clasificar y catalogar la información. De acuerdo con esto, no basta con el reconocimiento de una concepción de arte ni con el manejo de una técnica, sino que además es necesario la definición del objeto plástico de investigación y la metodología desde la cual se llevará a cabo la indagación creativa. Para el caso del proyecto *Juguetes: retratos hablados y cartografía de los recuerdos*, fue necesario involucrar procesos de interacción contextualizada y la intervención de objetos-juguetes desde su significación fenomenológica.

Así, se recorrieron diferentes espacios de la ciudad de Barcelona, como la Avenida Diagonal, la Rambla del Poblenou, la Playa del Bogatell, la Rambla de Cataluña, la Ronda Litoral, la Barceloneta, el Barrio Gótico, el Parque de la Ciudadela, el Arco del Triunfo y Puerto Viejo, entre otros lugares. Durante todo el proceso se llevó a cabo un registro fotográfico, se recogió información visual en la bitácora y se consignaron las experiencias y narrativas de los recorridos en el diario de campo. Así mismo, se hicieron diferentes cartografías, mapas y esquemas.

De otro lado, se hizo una revisión bibliográfica exhaustiva, bajo cuatro líneas: referentes o artistas contemporáneos que abordan un tema cercano o parecido, textos teóricos que reflexionan sobre el problema planteado, textos literarios que toquen el tema de los juguetes y la memoria en el sentido propuesto, y material visual y audiovisual inscrito dentro del mismo campo.

Por su parte, el enfoque metodológico que permitió alcanzar los objetivos de la presente investigación fue el cualitativo. De manera específica, se siguió el paradigma fenomenológico, desde el cual se considera que el mundo está en constante construcción ya que los sujetos que lo viven tienen la capacidad de modificarlo. De ahí que el aspecto subjetivo resultara determinante, pues desde esta perspectiva es el sujeto, a través de su interpretación, el que le da sentido al fenómeno u objeto estudiando. En este caso, tal como se ha explicado, se trató no solo de una construcción artística en el sentido objetual, sino también de una apuesta vital gracias a la experiencia vivida. La experiencia le otorgó un carácter especial a cada una de las situaciones y contextos propiciados por la investigación. Así, se llevaron a cabo apropiaciones experimentales, por cuanto se recolectó información, se hizo observación y análisis. Se llevaron a cabo diferentes experimentaciones plástico-visuales, videos, fotoinstalaciones, apropiaciones artísticas y diferentes gestos. Estas experiencias fueron cobrando vida propia, a tal punto que el azar se instaló como un componente metodológico importante, toda vez que 'definió' rutas, toma de decisiones y desarrollos conceptuales.

Resultados

La formalización culminó con una exposición en el Centro de Investigaciones Visuales HAN-GAR, con una socialización de los resultados de la pasantía y con una conferencia sobre la experiencia investigativa en la Fundación Universitaria Bellas Artes. Se logró la integración de diferentes componentes, a saber, el teórico y el práctico, el trabajo de campo y la etnografía, la producción de objetos escultóricos y la realización de gestos artísticos. Así mismo,

se hizo un consolidado conceptual y visual del arte contemporáneo en relación con el tema de investigación.

La propuesta de exhibición contó con varias series artísticas. El nombre de la exposición fue *Ritornello: caminantes y afligidos*, la cual recogió el conjunto de prácticas artísticas enmarcadas en el proyecto de investigación-creación aquí descrito.

Las diferentes prácticas partieron de la infancia y la memoria a través de ciertas imágenes como los cromos, los juegos lúdicos y los juguetes, recreados y resignificados a través de prácticas artísticas o procesos escultóricos, dibujísticos y fotográficos. Este trabajo de observación, investigación y de estudio de las imágenes, los objetos y las sensaciones, se compuso de varias subseries.

La subserie fotográfica "Caminantes" compiló un conjunto de gestos realizados en la ciudad de Barcelona en diferentes contextos como el Arco del Triunfo o el puerto. Aquí los juguetes son los que viven la ciudad, la transitan, la recorren, la caminan y la juegan. Se trata de una lúdica que recrea los contextos y estimula la forma de habitarlos a través de la imaginación infantil. Los juguetes aquí crecen gracias al punto de vista del observador. En este sentido, el recorrido de los juguetes es una vuelta, un retorno a la infancia para mirar de nuevo, para mirar lo flamante, para recuperar los ojos de la imaginación.

La subserie de objetos escultóricos "Afligidos", por otra parte, alude a la pesadilla, a los sueños negros que perturban la tranquilidad. En un sentido, algunos de estos objetos son agredidos por el alfiler que los atraviesa; en otros, ellos hablan del desequilibrio gracias a los chinches y chinchones que los recubren. Hay entonces una alusión a la imposibilidad de jugar, a la imposibilidad de la felicidad y a una frustración de los sueños. En este sentido, la exposición *Ritornello: caminantes y afligidos* presenta un contraste doble: Jugar / No Jugar y Soñar / No Soñar.

De otro lado estuvo la subserie "Figuras lúdicas", que consistió en una recreación de los cromos de Chocolatinas Jet que empiezan su historia en Colombia en la década del sesenta y que hace parte de la memoria e imaginario cultural, así como de la infancia y los recuerdos de muchos colombianos. Aquí se quiso recrear, a través del dibujo, de la intervención espacial (en la ciudad de Barcelona) y del diseño gráfico, cada imagen del álbum en una especie de juego imagórico que no solo cuenta una historia sino que, además, habla de los mecanismos a través de los cuales la imagen mueve el conocimiento y la lúdica. El Álbum de Chocolatinas Jet, tal como se aborda en esta subserie, también se conecta con la historia, pues hay en él una alegoría a las crónicas de indias, a la expedición botánica y a muchos otros viajes (especialmente del siglo XIX) que cuentan una historia, presentan un conocimiento y plantean una forma de saber a través del arte, sus imágenes y las visiones de mundo que el arte genera. Se trata de un viaje por el tiempo, una crónica que empieza jugando, cuando se pega el primer cromo en el álbum de chocolatinas.

Discusión

Los juguetes están presentes en la cultura y en la sociedad en general, y tienen una historia que reconoce dos dimensiones: la acción de jugar como divertimento, y la acción de jugar como la posibilidad de transmitir el imaginario de un adulto al mundo de los niños, y dentro de este imaginario está tanto el rol de ser madre (juguetes de bebés y pequeñas cocinas, por ejemplo) o padres (herramientas de trabajo) como la realidad de la guerra (armas en miniatura). Por eso los artistas contemporáneos que realizan investigaciones artísticas en artes alrededor de estos objetos, los vinculan no solo con intereses personales y subjetivos, sino también con aspectos culturales, políticos e ideológicos. Esto permite establecer la relación de las experiencias del juguete como dispositivo sociológico, cultural y mnémico en contextos particulares.



De la serie *Los jugadores*. Objeto escultórico e intervención artística *in situ*. Fotografía 50 x 70 cm.

No se trata de reflejar la realidad, sino de proponer imágenes y metáforas, de producir sensaciones y resignificar la manera en que los sujetos y las sociedades construyen memoria a través de los objetos que producen. En muchos casos la experiencia artística, que parece en la actualidad seguir un movimiento que se dirige del gesto del pensar al del hacer, va la mayor parte de veces de la acción al pensamiento; de este modo, una experiencia artística que busque establecer relaciones entre memoria, juguetes y ciudad, puede constituirse en un verdadero juego cartográfico, por un lado, y en un relato de experiencia artística, por otro. Se trata del juego y sus posibilidades, de la cartografía de la memoria y sus intrincadas redes.

De ahí que, como dice Gadamer, “todo jugar es un ser jugado”, puesto que el verdadero sujeto del juego es el juego mismo, que convoca a quienes participan en él, hasta sumergirlos en su realidad lúdica. Esta realidad lúdica es la realidad experimentada, y por tanto la que existe para el jugador. Por eso los niños se toman el juego muy en serio.

Las prácticas artísticas concatenadas unas con otras y articuladas a la reflexión sobre la memoria y el juego, vinculadas, en primer lugar, a la instalación e intervención de espacios urbanos, en segundo lugar a la producción de objetos escultóricos, y en tercer lugar a prácticas de producción de imagen, revelan sentidos inimaginables sobre nuestra sociedad.

El juguete vuelve sobre lo mismo, sobre el tiempo anhelante y el tiempo anhelado, sobre los juegos y sus imposibilidades, sobre la alegría y sus frustraciones, sobre una realidad que nos une, porque el juego (como el arte) es una posibilidad de acercarnos al otro en su inmenso desconcierto.

Referencias

- Agudelo, P. (2011). Tramar el sentido, tejer los signos, narrar las acciones. Una mirada semiótica a las significaciones imaginarias sociales. *Revista lenguaje*, 39(1), 231-252.
- Barriga, M. (2011). La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística. *El artista*, 8, p. 317-330
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (2007). *El sistema de los objetos*, 19ª ed. México: Siglo XXI.
- Bourriaud, N. (2009). *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Cutié, A. (2002). Algunas reflexiones sobre la memoria. *Revista del Caribe*, 32.
- Daza, S. (2009). Investigación-Creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizonte pedagógico*, 11(1), 87-92.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1994). *¿Qué es filosofía? 2ª ed.* Barcelona: Anagrama.
- Gadamer, H.-G. (2006) *Estética y hermenéutica*. Madrid: Editorial Tecnos.
- Guasch, A. (2005). Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. *Materias*, 5, 157-183.
- Guash, A. (2011). *Arte y archivo. 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Ediciones Akal S. A.
- Krauss, .R. (1979). Sculpture in the Expanded Field, *October* 8, 30-44.
- Peirce, Ch. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Perales, B. (2012). Cartografías desde la perspectiva artística. Diseñar, trazar y navegar la contemporaneidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (2), 83-90.
- Rabazas, A (2000). Del dibujo de objetos al dibujo como objeto. El modelo de Beuys. *Arte, individuo y sociedad*, 12, 185-227.
- Ramos, D. (2013). La investigación narrativa y las prácticas artísticas comunitarias. Algunas posibilidades, encuentros y desencuentros. *Calle14*, 7 (10) 48-63.
- Real Academia Española (2001). Diccionario de la Lengua Española, 22ª edición. Recuperado el 20 de mayo de 2013, en <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Zepke, S. (2009). La cartografía artística de la sensación: tres obras recientes de Rosario López. *Antípoda*, 7, p. 295-305.