



SARA MUÑOZ

TRABAJO FIN DE GRADO

Universidad de Sevilla

Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla.
Año académico 2020/2021 Realizado por Sara Muñoz Hidalgo





DE LA ILUMINACIÓN A LA CEGUERA

Trabajo Fin de Grado

Tutor: Miguel Pablo Rosado

Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla.

Año académico 2020/2021. Realizado por Sara Muñoz Hidalgo

— ÍNDICE

1. ABSTRACT	7
2. INTRODUCCIÓN	8
2.1. MOTIVACIÓN	10
2.2. OBJETIVOS	10
2.3. METODOLOGÍA	10
2.3.1. MARCO TEÓRICO	11
2.3.2. MARCO PRÁCTICO	12
3. DE LA ILUMINACIÓN A LA CEGUERA	14
3.1. EL INDIVIDUALISMO	15
3.2. EL CAPITALISMO	17
3.3. BREVE INTRODUCCIÓN AL ARTE RELACIONAL	18
3.4. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO	26
3.5. INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL JUGUETE	29
3.6. NACIMIENTO DE LOS JUGUETES	32
4. CONCLUSIONES	46
5. BIBLIOGRAFÍA	48
6. ANEXO	50

JEAN-JACQUES

“YO QUIERO

QUE MI EMILIO

ROUSSEAU

APRENDA A

DIBUJAR, NO

PARA SER ARTISTA

SINO PARA SER

PERSONA”

EMILIO O DE LA EDUCACIÓN

ABSTRACT

Este trabajo es una investigación que busca crear un arte lúdico e interactivo como propuesta para una deconstrucción de la sociedad adulta, con la intención de conseguir una mejora en las relaciones sociales.

This work is a research that seeks to create a playful and interactive art as a proposal for a deconstruction of adult society, with the aim of achieving an improvement in social relations.

— INTRODUCCIÓN

“**De la iluminación a la ceguera**” es un proyecto artístico cuyo título nace de dos conceptos básicos: su propio punto de partida, la iluminación; y la ceguera, como referencia a la actualidad. Es decir, este proyecto abarca un estudio artístico-social desde el siglo de las luces hasta nuestros días.

La filosofía del siglo de las luces, se basa en la voluntad de emancipación de los individuos y de los pueblos: el progreso de las técnicas y de las libertades, el retroceso de la ignorancia, la mejora de las condiciones de trabajo, debían liberar a la humanidad y permitir una sociedad mejor. **(Bourriaud. 2004. 10).**

Si bien se esperaba del pensamiento ilustrado, derrotar la ignorancia de la humanidad a través del conocimiento y la razón, nada más lejos, siglos después, la evolución de la sociedad ha desembocado en una distorsión de estos valores. Actualmente, vivimos en una sociedad en la que el individualismo es cada vez mayor y donde podemos observar cómo se desgasta el concepto y el sentimiento de bienestar común. Se trata de una sociedad basada en el pensamiento simple que descarta otras realidades ajenas por desconocimiento de las mismas.

En este marco teórico se cimienta el estudio y desarrollo de la obra plástica, partiendo como base de la estructura y desarrollo de la personalidad del individuo, el individualismo, producto de una sociedad capitalista, y la relación existente entre ellas por medio de ejes como la educación y la cultura.

Motivación

La motivación con la que surge este proyecto es la necesidad personal de intentar resolver y enfrentarme a diversos conflictos sociales que he ido observando en el transcurso de los años y que considero que podrían ser uno de los grandes problemas que ha llevado a la sociedad a un estado caótico de individualismo generalizado.

Objetivos

El objetivo principal de la instalación se resumiría en una palabra: reeducar. Deconstruir a una sociedad previamente educada en el consumo y en la carencia de valores que promuevan el bienestar común.

Como secundario, la obra supone dos desafíos: romper con el arte comercial, creando un arte público e independiente al nivel económico de cada individuo; y deshacerse del estereotipo de que jugar y aprender jugando está exclusivamente destinado al público infantil.

Por último se mencionan otros objetivos importantes para el desarrollo del trabajo como: impulsar la educación a través del arte; dotar a la escultura de un carácter interactivo y lúdico; y fomentar la reflexión sobre las relaciones interpersonales en la actualidad.

Metodología

Este proyecto artístico comienza a raíz de una serie de reflexiones personales. Estas nacen de observaciones en las relaciones interpersonales y sus conflictos, ambas consideradas como posibles consecuencias de los problemas sociales actuales. De este modo nos encontramos ante un problema al que buscarle una solución.

Este punto de partida es similar al esquema que plantea Bruno Munari, cuando describe la metodología proyectual en su libro el nacimiento del objeto y este mismo es el que se usa como punto de referencia para la estructura de este trabajo.

Al igual que en su esquema, en este proyecto, tras haber identificado un problema se procede a la definición del mismo. Una vez definido, se ha descompuesto para entenderlo y conocerlo mejor. A continuación, se realiza una recopilación de datos que ha dado paso al estudio del cual surgen las ideas. Y finalmente del estudio de estas se han extraído las posibles soluciones.



Obedeciendo así a la lógica proyectual de Munari y, dicho de otro modo, se ha comenzado buscando una bibliografía de acuerdo a los temas de interés, para el posterior desarrollo teórico. Tras dicha investigación, se ha llevado a cabo un proceso de ideación, con el objetivo de transformar los anteriores pensamientos abstractos en formas físicas y tangibles. Añadiendo, simultáneamente, su carácter artístico-práctico.

Por eso conviene ahora establecer ya una distinción entre el proyectista profesional, que tiene un método proyectual, gracias al cual desarrolla su trabajo con precisión y seguridad, sin pérdidas de tiempo; y el proyectista romántico, que tiene una idea “genial” y que intenta obligar a la técnica a realizar algo extraordinariamente difícil, costoso y poco práctico, aunque bello. (Munari. 1983. 15).

Siguiendo el orden mencionado anteriormente, una vez realizado el estudio, se ha finalizado este proyecto con una parte práctica, la cual cumple también su propio esquema.

Para este marco práctico se ha requerido la utilización de programas de diseño y modelado 3D como Rinconeros, que brindan la posibilidad de previsualizar rápidamente los diferentes resultados. Permitiendo, de este modo, seleccionar y descartar los modelos más adecuados sin la necesidad de previa fabricación. Pues con esta herramienta digital podemos renderizar los objetos mostrando los materiales y su acabado real. Además, otro beneficio del modelado 3D es que, una vez finalizado la pieza, se puede enviar para prototipar directamente y esto resulta una gran ventaja cuando se trata de fabricar objetos con materiales como resinas calcinables, metales y otros. Con este mismo programa se puede calcular el peso de los diferentes materiales lo cual es otro punto a favor, ya que consigue reducir una cantidad considerable de posibles errores y con ello se dispone de más tiempo.

Llegado este punto se ha realizado el prototipo de uno de los juguetes que componen la serie del cual mostraremos algunas imágenes más adelante.

DE LA ILUMINACIÓN A LA CEGUERA

El individualismo

Con el Renacimiento nace la idea del ser humano como centro del universo, a raíz de este momento surge la idea del progreso como principio básico y a consecuencia de ello aparece el concepto de individualismo que se ha ido transformando a lo largo de la historia.

A día de hoy el concepto de individualismo es entendido de forma diferente y estudiado desde diversas ramas del conocimiento. En este trabajo se hace referencia al individualismo filosófico o egoísmo ético. Este individualismo es lo que describe José Saramago en su novela, **Ensayo sobre la ceguera**, como la ceguera social, donde muestra a una sociedad incapaz de empatizar y donde cada individuo no ve más allá de su propia realidad.

Esta situación actual de degradación de valores éticos parece llevarnos a una catástrofe social similar a la que recrea el autor en dicha novela, en la que es imposible el bienestar y la buena convivencia. Esta ceguera social ha preocupado en las últimas décadas a sociólogos y filósofos de todo el mundo. Hernando Arturo Estévez, Doctor en Filosofía por la universidad de Paul, Chicago, Estados Unidos, decía en su artículo **“Contra la ceguera social”**:

Este individuo, ciego frente a su conciudadano, percibe falsamente lo social desde su propio privilegio, queda enceguecido por los beneficios de su individualidad y reduce su campo visual social. (Estévez Cuervo, 2014. 12(2), 61-69)

Con esta metáfora de la ceguera resume, Estévez, la problemática de esta sociedad que se vuelve cada vez más egoísta y menos empática, llegando a no reconocer los derechos básicos del otro.

Esta sociedad del individualismo ha ido incrementando a la par que el sistema capitalista, siendo este el gran motor que fomenta el consumo innecesario. De ahí la inquietud de fomentar una educación menos consumista, que nos recuerde qué valores materiales son realmente necesarios y cuáles no. Y que a su vez nos enseñe a valorar esos bienes de manera más realista, así como la idea de que los niños de hoy puedan crecer con la suficiente inteligencia emocional como para no ser dependientes de este tipo de bienes, que además, a veces llegan al extremo y provocan conductas que afianzan el ego y la autoestima de tal manera, que pueden volver al individuo demasiado arrogante.

Tanto es así que socialmente se relaciona el valor del individuo con lo que posee o no y a menudo se comete el error de prejuzgar y no conocer a las personas más profundamente. De esta manera se <etiqueta> a cada individuo sin darle la oportunidad de mostrar su verdadera personalidad. Esto es un grave problema que se puede sufrir incluso en el ámbito educativo. Paradójicamente, escuelas y universidades, centros dedicados expresamente a la educación, son los primeros entornos donde el individuo es prejuzgado por la situación socio-económica que posee su familia.

Este es el ejemplo más contradictorio de la educación, pero solo uno más de todos los entornos donde el individuo va a ser socialmente valorado por la posesión de unos bienes materiales u otros, Sara Delamont dice, en el libro **La interacción didáctica**:

“La evidencia disponible de cómo forman los profesores sus aseveraciones sugiere que las caracterizaciones del entorno familiar del alumno, más probablemente, se basen en el aspecto personal mostrado que en ninguna evidencia sistemática o postulado teórico”. (Delamont, S. 1984)

Es decir: la idea que se hace el profesorado sobre sus alumnos, en la mayoría de los casos, es basada en la apariencia física y el aspecto de estos. Así explica, Delamont, como un alumno que porta una indumentaria de marca, o posee algún objeto de gran valor económico es considerado procedente de una familia con un buen estatus económico. También esta apariencia afecta a la hora de hacer prejuicios sobre los

alumnos en cuanto al coeficiente intelectual, considerando incluso, que las niñas y los niños procedentes de familias con un nivel económico bajo poseen un CI inferior.

En este libro, Delamont, revela estudios que se han hecho en el campo de la educación y dedica unas páginas concretamente a hablar sobre los estereotipos que se crea el profesorado respecto a sus alumnos dependiendo de su imagen y la clase social a la que pertenezcan sus familias.

Este juicio constante sobre las personas es un problema que a la larga repercute en el ego, la autoestima y en general la personalidad de cada ser, haciendo que cada uno acabe asumiendo las características que los demás le otorgan y asumiendo un roll determinado sin conocimiento alguno de la realidad y creyendo plenamente en que ellos son lo que los demás creen. Finalmente todo desemboca en una frustración que nos lleva a desarrollar conductas fuera de la moral que no son beneficiosas ni para uno mismo ni para la sociedad.

Esta necesidad de ser bien valorado y tener un buen estatus social es una de las grandes carencias psicológicas que posee el ser humano y es precisamente el capitalismo, el sistema que general dicha debilidad, bombardeándonos continuamente con publicidad, a través de los medios de comunicación, creando constantemente nuevas necesidades y haciéndonos creer que consumiendo ciertos productos seremos más exitosos y más felices.

El capitalismo

El capitalismo tal y como lo conocemos hoy en día se consolida tras la segunda guerra mundial.

Con el triunfo de Estados Unidos y una Europa en quiebra, el modelo capitalista proveniente de América del norte empieza a expandirse en las sociedades occidentales. Y con una serie de sucesos que vendrían luego, como la guerra fría y la caída del muro

de Berlín, se fijó definitivamente este sistema capitalista. En las últimas décadas el capitalismo se ha ido transformando hasta llegar a esta sociedad del hiperconsumo de la que hemos hablado anteriormente.

Apoyándonos en la tesis de Guy Debord **“La sociedad del espectáculo”** donde el autor describe a la perfección ese círculo vicioso del producir y el consumir compulsivamente al que se nos educa, podemos ver con claridad esta estrecha vinculación entre el individuo y el capital:

El trabajador no se produce a sí mismo, produce un poder independiente. El éxito de esta producción, su abundancia, vuelve al productor como abundancia de la desposesión. Todo el tiempo y el espacio de su mundo se le vuelven extraños con la acumulación de sus productos alienados. El espectáculo es el mapa de este nuevo mundo, mapa que recubre exactamente su territorio. Las mismas fuerzas que se nos han escapado se nos muestran en todo su poderío. (Debord, G. 1967: 31).

Es decir: El trabajador ya no trabaja para producir, sino que trabaja para consumir, consumir compulsivamente y de manera innecesaria, y en este producir y poseer, acumulamos productos que cobran una importancia desmesurada, mientras el tiempo, el espacio y todo lo esencial quedan a un lado menos relevante.

Por ello se propone como posible solución, una reconstrucción de valores sociales, a través del arte como parte intrínseca de la cultura que es. Para que este permita mejorar la sociedad.

Así pues la estrategia de este proyecto se basa en la interacción del público con la propia obra de arte. Tomando como referente a la corriente artística situacionista.

Breve introducción al arte relacional

Entre la década de los 70 y 80, empieza a destacar un grupo de artistas que priorizan las relaciones que establece el sujeto, al que va dirigido la práctica artística, con esta

misma por encima de la obra. Es decir: la obra física pierde protagonismo frente a la acción de las relaciones sociales, aunque el motor de las interacciones sea la práctica artística. Este movimiento empieza a estudiarse al rededor de 1990 por el comisario de arte, historiador y crítico, Nicolás Bourriaud, quien hace uso del adjetivo relacional por primera vez, sentando así las bases de esta nueva corriente que ha ido incrementando su relevancia en la sociedad de las últimas décadas.

Estas nuevas prácticas traen consigo un proyecto cultural que cada vez resulta más urgente, pues uno de sus propósitos es el de mejorar la vida individual y social.

Así como Rirkrit Tiravanija organiza una cena en casa de un coleccionista o como Philippe Parreno invita a un grupo de gente a practicar sus hobbies favoritos, este proyecto pretende, con las mismas bases interactivas, sociales y relacionales, someter al espectador a una serie de situaciones, con el único fin de sacarlo de su cotidianidad y ponerlo en el lugar de otros, capacitándolo de una visión ajena que le proporcione la empatía necesaria.

Para nosotros, más allá de su carácter comercial o de su valor semántico, la obra de arte representa un intersticio social. Este término, "intersticio", fue usado por Karl Marx para definir comunidades de intercambio que escapaban al cuadro económico capitalista por no responder a la ley de ganancia: trueque, ventas a pérdida, producciones autárquicas, etc. El intersticio es un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema, intergrado de manera más o menos armoniosa y abierta en el sistema global. Este es justamente el carácter de la exposición de arte contemporáneo en el campo del comercio de las representaciones: crear espacios libres, duraciones cuyo ritmo se contraponen al que impone la vida cotidiana, favorecer un intercambio humano diferente al de las "zonas de comunicación" impuestas. **(Bourriaud, N. 2008: 15)**

Uno de los artistas más representativos de esta corriente y uno de mis grandes referentes es el ejemplo del mexicano Felix González Torres, quién formó parte de un grupo de artistas en Nueva York que tenía como principal propósito la intención de trabajar de manera colaborativa, adhiriéndose a los principios del activismo cultural y la educación comunitaria.



Fig. 1



Fig. 2

Por otro lado quiero resaltar la obra del artista estadounidense Robert Morris, quien rehusó del modelo tradicional de exposición y logró llevar a cabo un proyecto interactivo en la Tate Modern, ofreciendo al público la posibilidad de jugar con sus esculturas.



Fig. 3



Fig. 4

No puedo comentar a mis mayores referentes sin nombrar por último a Richard Serra. Otro artista que creó algunas de sus obras con la funcionalidad expresa de ser franqueada por los transeuntes de su localización. Consiguiendo así la condición interactiva de su obra.

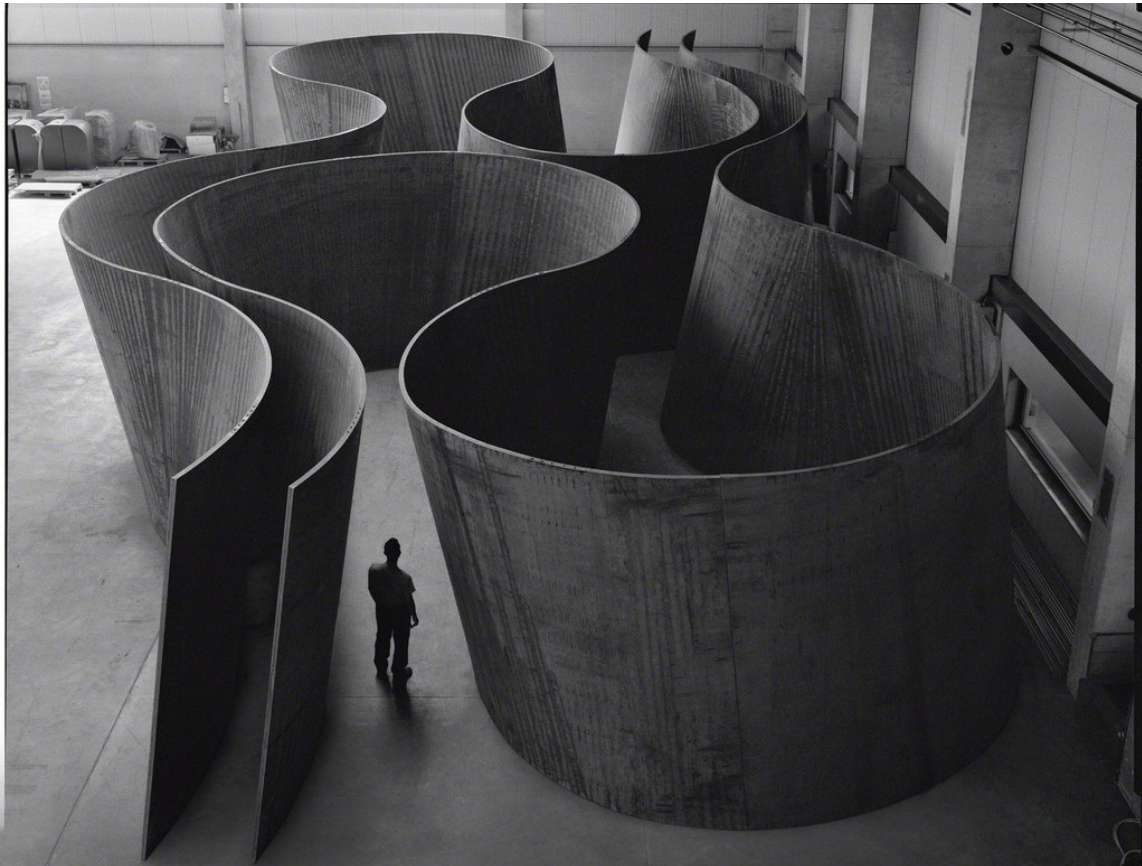


Fig. 5



Fig. 6

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

¿Por qué jugamos?

Posiblemente una de las explicaciones con más apoyo, por parte de los diferentes campos que estudian el juego, sea la evidente necesidad que nos impulsa a su práctica, de una manera totalmente inconsciente e impulsiva.

Muchos de nosotros nos hacemos esta pregunta a menudo, pero para poder obtener alguna respuesta, antes debemos definir algunos conceptos. Por ejemplo, necesitaríamos saber o tener si quiera alguna idea de que es exactamente el juego.

A simple vista tendemos a pensar que el juego es una cosa simple e impulsiva, que solo responde a una tarea concreta, como es la de aprendizaje en la infancia.

Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, o finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Otros, todavía, buscan su principio en la necesidad congénita de poder algo o de efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. Hay todavía quienes lo consideran como una descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tiene que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad.

Todas estas explicaciones tienen de común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil que sirve a alguna finalidad biológica. **(Huizinga. 2012. 15).**

Y parece que eso lo tenemos claro, el juego es una necesidad de todos los animales y una herramienta de aprendizaje innata que crea la interacción con los objetos y la comunicación con el entorno natural y social. Pero hay otras teorías que, aunque no descartan esta, estudian este campo más extensamente ampliando así sus miras, como es el caso del filósofo e historiador Johan Huizinga, quien en su libro *Homo ludens*, expone su teoría sobre la relación del juego y la cultura.

El filósofo e historiador aborda el fenómeno del juego desde un nuevo punto de vista poniendo su atención en lo estético.

La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas desarrolladas este se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Múltiples y estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza. Quedamos, pues, que con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógicamente ni biológicamente. El concepto "juego" permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social. **(Huizinga. 2012. 23).**

Al estudiar el juego desde un punto de vista estético este autor consigue identificar una serie de puntos en común en todo juego. Se trata de una serie de características que van a ir siendo comentadas a continuación: en primer lugar, se encuentra la libertad.

El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.

De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Solo en esta medida nos acucia la necesidad de él, resurge del placer que con él experimentamos. **(Huizinga. 2012.24).**

Con esta propiedad de libertad se relaciona una segunda característica.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a esa esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

(Huizinga. 2012.24).

Si se observa, todo juego comprende su acción dentro de unos límites determinados, y en cada uno se crean unas reglas que determinan un tiempo y un espacio. Su sentido y su curso pierden la finalidad dentro de sí mismo. Se puede decir que el juego comienza en un determinado momento en el que hay movimiento, un cambio y una repetición mientras se juega. Un enlace y desenlace. Sin embargo, un juego, aunque finaliza en sus límites de tiempo, queda en el recuerdo y puede volver a repetirse con el paso del tiempo, de esta manera cobra un sentido y una forma cultural, siendo esta una de las cualidades más valiosas del juego ya que añade a todo lo anteriormente comentado, una virtud más, sobrevivir al trascurso de la historia. Es capaz de crear cultura y auto expandirse en el tiempo, quizás esto sea lo más parecido a la inmortalidad.

Para finalizar se mencionan algunos rasgos más que se han considerado esenciales en la estructura del juego.

Retomando el factor estético se puede observar la similitud del impulso de crear formas bajo un orden. Es decir, todo juego tiende a la estética a través de una disposición equilibrada.

Las palabras con las que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, variación, traba y liberación. El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. **(Huizinga. 2012. 28).**

Y las virtudes del orden y el ritmo desembocan en una última característica del juego, las reglas. Todo juego posee sus propias normas, estas son obligatorias e inquebrantables.

En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego. El silbato del árbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual. **(Huizinga. 2012. 29).**

De esta tesis no se ha sacado una conclusión exacta de lo que es el juego, ni tampoco una definición concreta por parte del autor, pero sí que se ha podido conocer un nuevo punto de vista que analiza desde la estética y, gracias a ello, se ha tomado consciencia de las características esenciales de este, permitiendo así reiterar, bajo el apoyo teórico de Huizinga, la importancia del jugar y su relación con la cultura.

Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. Da satisfacción a ideales de expresión y convivencia. **(Huizinga. 2012. 26).**

HISTORIA DEL JUGUETE

La RAE define la palabra juguete del siguiente modo:

Objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades.

A día de hoy, es imposible concretar el origen exacto de estos objetos.

Se cree que posibles figuras halladas en excavaciones de periodos antiguos como el Magdaleniense, podrían haber sido juguetes y no materia de rituales, como en un principio se pensó. Pero sí se sabe a ciencia cierta que, en el periodo romano, los niños ya poseían figurillas de diversos materiales, como el marfil, con el fin de entretenerse. Igual pasaba en otras civilizaciones como la de los egipcios, en la que se cree que los hijos de faraones contaban con pequeños objetos similares a los de las estatuillas romanas y en este caso se han encontrado también representaciones de animales.

En las primeras civilizaciones que registran objetos de este tipo, los materiales utilizados solían ser naturales y estos juguetes estaban fabricados artesanalmente. Sin embargo, a lo largo de la historia el juguete ha ido evolucionando tanto en sus materiales, como en su complejidad de uso. Se han creado infinidad de juegos con todos sus diferentes propósitos. Ya en el siglo XX, el desarrollo de la tecnología eléctrica ha ido dotando al juguete de habilidades nuevas como el movimiento, o el sonido, gracias a las baterías y un etcétera de sofisticaciones que hacen posible hasta el control remoto.

Existen diversos tipos de juguetes, por un lado, encontramos los juguetes simbólicos, que suelen ser los más conocidos y los más reproducidos posiblemente a lo largo de la historia, se trata de las muñecas, normalmente dirigidas al público infantil femenino y los pequeños automóviles fabricados para niños. Por otro lado, existen juguetes bélicos, deportivos e incluso didácticos.

A grandes rasgos la función del juguete suele ser la de recreación, aprendizaje y desarrollo de los aspectos intelectuales, psicológicos, sensorio-motriz y de convivencia social. A través de estos objetos los seres humanos, sobre todo en su etapa infantil, exploran, descubren y aprenden. Por lo que estos son una gran influencia en su adecuado desarrollo como individuos.

Llegan a repercutir incluso en cuestiones de género, por lo que deberíamos de visibilizar la gran importancia que tienen y tratar de crear juguetes dentro de los valores de respeto, diversidad y género neutro. Pues a lo largo de la historia se nos han educado, a través de ellos, a representar y cumplir con unos roles que determinan nuestra personalidad en función de nuestro género, y esto supone una problemática más que existe actualmente en las relaciones sociales.

Como hemos comentado anteriormente, una de las características esenciales del juego es la libertad, jugamos desde la libertad y el juego nos hace libres. No debemos pues, crear objetos para el juego que violen dicha virtud en favor del capital o promuevan una sociedad donde existen un tipo de privilegios o castigos dependiendo del género con el que se nace, como pasa en las sociedades patriarcales.

Muchos padres alientan a sus hijos e hijas a participar en actividades relacionadas con el sexo, como jugar con muñecas y participar en actividades domésticas para niñas y jugar con camiones y participar en actividades deportivas para niños. La investigadora Susan Witt dijo que los padres son los principales influyentes en los roles de género de sus hijos. Se ha demostrado que los padres, hermanos, compañeros e incluso maestros reaccionan de manera más positiva cuando los niños tienen comportamientos típicos del sexo y juegan con juguetes típicos del sexo. Esto se hace a menudo mediante el estímulo o el desánimo, así como sugerencias e imitación. Además, es más probable que se refuerce a los hijos para el juego típico del sexo y que se desanime de los juegos atípicos. **(Auster - Mansbach. 2012. 67:375).**

EL NACIMIENTO DE LOS JUGUETES

Como se ha comentado antes, los juguetes han ido sufriendo un cambio a lo largo de su historia, pero no toda evolución significa un progreso, es decir, el hecho de haber incorporado las tecnologías eléctricas o cualquier tipo de avance tecnológico al juguete, no lo convierte instantáneamente en algo “mejor”.

Aquí nos encontramos ante una cuestión filosófica, pues cuando se trata de mejorar algo, primero debemos analizar profundamente qué significa una mejoría en todos sus aspectos, es decir, ¿realmente estamos creando soluciones mejores? ¿cómo podemos saber si son realmente mejoras que repercutirán a una mayor parte de la sociedad o si sólo se trata de cambios bajo un punto de vista subjetivo? Para ello, habrá que analizar los puntos de error o fallas de la cuestión que se pretende mejorar, analizar por qué está ocurriendo exactamente.

En este caso, se trataba de realizar una mejora respecto a los juguetes que nos presenta el mercado. Observando el sector se han detectado cuatro elementos clave que podrían considerarse problemáticos. En primer lugar, se ha observado una cantidad excesiva de juguetes que transmiten unos valores negativos como la violencia, las diferencias de género o la rivalidad, entre otros. Otro rasgo a resaltar podría ser el impacto del capitalismo en la juguetería y como, a través vez de los juguetes, se nos educa en el consumo excesivo. Por otro lado, cada vez son menos accesibles a determinadas economías. Y por último, la observación que más me ha impulsado para llevar a cabo este proyecto, es la torpe vinculación del juego exclusivamente en las etapas infantil y juvenil.

Estas son las cuatro cuestiones esenciales en las que se basa el nacimiento de los juguetes presentados a continuación.

Juguete N° 1

La primera pieza está formada por una especie de casco, fabricado en hierro. En su parte frontal lleva un palo de madera incorporado, del cual cuelga una bola de metal, a modo de pesa. En su parte occipital se incorpora otra barra de madera acabada en punta de lanza. Este objeto es una metáfora de como el peso de nuestros prejuicios nos hace bajar la cabeza hasta no ver más allá de nuestro ombligo, volviéndonos así, ajenos al daño que causamos a nuestro alrededor.

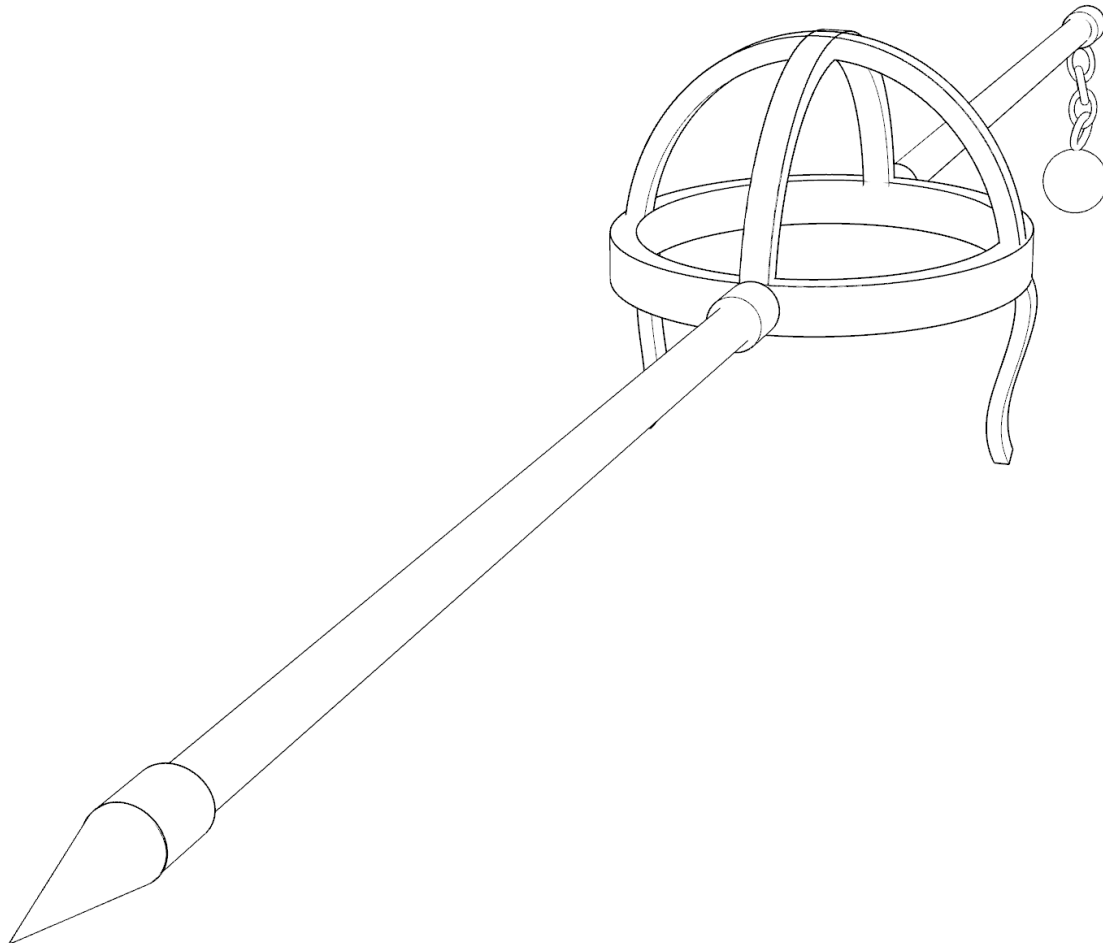


Fig. 6

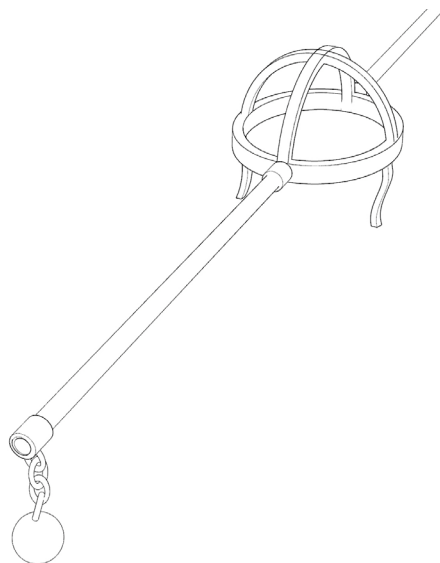
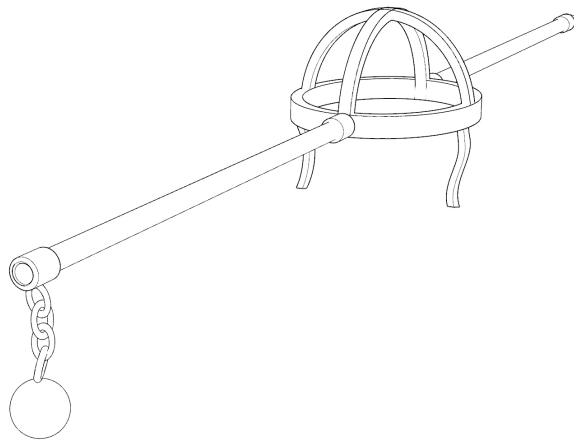
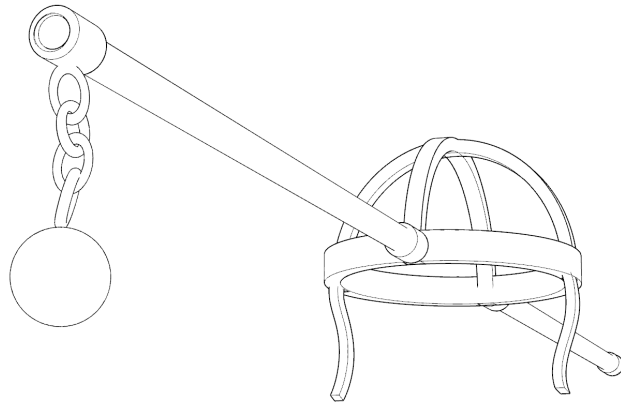


Fig. 7

Juguete N° 2

Esta otra pieza constaría de tres paredes de madera de 2m de altura x 6m de longitud. La posición paralela de dichas paredes crearía a su vez dos pasillos transitables. Estos dos pasillos estarían atravesados por una serie de barras de madera, las cuales serían parte del mecanismo.

El mecanismo constaría de un tope metálico a cada extremo de cada barra y un muelle que estaría instalado dentro de cada uno de los orificios que perforarían la pared central. Quedaría un mecanismo semejante al de un futbolín, haciendo posible así, el desplazamiento de todas las barras entre un pasillo y el otro.

Esta pieza intenta ser una metáfora visual en la que cada pasillo simboliza el camino que ha de recorrer cada persona a lo largo de su vida, olvidando a menudo que a su lado hay otra persona, que al igual que tú, solo quiere hacer su camino lo más fácil posible. Así pues, cada barra representa algunos de los obstáculos que vamos encontrándonos a lo largo del camino y como inconscientemente, a veces, para solucionar nuestros problemas le creamos otro a quien tenemos cerca.

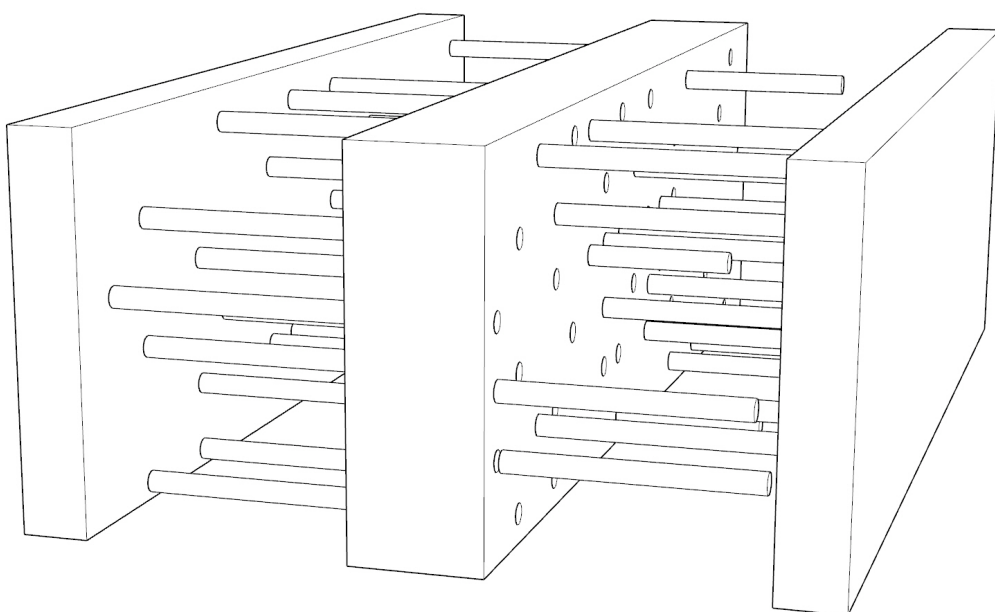


Fig. 8

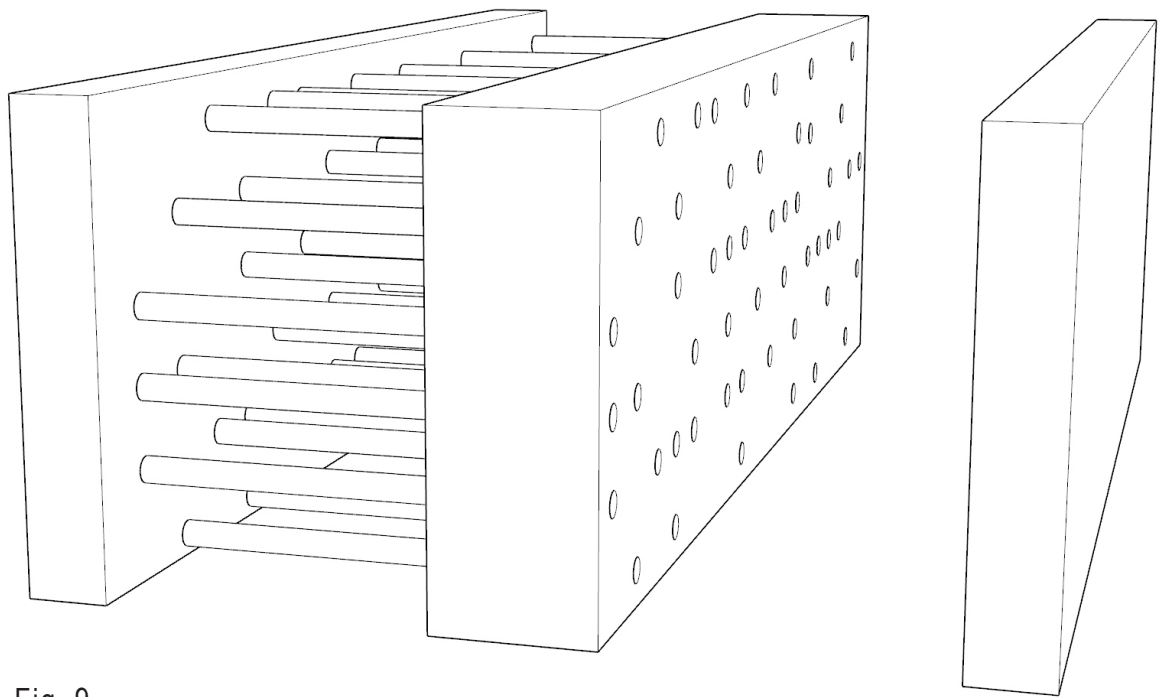


Fig. 9

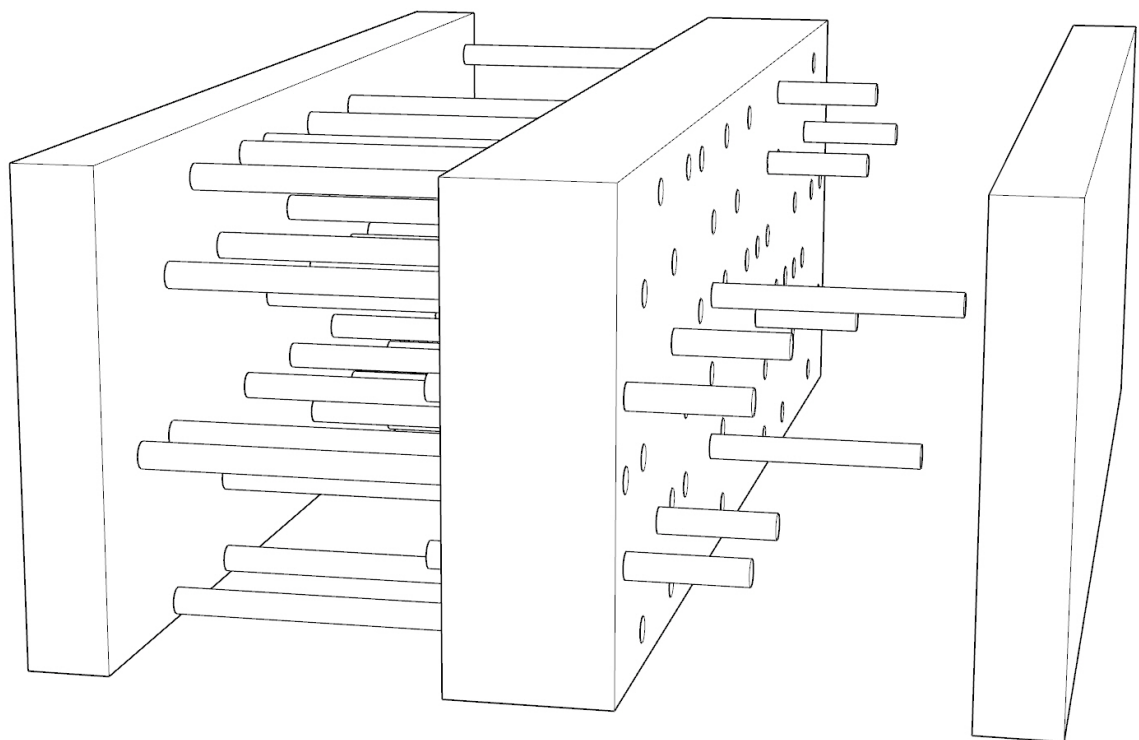


Fig. 10

Juguete N° 3

El siguiente objeto-juguete es muy semejante al anterior y su mecanismo sería exactamente igual. A diferencia de la la otra pieza, esta tendría la forma de un “pórtico” o el marco de una puerta. La intención es representar lo mismo que el primer objeto pero de manera muy resumida acortando la longitud y distribuyendo las barras solamente en vertical.

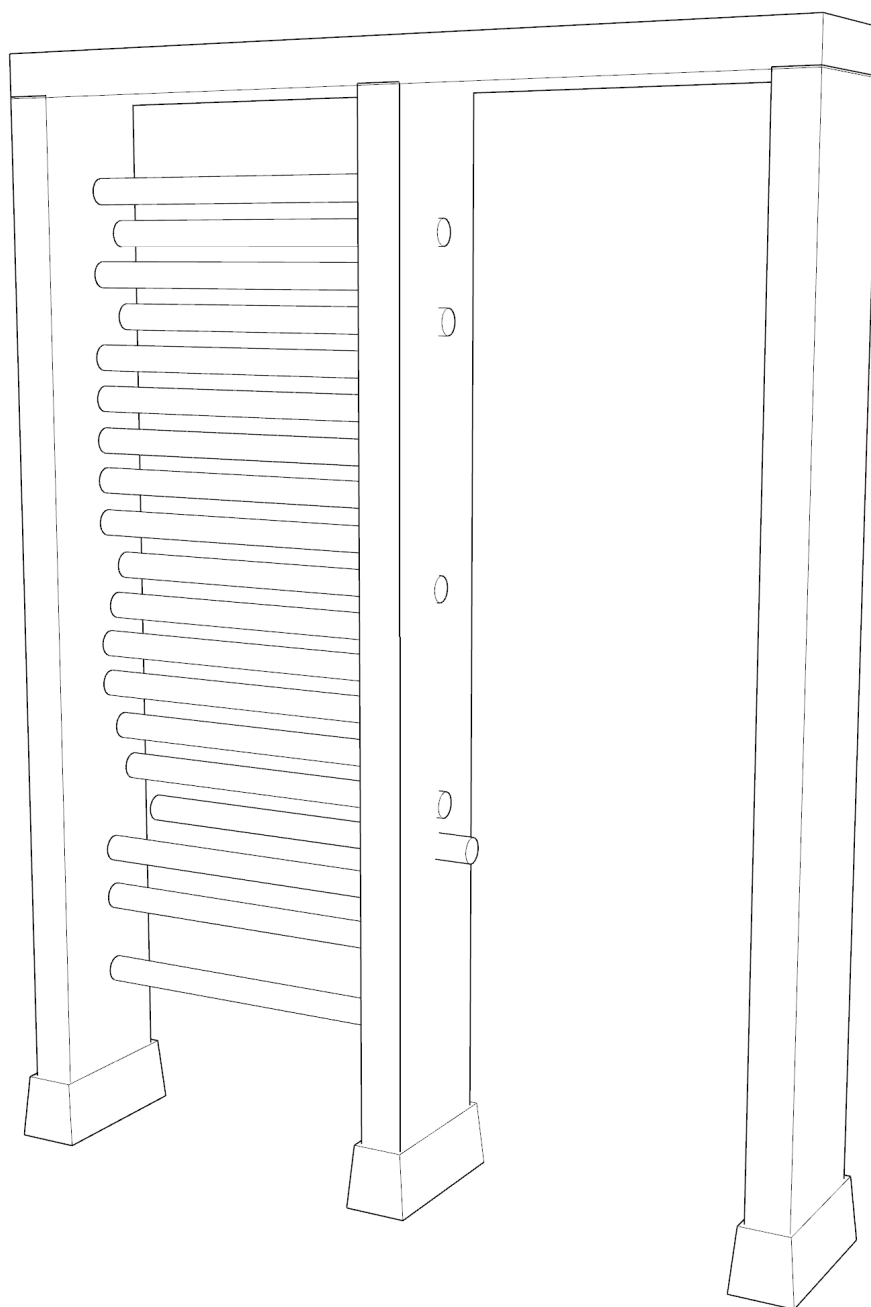


Fig. 11

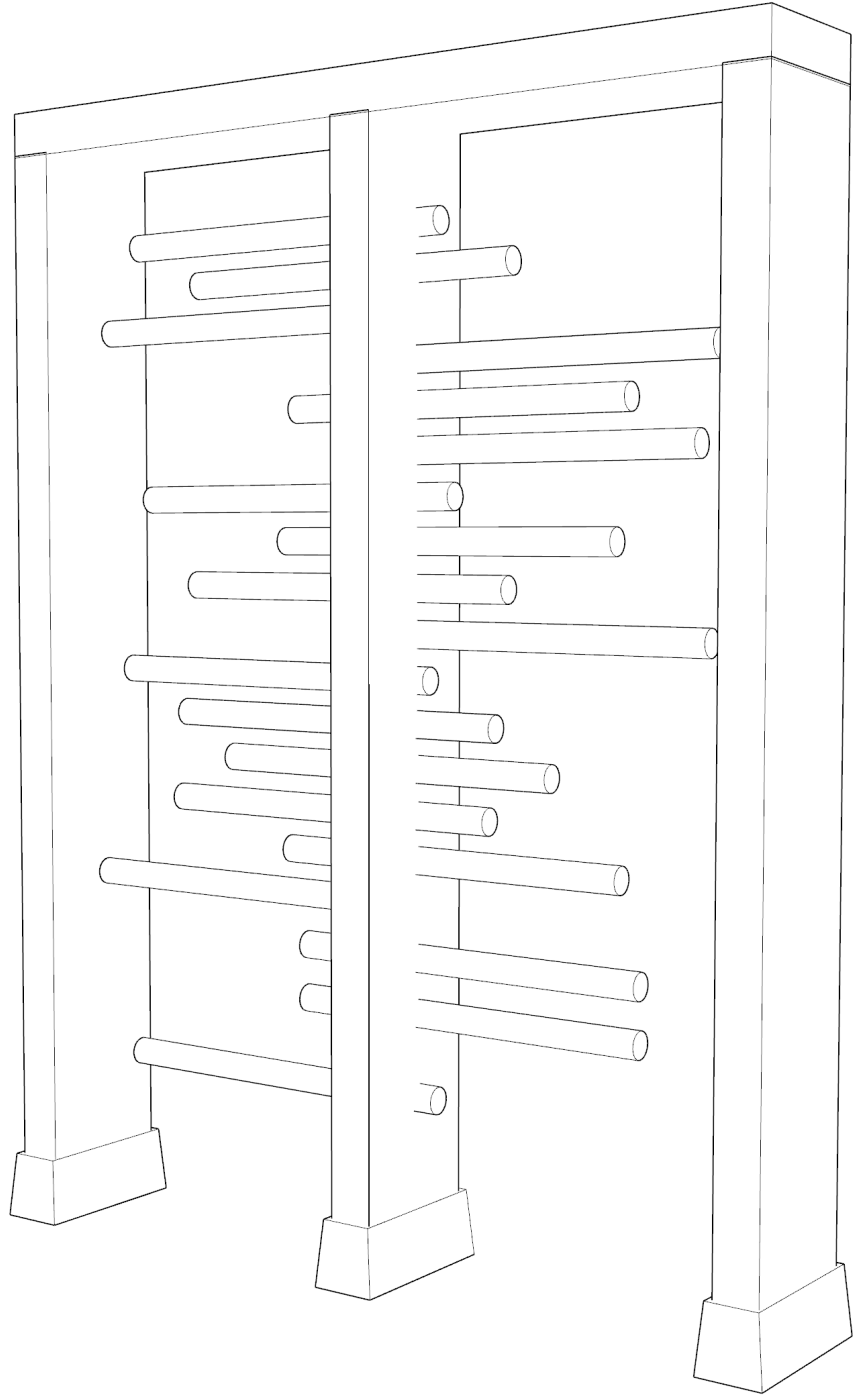


Fig. 12

Juguete N° 4

El siguiente juguete consta de cinco cajas de madera dispuestas a modo de escalera. Estas cajas pueden deslizarse únicamente por un rail que las mantiene agrupadas, pero les proporciona el desplazamiento suficiente, para permitir al sujeto que interactúa con ellas, formar una escalera en ambas partes de dicho rail. El carril está fabricado en hierro guardando la estética de todo el conjunto de piezas que componen este proyecto.

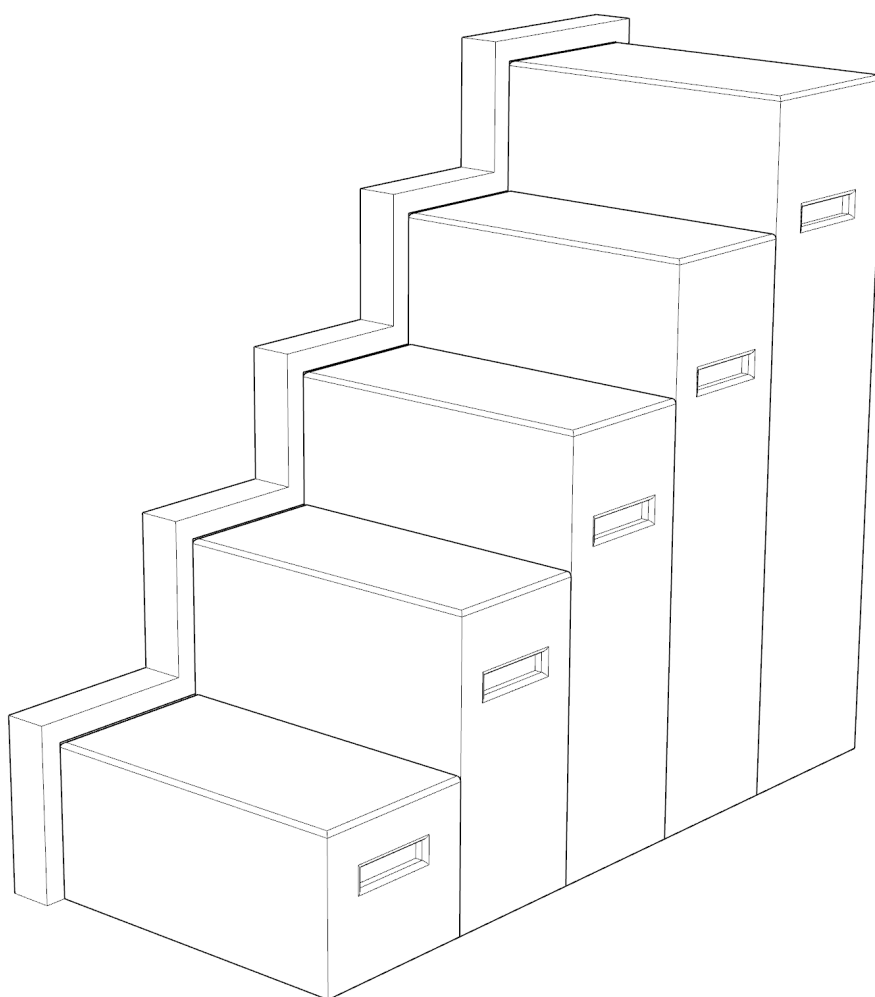


Fig. 13

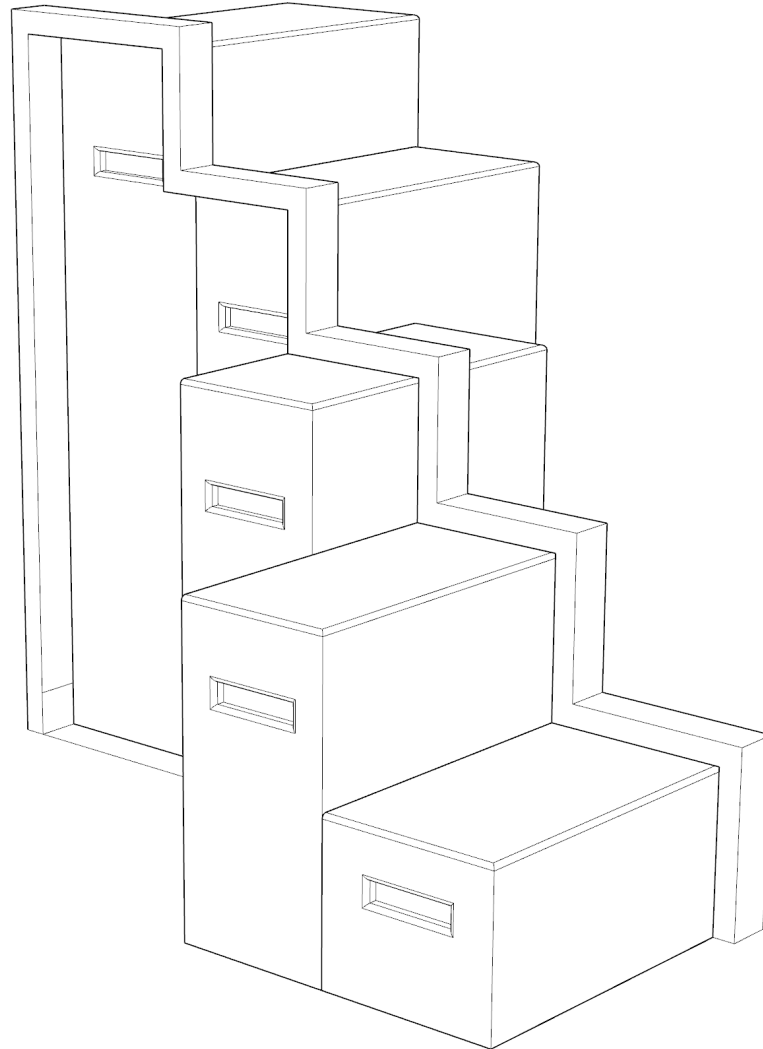


Fig. 14

Las dimensiones aproximadas de este objeto-juguete serían de 2 metros de longitud y 70 centímetros de anchura. Esta pieza crea una situación en la que dos personas interactuando al mismo tiempo se verían en la tesitura de tener que reflexionar una vez más sobre cómo actuar colectivamente para el beneficio de ambas.

Juguete N° 5

Este otro objeto-juguete se basaría en una estructura principal a modo de tabique hueco, conformado por dos tableros de 1,30cm de ancho por 1,80cm de altura, cerrados a su vez por cuatro tableros de 25cm de ancho.

El tabique sería una cuadrícula perforada y distribuida como una plantilla de escritura braille. Este tabique se sustenta sobre una base metálica que aseguraría su estabilidad. El sistema de “juego” consistiría en una serie de barras cilíndricas, de un metro de longitud y mismo diámetro que las perforaciones del tabique, también fabricadas en madera. Teniendo uno de sus extremos acabado en forma de punta y el otro rematado con hemiesfera de unos centímetros de diámetro mayor que el diámetro del palo.

Estas barras se introducirían en los agujeros del tabique conformando palabras en braille. Queriendo simbolizar que a veces, con nuestras palabras podemos herir o hacer sentir amenazados a lo demás, sin verlo.

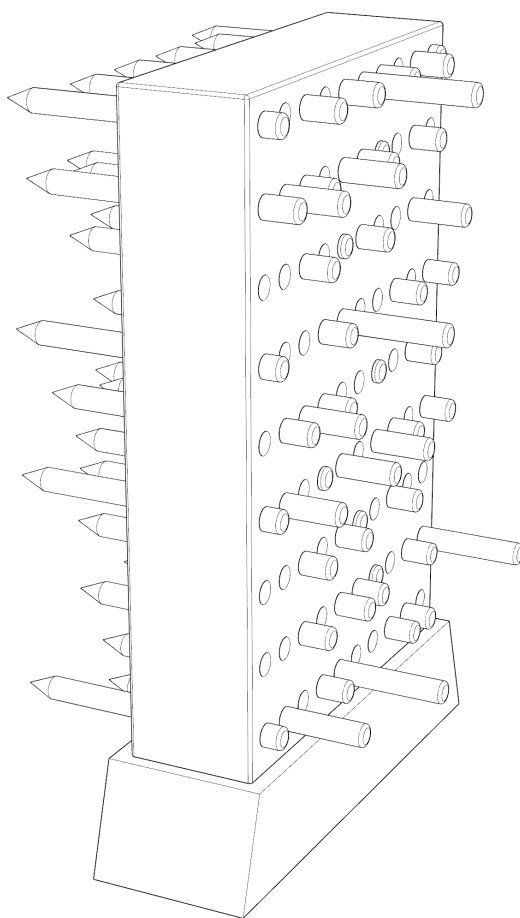


Fig. 15

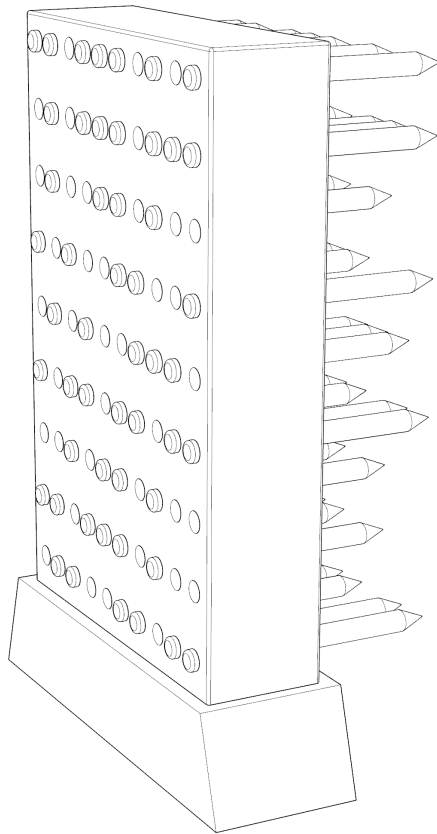


Fig. 16

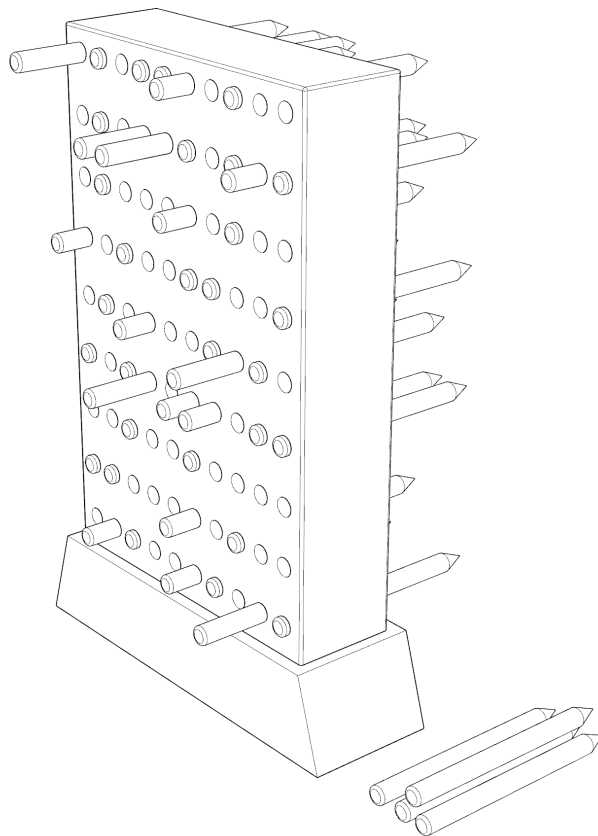


Fig. 17

Juguete N° 6

Por último, esta pieza semicircular está compuesta por dos planchas metálicas de un grosor aproximado a ocho centímetros y una anchura de treinta centímetros. Entre ambas existe un tronco de un metro y treinta centímetros con unas endiduras dispuestas simétricamente en ambos lados, permitiendo que el espectador haga uso del tronco a modo de asiento. El tronco se desliza de un lado a otro más fácilmente con la interacción colectiva.

En un principio este juguete está diseñado para un uso concreto, con la misma intención que el resto de la serie: crear un espacio temporal de reflexión para los distintos sujetos. Aunque podría ser utilizado con diferentes fines elegidos libremente por el sujeto que interactúa.

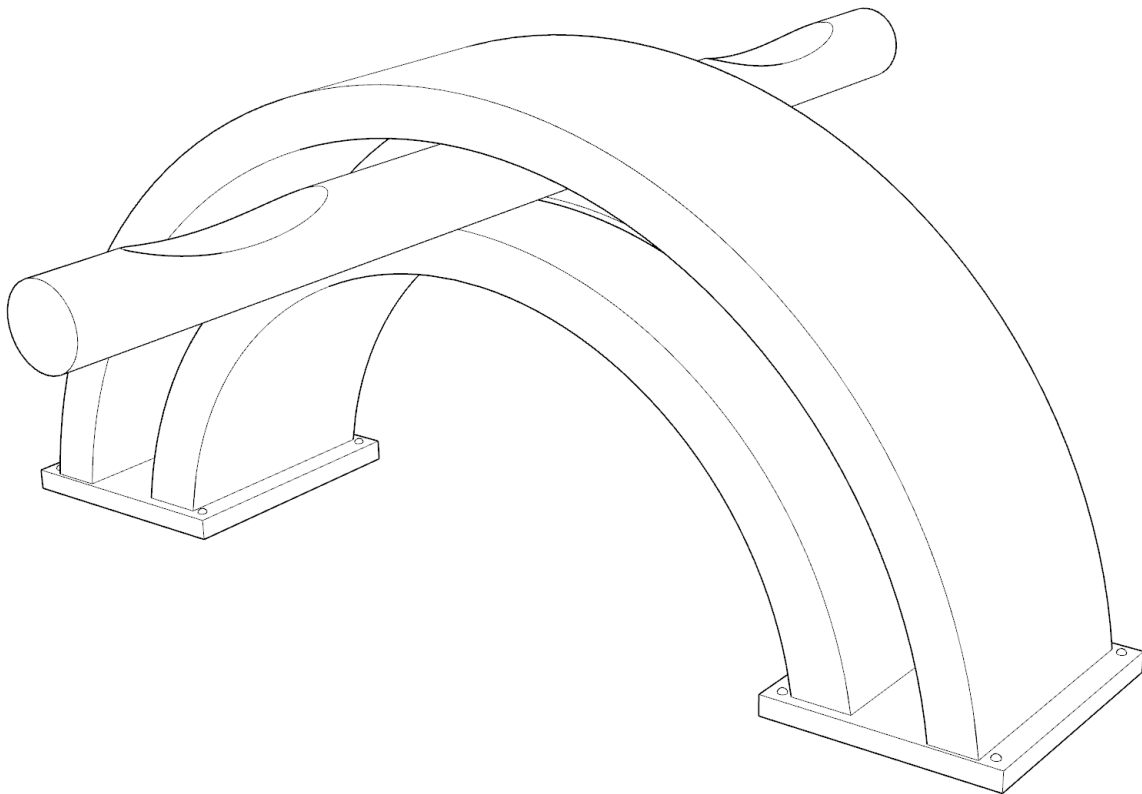


Fig. 18

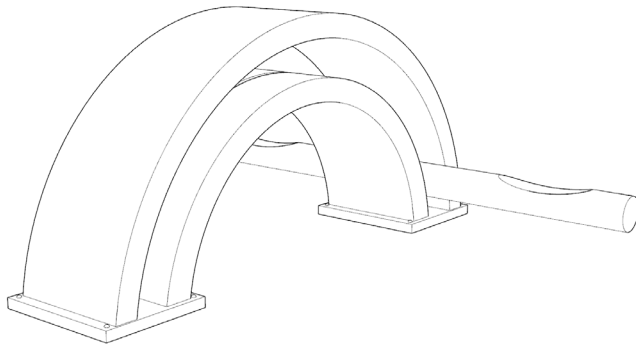
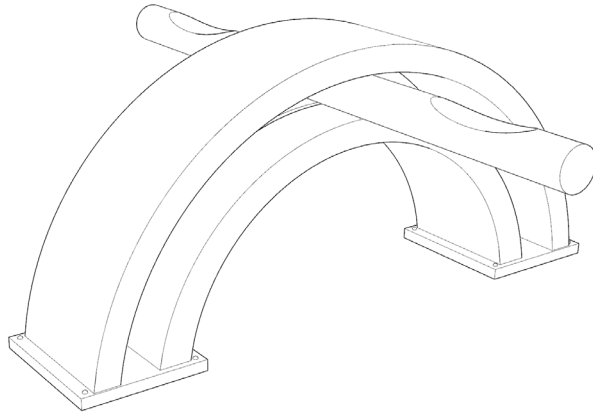
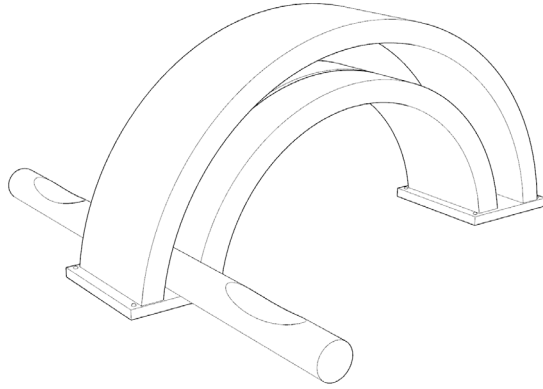


Fig. 19

— CONCLUSIÓN

En un principio la colección de juegos fue creada con unos mecanismos concretos y una intención expresa: establecer un espacio temporal de reflexión para los distintos sujetos.

Sin embargo, a medida que ha ido evolucionando el proyecto, tanto a nivel de investigación teórica como experimental, hemos considerado más idóneo prescindir de la imposición de un uso concreto, para abarcar así todas las posibilidades que cada juguete sugiere al espectador.

Por esta razón, las posibles futuras piezas carecerán de una finalidad impuesta o sugerida por la propia autora. De este modo no limitaremos la imaginación ni las oportunidades creativas o posibles lecturas del individuo, permitiendo así que pueda desarrollar su propio juego y sus propias conclusiones.

BIBLIOGRAFÍA

Imágenes

- Fig. 1 Elconfidencial.com (2020) Jaime M. de los Santos. Perversos, mártires, poetas: ARCO, Proust y González-Torres. Recuperado de: https://blogs.elconfidencial.com/cultura/incipit/2020-02-28/arco-feria-arte-proust-felix-gonzalez-torres_2471504/

- Fig. 2 Moma.org (2021) "Untitled" (Placebo) Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/80932>

- Fig. 3 Theguardian.com (2009) Robert Morris's Bodyspacemotionthings at Tate Modern. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings>

- Fig. 4 Theguardian.com (2009) Robert Morris's Bodyspacemotionthings at Tate Modern. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2009/apr/06/tate-robert-morris-bodyspacemotionthings>

- Fig. 5 Hoscoc.com (2019) Hoscoc means unfriendly and hostile. Recuperado de: <https://hoscoc.com/post/184646563722>

- Fig. 6 Issuu.com (2012) Estrategias gráficas contemporáneas. Recuperado de: https://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/03_estrategias-graficas-contemporaneas/132

- Fig. 7 - 19 Archivo propio. Imágenes diseñadas en 3D a través del programa digital: Rhinoceros 7.0

Libros y Webgrafía

- Rousseau, J. (2012) Emilio o de la educación. España: Alianza Editorial.
- Morín, E. (2007). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona. Guedisa, S.A.
- Saramago, J. (2015). Ensayo sobre la ceguera. España. Debolsillo.
- Estévez Cuervo, H.A. (2014). Contra la ceguera social. Ciencia o tecnología para la Salud Visual y Ocular, 12(2), 61-69.
- Delamont, S. (1984). La interacción didáctica. Madrid. Cincel, S.A.
- Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo. París. Buchet- Chastel. Recuperado de: <http://criticasocial.cl/pdflibro/sociedadespec.pdf>
- Rogoff, K. (2011). Los cinco problemas que enfrenta el capitalismo moderno. El economista.es. Recuperado de: <https://www.economista.es/global/noticias/3579217/12/11/Kenneth-Rogoff-Los-cinco-problemas-que-enfrenta-el-capitalismo-moderno.html>
- Huizinga, J. (2012). Homo ludens. Alianza Editorial.
- Harris, M. (2019). La gran mentira del capitalismo. MIT Technology Review. Recuperado de: <https://www.technologyreview.es/s/11713/la-gran-mentira-del-capitalismo-o-por-que-la-generacion-z-esta-al-borde-del-colapso>
- Bourriaud, N. (2008) Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora.
- Luque Rodrigo, L. (2019) Arte Relacional en la calle. Casos de conservación colectiva. Recuperado de: <Dialnet-ArteRelacionalEnLaCalleCasosDeConservacionColectiv-5764331.pdf>
- Munari, B. (1983) Cómo nacen los objetos. Italia. Gustavo Gili.

— ANEXO



A continuación, dejamos adjunto un enlace que muestra una serie de videos como apoyo visual. La intención de estos, es facilitar una mejor comprensión de las piezas que conforman la obra.

Y con ellos, además, mostrar otra parte del proceso de trabajo como son el modelado 3D y renderizado, que permiten previsualizar la pieza con diferentes resultados, jugando con distintos materiales.

Enlace:

<https://www.behance.net/saramuozhidalgo>

