



UNIVERSIDAD DE CUENCA

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE ARTES

ESCUELA DE ARTES VISUALES

Título del proyecto:
La vida como un juego.

Autor:
Juan Carlos Pañora Ch.

Tutor:
Mst. Adrián Washco C.

Tesina previa a la obtención del título
de Licenciado en Artes Visuales.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Agradecimientos

Quiero agradecer primero Dios, a todas esas personas que formaron parte de mi vida, a mi familia, y aquellos que estuvieron en los momentos más duros que uno afronta en la vida. A mis profesores por todo sus conocimientos compartidos y un agradecimiento especial al colectivo cuatro letras grandes amigos.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mis padres quienes son los que me enseñaron a dar esos primeros pasos en la vida, por su tesón y carisma por ser como son, porque son ejemplo de perseverancia y luchar siempre. También dedico este trabajo a las personas que entregan su vida por hacer de este mundo un mejor lugar para vivir.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Índice

CAPÍTULO I

EL HOMBRE CONTEMPORÁNEO UN SER CREATIVO.

- 1.1 La naturaleza del acto creativo y el pensamiento crítico.
- 1.2 El hombre contemporáneo y necesidad expresiva desde la historia del arte. (Del impresionismo al expresionismo abstracto).
- 1.3 El juego y lo lúdico.

CAPÍTULO II

NATURALEZA CREATIVA: DE LA INFANCIA A LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.

- 2.1 La institucionalidad del arte, la creación artística y su importancia en el desarrollo de las sociedades.
- 2.2 Análisis comparativo entre los procesos de creación infantil y el artístico.
- 2.3 El arte como juego y lo lúdico en el arte.
- 2.4 El juego y su importancia para la vida.

CAPÍTULO II

LA VIDA COMO UN JUEGO.

- 3.1 Descripción técnica de la obra
- 3.2 Bocetos.
- 3.3 Registro gráfico de la obra.
- 3.4 Cédula.



Resumen

En principio esta investigación nos lleva al análisis de pinturas, dibujos desarrollados en la infancia, comparándolas con algunas obras de arte contemporáneo creando criterios y definiendo sus relaciones y diferencias, encontrando semejanzas que convergen en esa necesidad lúdica inseparable al hombre.

La importancia de lo lúdico y su relación con el juego, asumiendo esa parte constitutiva del hombre, su valor a tales niveles que no se puede pensar la cultura humana sin este componente.

Abordar el juego desde esa parte que permite expresar a través de signos los cuales son una representación de algo que no está o se encuentra ausente, esta utilización de signos acciones que nos encaminan al proceso del conocimiento y el lenguaje, entendiendo al mismo como un constate utilizar de signos, en una sumatoria o simiosis que enfoca al pensamiento.

Lo que pretendo a través de este proyecto es recuperar estos juguetes que contienen una carga emocional y de recuerdo para cada uno de sus dueños, vestirlos con periódicos el cual es un referente de lo que sucede en la vida, como una alusión a la vida como un juego.

La vida como un juego es el título del proyecto que pretende crear un espacio lúdico en el cual se distribuyan varios juguetes con esta connotación para generar un ambiente diferente al habitual. Lo que se busca es establecer una instalación en la cual el espectador pueda interactuar con estos objetos, en esa analogía de un viaje de la realidad al juego y viceversa.



CAPÍTULO I

1.1. La naturaleza del acto creativo y el pensamiento crítico.

En gran parte de textos se define a la creatividad como inventiva, pensamiento original imaginación constructora, a decir verdad la creatividad se vuelve un campo muy complejo de definir y para entender sus particularidades implica un estudio transdisciplinar en la cual intervienen disciplinas como psicología, sociología, epistemología psicopedagogía, historia, antropología. Lo cierto es que no existe un concepto acabado del mismo.

Existen varios conceptos de los cuales se puede decir que un individuo o persona en unas determinadas condiciones, a través de un proceso elabora o desarrolla un producto que resulta nuevo y valioso, basado en el texto de José Gordillo, *Lo que el niño enseña al hombre* en el cual dice de la



creatividad lo siguiente: **“es la más alta facultad del pensamiento humano integral, es un cambio de actitudes que torna trascendente la conducta. La creatividad es el hombre que, frente a lo imprevisto asume una actitud inteligente y supera las limitaciones de los medios”**.¹

En la vida de un niño gran parte es descubrir y aventurarse a un mundo que es desconocido, estas exploraciones son acontecimientos básicos en el desarrollo creativo, que a través del mismo lo que busca es el investigar, experimentar. Una de estas formas será el juego que mediante el manejo de varios materiales el niño pueda crear universos que se convierten en su realidad.

Uno de estos materiales que puede llevar al desarrollo de la creatividad es el campo del arte a través de la pintura, ya que con este el niño puede crear o ser creador y manifestar sus emociones en el mismo. **“Cada niño es creador dotado de**

¹ Gordillo José. Lo que el niño enseña al hombre, Trillas, México, 1992.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

una sensibilidad que posee un artista aun que con una manifestación superior sobre este; el artista concibe la obra como un producto y considera el arte como un medio de resolver su vida, mientras que la experiencia del niño es puramente creativa y para gozar simplemente de ella”². En este tipo de trabajos que dejan en manifiesto el acto creador del niño podemos encontrar manchas líneas garabatos signos que crean este imaginario.



² Burt. N. *Arte creador infantil* (segunda edición), ediciones Le.d.a. Las ediciones de arte, 1950.



Marco Prieto, edad 5 años, desarrollando su creatividad por medio de la pintura.

Si nos remitimos a los signos podemos decir que los mismos son la representación una cosa que suplanta a otra. **“Todo conocimiento para su construcción implica el acción con signos desde el conocimiento más rudimentario hasta su abstracción”³**. El pensamiento basado en lo que plante Ana Lucia Frega en su texto “Pedagogía del Arte” en el cual se manifiesta que el pensamiento es una operación con signos, un signo remite a otro signo, dicho de otra manera la sumatoria de estos signos constituye el pensamiento.

1.2. El hombre contemporáneo y necesidad expresiva desde la historia del arte.

En historia surgen varia conceptos que describen al arte, es aquí donde comienza la búsqueda y la relación con planteamientos acerca del verdadero significa del mismo , en

³ Frega Ana Lucia. *Pedagogía del Arte*. (segunda edición), ediciones Bonum, 2009.



algunas definiciones se ha dicho que el arte es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginario con recursos plásticos o podemos denominar como Arte a toda creación u obra que exprese lo que el hombre anhela exteriorizar, obedeciendo a sus propios patrones de belleza y estética.

Vincent Van Gogh.



“Trigales con cuervos” Vincent Van Gogh, 1890, 480x272



De esta manera guiado por encontrar una nueva estética o belleza me confronto con otras situaciones. Es cierto que almacenamos de nuestra vida acontecimientos que pueden de cierta manera marcar o determinar nuestra personalidad, de igual manera algunos de ellos permanecen ocultos en nuestro interior esperando de alguna forma darse conocer inconscientemente en algún otro lenguaje. De acuerdo con Sigman Freud las personas experimentan regularmente pensamientos y sentimientos que son dolorosos e insoportables los mismos que al igual que los recuerdos relacionados a los mismo, no son expulsados de la mente, si del consiente para formar parte del inconsciente.

Las siguientes obras tras el concepto guardan una historia o un conflicto muy personal, este es el caso en el cual giran gran parte de las obras de Vincent Van Gogh, en las cuales se denotan el miedo y la angustia del artista que busca un



sentido en un mundo hostil, y el temor a no conseguir el reconocimiento artístico.

Trigales con cuervos es la obra que afecta ya sea por su carácter sincero. Ya que en la búsqueda de no representar de manera fiel lo que tenía en frente, más bien lo que sentía utilizando el color de forma arbitraria, el cual le da más fuerza a su trabajo. Su búsqueda y lo que creía siguiendo sus convicciones dejando el academicismo de su tiempo. **“Sus líneas agitadas y su intensificación del color no solo sugerían un mundo exterior sacudido hasta sus cimientos, sino que también reflejaban su propia experiencia extrema de ansiedades y miedos de la época que se manifestaron en el con una fuerza explosiva.”**⁴

Transportando sus pensamientos a la tela para poder ser observados.

⁴Rubrberg Karl, *Arte del siglo XX*, Primera parte pintura, S.L., Barcelona, 2001



En una búsqueda de plasmar los sentimientos y emociones no termina con Vincent Van Gogh, más adelante los Expresionistas retomarían este camino, esta vanguardia de principios del siglo XX que se fundamenta en la expresión de los sentimientos subjetivos más que en la expresión objetiva de la realidad, con ello luego aparecerían los Expresionistas Abstracto, movimiento que basa su desarrollo en lo que llamaron el “Action Painting” que consiste en lanzar y regar pintura en un lienzo colocado en el suelo, y cuya principal característica se afirma en lo espontáneo a través de la acción de pintar. Este movimiento se lo ubica a mediados del siglo XX la imagen que presento es la del artista Jackson Pollock, ciudad de New York, posteriormente nacerían aquí diferentes tendencias que cambiarían los pensamientos de la época haciendo del arte aplicable a la vida de todos.

Jackson Pollock.



“Friso” Jackson Pollock, 1953, 66x218cm

Con un propósito especial que nos lleva en una dirección, aquella ocurre en la infancia, las pinturas y dibujos que quizás de manera indirecta y basados en estos principios podrían considerarse como arte, esta serie de manifestaciones realizadas por niños tienen un trasfondo muy especial ya que de igual y de forma inconsciente expresan sus emociones a través de la pintura. De alguna manera lo que quiero tratar en sí, no es el objeto o resultado lo que considero arte, si no su contenido y enfatizar que lo bello encontrado en estas



pinturas esta proporcionada en sus actos y que se transforman en arte al ser descubiertas. Si bien esto puede bordear los límites del arte, esta búsqueda de expresión o belleza no es externa por lo cual cito lo siguiente: **“una poderosa necesidad interna de abandonar la belleza convencional. Naturalmente, parece desagradable a quien no está acostumbrado ya que, en general, el ser humano se vuelca hacia lo externo y no acepta con facilidad que posee una necesidad interior (¡especialmente en nuestros días!).⁵** La búsqueda está enfocada hacia pequeñas manifestaciones dejando lo novedosos e innovador para confrontar problemáticas internas que están allí y forman parte de nuestro diario cotidiano oculto en otras expresiones, **“El artista ya no pronuncia el lenguaje de la comunidad, sino que se construye su propia comunidad al pronunciar-se en lo**

⁵ Kandinsky Vassily. *Sobre el espíritu en el arte*, 1ª ed.-Buenos aires: Andrómeda, 2004.



más íntimo de sí mismo”.⁶ El encuentro con lenguajes olvidados, que tratan de ser escuchados, mundos escondidos entre garabatos, manchas, formas no definidas, que guardan en su esencia emociones y sensaciones, a más de un componente lúdico.

1.3. El juego y lo lúdico.

Esta necesidad de expresar a través de pintura, dibujo, etc., tiene un componente muy especial que me gustaría abordar que es juego el mismo que forma parte en la infancia, y permite el desarrollo del conocimiento, y por ende el pensamiento.

Siempre se ha relacionado al juego y lo lúdico semánticamente como sinónimos, es necesario no equivocarnos en la apreciación de estos dos términos, se dice: que todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es un juego, lo lúdico no se agota y trasciende más allá de los

⁶ Gadamer Hans- Georg. *La actualidad de lo bello*, Ediciones PAIDOS, Barcelona,1991.



juegos en una connotación más general, no obstante el juego es más particular.

Lo lúdico se asume como una extensión para el desarrollo humano, esto es, como una parte que compone al hombre, tan importante como otras esferas inherentes aceptadas: tanto cognitivas, como sexual y comunicativa.”**La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento”.**⁷

Entendiendo que el juego es una función elemental de la vida de la humana, que llega a ser de tal importancia que en la actualidad no se puede pensar en absoluto en la cultura humana sin un dispositivo lúdico. El juego en cierta forma es una representación de las actividades del hombre. **“El juego**

⁷ www.loludicoojuego.com, 27/11/2009 20:59



apárese entonces como un auto movimiento que no tiene un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica por así decirlo, un fenómeno de exceso, de auto representación del ser viviente”.⁸

A través del juego un niño puede transportarse hacia un mundo imaginario, el cual sirve como una válvula de escape, donde puede crear y construir su propia subjetividad y por ende la posibilidad de convertirse en un adulto, a partir de este proceso lúdico se reinventa para sí muchas emociones.

⁸Gadamer Hans- Georg. *La actualidad de lo bello*, Ediciones PAIDOS, Barcelona,1991



El juego permite relacionarse con más facilidad entre los niño.

El juego debe de considerarse algo muy serio ya que un niño descubre todo su alrededor conectándose con la experiencia sensorial, con objetos y personas, de alguna forma es el camino en el cual encuentra lo creado para confrontar el mundo adulto. **“El espíritu de la época y los individuos en particular cuando ya no tengan esa ambición de dominar el entorno social y natural adoptaran una concepción**



más lúdica que se instalará: El juego del mundo o el mundo como un juego”.⁹

CAPITULO II

2.1. La institucionalidad del arte, la creación artística y su importancia en el desarrollo de las sociedades.

A través de la historia surgen varias concepciones sobre el origen de la pintura como obra de arte, es necesario remontarnos hacia la edad media y entender que antes de esto no se podría hablar de una historia del arte sino de una historia de la imagen, dicho que en este periodo la utilización de la pintura escultura, dibujo. Solo serian o estaría al servicio de la representación y creación de imágenes que acercan a Dios, dado que la imagen para este tiempo representa mucho más para los iletrados que no tenían

⁹ Maffesoli Michel, *El Instante Eterno*, El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas, Ediciones PAIDOS, Buenos Aires, Barcelona, México.



acceso a la escritura, dicha representación solo se la conocerá como artesanías.

A partir de un periodo denominado “*Renacimiento*” la imagen tomara un giro radical y es aquí que como arte su utilización estará destinada a mejorar la apariencia visual del mundo, al contrario del teocentrismo de la edad media, este periodo tomara como eje central al hombre y su entorno separándose de la parte espiritual de la imagen, y evolucionara con los cambios sociales creando una producción artística que al igual que la intelectual irán de la mano, que estará destinada solo para un sector más pudiente de donde surgirán los primeros museos que tendrán la finalidad de guardar ya sean manuscritos u obras . El museo del Louvre en Francia nacerá en el siglo XVIII con ello su democratización para otras esferas que no tenían la facilidad de observar estas obras de arte pictóricas.



En el mismo siglo se institucionalizara el arte debido a una serie de fenómenos como los cuestionamientos estéticos la aparición de los museos, coleccionistas, críticos, y público, que junto a los artistas y sus obras conformarían este círculo que devendría en una gran economía con ello su autonomía. El artista alcanza reconocimiento social y de autoría.

Ya en el siglo XIX, con la aparición de varios artistas tales como Cézanne, Paul Gauguin, Vincent van Gogh en la pintura tomara otro desplazamiento que cambiará su concepción desgarrándose de ser una producción mimética para convertirse en un instrumento en la cual se pueda exteriorizar emociones y sensaciones, dando como inicio el arte moderno y con ello las diferentes vanguardias que innovaran en los diferentes posibilidades usos de de la pintura. Los Impresionistas que mostraban a la pintura un cambio externo, el arte como tema del arte, el Cubismo marcaran otro hito irrelevante al innovar y romper con la



tradición occidental y buscar otros valores estéticos en otras culturas como la africana para incorporarlas.

Las posibilidades tienen un desbordamiento al igual que la conceptualización de las mismas, tan marcada la reflexión filosófica y estética de su tiempo que estará ligada a los cambios sociales, Si bien es cierto que no hubo periodo más conceptual que los iniciados con las vanguardias (el concepto tendrá más preferencia que el objeto real), la pintura dentro de los cánones establecidos no volverá a ser igual, en la década de los 50 el escenario central de la pintura está centrando sus ojos en el continente americano dejando de estar en la mira Europa donde el arte había despuntado durante todo este tiempo. New York será la gran generadora de arte uno de sus exponentes será Jackson Pollock quien a través del *dripping* que es la forma de utilización del color y de pintar romperá aquellos esquemas preexistentes la pintura deja el caballete utilizando el piso, haciendo que quien pinta



se encuentre dentro de la obra de arte, y que no se imite, narrare un acontecimiento o historia, sino se exprese una idea o sentimiento manejando el color de forma espontánea y gestual.

Grandes cambios que antes serian impensables, la reinterpretación de la pintura tomara cada vez más fuerza dando lugar a que no solo los pigmentos sean los generadores de la obra de arte si no se incorporen objetos al mismo, desplazando a la pintura como cuadro para advertirlo como objeto, uno de los movimientos que marco este cambio es el "Pop".

Con Marcel Duchamp que ejerció una fuerte influencia en la evolución del movimiento pop, que al igual que éste a bobinaba la sedimentación simbólica, exaltando el valor de lo coyuntural y lo fugas exaltando el valor artístico como puro ejercicio de la voluntad, sin el valor estricto de formación. y que un objeto se podía convertir en arte por la



solo deseo del artista, es el caso *ready-made* que consistía simplemente en la combinación o disposición arbitraria de objetos de uso cotidiano.

El arte y la pintura sufren varios procesos, de alguna manera se retoman o son causales de un proceso a través de un apropiamiento de otros artistas es decir que aquellos cambios estuvieron motivados por otros acontecimientos ya antes sucintado, los artistas conscientemente usan o expropian dentro de la pintura, tal es el caso de Donald Sierra quien trabaja con plomo liquido diseminado por una esquina de una pared emulando el *dripping* de Jackson Pollock, con otra connotación.

La obra de arte en la época de su reproducción técnica, si bien es cierto que exponentes como Andy Warhol marcaron una cambio trascendental en la forma de concebir la pintura al reproducirla de forma repetitiva y mecánica, obras como la Lata de sopa Campbell (1965) y Coca Cola verde (1962) o la



estrella famosa Marilyn Monroe, imágenes u objetos que al ser impresos, podían ser repetidos mecánicamente hasta el infinito haciendo una alusión al consumismo de la época. A principios de la década de los 60 surge el movimiento minimal, como una reacción al Expresionismo abstracto entre los cuales tiene como uno de sus exponentes a Donald Judd quien abandonaría la pintura a favor de la escultura. En este periodo se concebirá de la forma tradicional fijada desde su base hacia arriba (vertical), pudiendo empleársela en el espacio de forma horizontal, el artista del “minimal” encasilla sus referentes creativos en el propio objeto artístico alejándose de toda obstrucción del mundo exterior. Artistas que como Richard Serra desarrollaron una serie de obras en las cuales predomino las formas geométricas elementales con materiales rudimentarios.

Pues bien la pintura como lo hemos acotado anteriormente hasta la actualidad a sufrido variantes que han hecho que la



misma encuentre otros espacios sus herramientas para desplegase, encontrando varias posibilidades que hasta la actualidad seguirá innovándose y desplegándose hacia otros espacios de acuerdo a las necesidades de cada tiempo, y que en el mismo siempre tuvo resistencia a ser asimilado por sus coetáneos, es decir que el Arte de cada época no es asimilada como propia por sus contemporáneos, es un hecho que el arte no es para todos, pero es una necesidad que debería de serlo.

El Arte y la pintura en la actualidad busca más posibilidades que si bien es cierto podrán ser basadas en manifestaciones o retomar aspectos ya establecidos para la generación de nuevas obras, o si bien es cierto se incorpora hacia nuevos espacios volviéndose o mezclándose con otras disciplinas haciendo del arte más disciplinario o conjugándose con los ya establecidos para generar nuevas posibilidades.



El arte y es el caso en la pintura al paso del tiempo rompe paradigmas y se vuelven un medio que se ocupa en el espacio en relación del tiempo, haciendo del un concepto no establecido, si no que puede ser móvil o cambiante, su validación como tal no lo hace el artista, siendo un proceso de Institucionalidad, el valor del arte no se constituye individualmente sino social a través de las instituciones.

2.2. Análisis comparativo entre los procesos de creación infantil y el artístico.

La relación entre estas dos obras es muy evidente y estrecha (obras de Jackson Pollock y Viceth Van Gohg), además de llevarnos a los inicios del arte contemporáneo, el escoger esta obra no está dada quizá por su resolución estética más bien por su planteamiento conceptual, las mismas me llevan y la búsqueda de nuevas propuestas.



Las mismas que llevan la mirada en una dirección, dibujos y pinturas generadas por niños que me sitúan en los comienzos del expresionismo y de forma más concreta en el abstracto, ya antes mencionado, y que guardan una estrecha relación con lo que ya se proponía, y de las cuales rescato ciertas semejanzas.

Los artistas del expresionismo abstracto se basaron en el *action painting* los cuales son expresiones de sí mismo y no un significado ajeno, el proceso de pintar significa la obra misma, cosa que sucede de igual manera con los gráficos o pinturas vistas en las fotografías siguientes.

El temperamento sus alegrías y desesperaciones se expresan de manera inmediata sin recurrir al paso intermedio de desarrollar un motivo, solo comparable de la misma forma con la espontaneidad que se genera en cada una de estas pinturas.



Es importante y que no puede ser mas ajeno a la realidad que hoy confronto con estas pinturas al compararlas con las de Jackson Pollock el cual manifestó alguna vez que no quería representar o ilustrar cosas sino expresar de forma espontanea e inmediata sin recurrir a ninguna técnica, que de forma semejante existe en las pinturas generadas por niños y hace esta relación se estreche cada vez mas.

El *dripping* (goteo) es cada vez más el juego que puede ser percibido, con sencillez sin complicación comienza a interactuar con estos gráficos, como Jackson Pollock tendiendo el lienzos sobre el suelo, para recibir la acción del artista en la pintura, para literalmente” estar en el cuadro”, y formar parte del mismo, no tener un comienzo ni un fin son la analogía que conjugan estos dos extremos.

Creo y veo que es de mucha importancia el haber realizado esta comparación porque en sí guarda mucha valor la pintura infantil, y no es una acción mecánica o trivial sin mayor



trascendencia, el mismo hecho de enfrentarse con un formato, con una hoja en blanco, ara confronta con un mundo, Iniciara una búsqueda de destrezas y habilidades que le permitan desenvolverse de manera espontanea y no consiente utilizando el formato para dialogar.

Cuando refiero y busco una semejanza entre estas dos acciones o instancias puedo ver que la palabra juego está implícita en estos dos casos ya sea en los niños, que a través del mismo buscan expresión, también esta ese lado de explorar su entorno aquello que todavía es desconocido aquello que va construyendo su percepción de la realidad, que se puede manifestar o realizar por medio del juego.

A partir del juego y esa creación de símbolos que permiten el desarrollo del conocimiento desde la más básico a lo complejo, El arte como ese juego de símbolos permite generar una obra que suceda a la verdad, verdad que es la realidad, que permite discernir y comparar, que dicha verdad



UNIVERSIDAD DE CUENCA

a través de nuestra vida es un juego, implícita en esa necesidad lúdica de expresar cualquiera que esta fuera. Es decir en este juego de signos establece la obra de arte que permite ver esta realidad, o la vida como un juego.





Fotos de trabajos generados por niños con acuarelas, acrílicos, crayones, la edad de los mismos comprende entre los 4 y 6 años.

2.3. El arte como juego y lo lúdico en el arte.

Basado en lo que tratamos en el primer capítulo acerca de los signos, nos remitíamos a decir que los mismos son una representación de una cosa que está en lugar de otra o que suplanta a otra, el lenguaje es una constante aplicar de signos para referirnos a ese algo, esta acción de signos da como resultado el conocimiento que va desde lo primitivo hasta lo más abstracto, entonces el pensamiento es una operación de signos, una sumatoria que lleva un signo hacia otro en una semiosis de signos que constituye el pensamiento. **”Las palabras son símbolos y todo lenguaje es un sistema de símbolos”¹⁰**

¹⁰ Hospers Jhon, *Introducción al análisis filosófico*.



Cuando llevamos nuestra mirada al Arte, podemos darnos cuenta que esta sumatoria de signos que construyen el pensamiento está reflejada en el mismo, ya que el artista utiliza los signos para su representación que siempre estará en lugar de otra cosa, un objeto de la realidad que viene a remplazar. Por lo que en la producción de una obra lo que se pone en juego los significados.

De esta manera el arte como producto humano no es otra cosa más que la construcción de significantes, una obra de arte nos explica, permite aprehender por medio de operar con significados. **“En nuestra vida, encontramos situaciones en la una cosa representa o significa alguna otra.”¹¹**

El arte como juego representa un campo de producción que devela a su manera, la obra de arte sucediendo a la verdad,

¹¹ Hospers Jhon, *Introducción al análisis filosófico*.



este suceder esta dado por el carácter lúdico que posee el arte.

En resumen se diría que lo que hace creador y artístico a una obra es la invención lúdica que realiza, es decir el elaborar elementos lúdicos basados en lo que se encuentra en la realidad.

Cuando tratamos lo lúdico asumiendo esa necesidad del ser humano de sentir y poder articular o comunicar a través de sus emociones, entendemos que está canalizado a la entretención, la diversión, y el esparcimiento, de alguna forma un reflejo que asume en esa parte lúdica relacionado con el arte.

Una obra de arte trata de romper todo aquello establecido, para dar a conocer su visión del mundo, en esta construcción se encuentra implícita lo interesante de juego que establece la obra.



2.4. El juego y su importancia para la vida.

Cuando pensé en la pintura infantil y su relación con el acto creador, algo pendiente es esa relación que tiene con el juego, el cual es fundamental en la vida de cada ser, el cual es de suma importancia para definir muchos aspectos del mismo, tan relevante es para la vida que permite el aprendizaje, independencia, autonomía, permite fortalecer la personalidad, relacionarse con otros, explorar universos que son desconocidos, descubriendo estrategias y mecanismos que le servirán para afrontar la realidad.

El jugar no solo es algo que se da en la infancia, es parte de todo el proceso de la vida, en la adolescencia, en el adulto, y hasta en la vejes pero hay que destacar que es mas predominante en los niños. **“El juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto que no se**



puede pensar la cultura humana sin un componente lúdico”.¹²

Toda la vida es un constante juego, en el cual una cosa desencadena en otra, donde siempre se está en un constante tomar de decisiones, cualquiera que fuere siempre abra un desenlace, o se construirá un nuevo camino que nos llevaran a tomar nuevas decisiones como una analogía en la cual para llegar a la copa de un árbol abra que sortear un camino, según la opción que tomemos llegaremos más alto.

Cuando defino la vida como un constante juego me remito también a ese inicio que ha sido recalado en nuestra construcción del pensamiento que en gran parte está desplegada en el juego, un ejemplo que creo importante es en la naturaleza, cuando se observa el juego de unos felinos cachorros entre sus primeros meses, permitirá desarrollar

¹² Gadamer Hans- Georg. *La actualidad de lo bello*, Ediciones PAIDOS, Barcelona,1991



esas destrezas, preparándose para la caza que será vital en su supervivencia.

El juego es una necesidad intrincada en la vida del hombre para el cual ha elaborado objetos a los que les llamamos juguetes que sirven como entretenimiento tanto para niños como adultos, a través del tiempo estos han ido evolucionando, hasta encontrarlos desde los más básicos y elementales hasta aquellos más complejos, desarrollados con innovadoras tecnologías, cuando hablamos de juego este tiene una gran relación con los juguetes, es decir es el objeto que producirá mayor satisfacción a la acción de jugar.

La elaboración de estos tiene una connotación muy importante para el ser, porque solo cuando uno construye sus propios juguetes podrá entender lo importante que este es y medir el sentido y alcance de construir un mundo para vivir en el.



CAPÍTULO III

Vida como un juego.

3.1. Descripción técnica de la obra.

Tomando como referencia la importancia que tiene el juego y su función elemental en la vida humana, la obra se basa en la metáfora de la vida como un juego.

La vida como un juego es una instalación que utiliza juguetes que guardan un valor afectivo para sus dueños, los cuales han sido vestidos con diferentes prendas que utilizamos en la realidad, de esta manera muestra ese recuerdo tierno y dulce que tiene la infancia, contrastado con la realidad impresa en los periódicos, dura y a veces macabra.

La realización de esta obra como instalación está dada por las características que permiten la misma al incorporar cualquier medio, en este caso juguetes para crear



experiencias, lo que busca este proyecto es crear un espacio lúdico, en el cual el espectador pueda interactuar con estos objetos, en esa analogía de un viaje de la realidad al juego y viceversa, para ello se insertaran estos juguetes en un medio de transporte público.

3.2. Bocetos.



3.3. Registros gráficos de la obra.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

El registro de este proyecto comienza con la obtención de cada uno de estos juguetes los cuales sacados de diferentes lugares y pertenecen a diferentes personas.



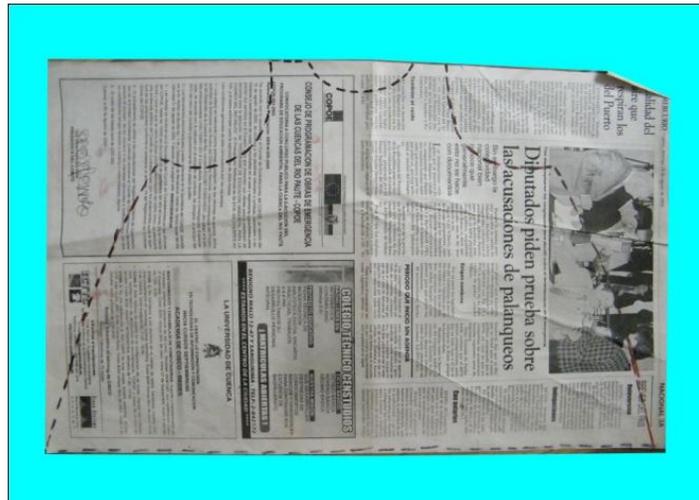


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Proceso de elaboración de vestimentas para los juguetes:



UNIVERSIDAD DE CUENCA







UNIVERSIDAD DE CUENCA



Instalación de la obra en un medio de transporte público.



UNIVERSIDAD DE CUENCA





UNIVERSIDAD DE CUENCA





UNIVERSIDAD DE CUENCA





UNIVERSIDAD DE CUENCA





El proyecto buscaba un acercamiento entre los espectadores hacia este mundo, se puede observar que el mismo de cierta forma ha llegado a cumplir este



UNIVERSIDAD DE CUENCA

objetivo, quizá no en la magnitud de lo esperado, es que es necesario crear espacios en los cuales recuperemos, la importancia del juego y el dejarse trasladar en este viaje a la infancia.





UNIVERSIDAD DE CUENCA





UNIVERSIDAD DE CUENCA





Allá donde terminan las fronteras y los límites no existen, donde no se definen bien los senderos, comienzan a levantarse universos penosamente soñados, cargados de magia que transportan y envuelven en su inocencia, asía aquel pendiente de volver a ser niños, donde lo que se piensa es lo real y lo físico solo una ilusión.

3.4 Cédula.

Autor: Juan C. Pañora.

Titulo: La vida como un juego.

Instalación 800×300 cm

Anexos.

Para la realización de esta obra como Instalación me baso como influencia de la obra de Annette Messenger, por la utilización de materiales similares como peluches, piezas de tejido, o figuras de trapo, la forma de distribuir



en el espacio que creo necesario mencionar por lo cual he extraído estos datos e imágenes de Wikipedia, la enciclopedia libre para anexarlos en esta investigación:

Es conocida principalmente por su trabajo de instalación, en el que a menudo incluye fotografías, grabados y dibujos, y materiales diversos. En su arte representa una mezcla de la realidad cotidiana y la fantasía, y desde sus inicios en la década de 1970 está vinculada con el arte feminista. Messenger ha expuesto y publicado su trabajo ampliamente.

Datos biográficos

Annette Messenger, nació 1943 en Berk-sur Mer en Francia. De 1962 a 1966 años, estudió en la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas, en París, donde creó una escultura surrealista. En 1961 ganó el Gran Premio Internacional de Competencia, patrocinado por la



misma empresa Kodak. En 1964 **Messenger** viajó a Asia, después de haber comprado una cámara en Hong Kong tomando fotos en el Japón, Filipinas, Camboya, India e Israel. Al año siguiente, visitó Nepal y Ceilán, y los Estados Unidos poco después.

Materiales

La obra en general se caracteriza por el uso de materiales pertenecientes al Arte Pobre: peluches, piezas de tejido, lápices de colores, cojines, etc. Los objetos modestos y del entorno familiar con los que la artista fabrica estructuras revelándose como talismanes, de la reliquia o el ex-voto popular, bajo una perspectiva que busca tanto la protección como la inquietud.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



**Annette Messager, Título de la obra “*la tramposa*”,
585x930**



UNIVERSIDAD DE CUENCA



**Annette Messenger, Título de obra *“Multidisciplinar”*,
625x416 Museo AMPARO.**

BIBLIOGRAFIA:

- **Fiber** Wholter, *Miro*, Impreso en Alemania 1992-1993.
- **Arnheim** Rudolf, *El Pensamiento Visual*, Ediciones PAIDOS, Barcelona, Buenos Aires, México.
- **Burt. N.** *Arte creador infantil* (segunda edición), ediciones I.e.d.a. Las ediciones de arte.
- **Nuñes** Guillermo, *Retrato Hablado*, Una retrospectiva, Santiago de Chile 1993.
- **Maffesoli** Michel, *El Instante Eterno*, El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas, Ediciones PAIDOS, Buenos Aires, Barcelona, México 2001.



- **Maffesoli Michel**, *La alegría del mundo*, (El poder de juego).Ediciones PAIDOS, Buenos Aires, Barcelona, México 2001.
- **Ruhrberg Karla**, *Arte del siglo XX*, Ediciones de F. Walther (Pintura) 2001.
- **Hospers Jhon**, *Introducción a Análisis filosófico*,
- **Morales A.** *Teorías de los objetos*, Editorial Gustavo Cili. SA, Barcelona 87 – 89
- **Frega Ana Lucia.** *Pedagogía del Arte*. (segunda edición), ediciones Bonum, 2009.
- **Kandinsky Vassily.** *Sobre el espíritu en el arte*, 1^a ed.-Buenos aires: Andrómeda, 2004.
- **Gadamer Hans- Georg.** *La actualidad de lo bello*, Ediciones PAIDOS, Barcelona,1991



SITIOS DE INTERNET.

- www.loludicoojuego.com
27/11/2009 20:59
- www.bibliografiasyvidas.com/bibliografias/f/freud.
01/02/2009 16:45
- www.kogvi.org/eventos.
01/02/2009 17:12
- www.usuarios/ycos.es/jmsuay/
01/02/2009 17:15
- www.ikkaro.com/historia/cometa
01/02/2009 17:20
- www.imageandar.com/biografias
01/02/2009 17:22



MATERIAL AUDIO VISUAL:

- **Marc** Foster, Basada en la novela de Khaled Hussein, Cometas en el cielo, 2008, 138min.
- **Shainberg**, Steven, Fur, Un retrato imaginario de Diane Arbus, 110 min.
- **Vincent** Ward, Más allá de los sueños, **Award** Winner Academy 1998, 98min.

REFERENCIAS PLÁSTICAS / ARTISTAS.

- POLLOCK Jackson.
- DUCHAM Marcel.
- WARHOR Andy.
- DUCHAMP Marcel
- SERRA Richard.
- VAN GOGH Vincent



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Referentes plásticos extraídos del texto de **Ingo F. Walther**. **ARTE del siglo XX**, Primera parte, Pintura, ediciones Taschen. 2001.