

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**CADENETA**  
**Producto Artístico**

**Ana Gabriela Garzón Jiménez**

**Artes Contemporáneas**

Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciada en Artes Contemporáneas

Quito, 6 de mayo de 2019

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**COLEGIO COCOA**

HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

**CADENETA**

**Ana Gabriela Garzón Jiménez**

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico:

Camila Molestina Luzuriaga , MFA

Firma del profesor:

---

Quito, 6 de mayo de 2019

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: Ana Gabriela Garzón Jiménez

Código: 00134655

Cédula de Identidad: 1709974503

Lugar y fecha: Quito, 6 de mayo de 2019

## **RESUMEN**

La influencia del entorno en el que se desarrolla el ser humano es indiscutible: el mundo visible y el mundo invisible están estrechamente conectados entre sí, he ahí la importancia del ambiente que nos rodea así como de las relaciones sociales y familiares que entabla el ser humano desde la infancia. En este trabajo se establece justamente esta influencia desde el punto de vista de la autora, una niña que se crió en una fábrica familiar, y que en su expresión artística trata de acercar esta experiencia a los demás.

Palabras claves: Influencia, entorno, niñez, arte, Waldorf.

## **ABSTRACT**

The influence of the environment in which the human being grows up is indisputable: the visible world and the invisible world are closely connected to each other, that is why the environment that surrounds us is equally important as the social and family relationships that the human being establishes since childhood. In this work, these influences are established from the point of view of the author, a girl who grew up in a family factory, and who in her artistic expression tries to share her experiences with others.

Keywords: Influence, environment, childhood, art, Waldorf.

## **TABLA DE CONTENIDO**

<b>Indice de Figuras .....</b>	<b>7</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Desarrollo del Tema .....</b>	<b>10</b>
<b>La influencia del entorno en el desarrollo psicológico social del niño.....</b>	<b>10</b>
<b>La infancia como tema de inspiración en el arte.....</b>	<b>15</b>
<b>Metodología.....</b>	<b>21</b>
<b>Resultados .....</b>	<b>28</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>31</b>
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>32</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Imagen 1: Louise Bourgeois, 1994, Maman.

Imagen 2: Louise Bourgeois, 2008, Cell: The Last Climb.

Imagen 3: Annette Massenger, 1992-3, The Pikes.

Imagen 4: Gabriela Garzón, Archivo FábriC

Imagen 5: Gabriela Garzón, Intervención poética

Imagen 6: Gabriela Garzón, Archivo Fábrica

Imagen 7: Gabriela Garzón, Memoria Madre

Imagen 8: Gabriela Garzón, piezas internas de una máquina

Imagen 9: Gabriela Garzón, Siluetas de fábrica

Imagen 10: Gabriela Garzón, Composición metálica

Imagen 11: Faith Wilding, Performance “Waiting”, “*WomanHouse*”, 1974.

Imagen 12: Gabriela Garzón, Cadeneta, 2019

Imagen 13: Gabriela Garzón, Maqueta de Sala Stio, MIC, 2019.

## INTRODUCCIÓN

El juego infantil es un recurso natural inagotable que permanece dentro de cada persona y que estará a su disposición siempre que lo necesite. Sin embargo, es un pozo que requiere llenarse en pocos años, y la calidad del juego que se deposite será la que alimentará ese valioso recurso durante toda la vida. (Tina Bruce, 2011).

Sin duda existe una gran influencia de los espacios en el desarrollo psicológico del ser humano. Desde este lugar, surgen preguntas sobre mi propia forma de ser y actuar en el presente. Para resolver algunas de mis curiosidades, me remonto al sitio donde pasé la mayoría del tiempo en mi etapa infantil para descifrar las claves de aquellas memorias y vivencias que me formaron. Empiezo esta investigación artística realizando una recolección de objetos encontrados en las bodegas de la fábrica textil familiar para crear un archivo con la intención de tejer una nueva historia. Mi enfoque principal es la infancia, etapa de la existencia donde se absorbe gran información del entorno creando las primeras memorias de manera única en cada persona.

Para el desarrollo de mi proyecto y del producto artístico me baso en las teorías pedagógicas Waldorf, que a través de, la Antroposofía explican que el mundo visible que existe a nuestro alrededor contiene algo que actúa de manera invisible, lo cual se debe descubrir y explorar (Steiner, 1924).

Descubro que el espacio tiene la capacidad de convertirse en una zona de confort y de alguna forma lo sigo buscando en mi etapa adulta. Establezco mi postura desde la capacidad del recuerdo. Desde una perspectiva ya adulta, recorro a los materiales que activaron memorias y estimularon mi creatividad para poder así reconstruir la mirada infantil, por medio de telas, que representan el material de contacto más cercano y que se convierten en el nuevo objeto que desencadene el juego.



“Se ha comprobado que toda actividad realizada por los niños en su etapa infantil, tiene gran repercusión en su etapa adulta. Somos el resultado de nuestra infancia”. (González, 2015). Esto quiere decir que las vivencias que tenemos como niños, nos marcan y se expresan en nuestra etapa adulta a través de comportamientos, prejuicios, gustos y demás expresiones de nuestra personalidad.

## DESARROLLO DEL TEMA

### 1. La influencia del entorno en el desarrollo psicológico social del niño

El desarrollo psicosocial se realiza mientras el niño o niña toca, manipula y experimenta con cosas e interactúa con personas. A partir de todo esto, en la infancia va desarrollando sus conceptos y su lenguaje hasta poder llegar a entender una información más abstracta o simbólica de la realidad, expresada y utilizada en la adultez. (UNICEF, 2004).

Como lo señala el párrafo anterior, el ser humano va desarrollando sus bases psicológicas y sociales a través de las diferentes experiencias vividas en la infancia. Es ahí donde cobra gran importancia el entorno: personas, cosas, actividades desarrolladas, juegos.

En cuanto al juego, según menciona (Solís, 2016) “el juego es una actividad de vital importancia ligada al ser humano, a través del juego nos relacionamos con nuestro ámbito social, cultural y familiar. El juego es una actividad para disfrutar y distraer, pero también es un instrumento educativo”. Estoy totalmente de acuerdo, porque en mi caso las experiencias vividas en mi infancia, formaron mi carácter, y me han acompañado siempre.

En algún lugar de nuestra memoria, atesoramos el recuerdo de nuestro espacio de juego cotidiano infantil. El mío fue una fábrica textil donde los objetos cercanos se convirtieron en mis juguetes. Hilos, telas, agujas, máquinas, trapos, mesas de corte, se transformaron en el objeto de transición que estimularía mi creatividad.

Todo lo que tiene que ver entre la relación de este mundo y mis padres se volvió mío porque en este tiempo fue el espacio que ellos me pudieron ofrecer debido a que apostaron al mundo textil. Entregaron su vida a la consolidación de una empresa familiar que iría creciendo a la par de sus retoños, nosotros los hijos que estaríamos de alguna forma destinados a tomar las riendas del negocio en la adultez. La mayoría del tiempo pasaríamos en la fábrica, lugar donde se gestó un proyecto que sustentaría el hogar y con el paso del tiempo se llegaría a convertir en nuestra segunda casa. Los invitados cotidianos fueron los colaboradores de la fábrica. Aquí se

hilaron muchas historias de relaciones interpersonales que se grabaron en mi memoria y forjaron mi manera de relacionarme con otras personas.

Mi obra apela a mi experiencia de haber jugado con cosas que no eran juguetes. *Cosas* que se convirtieron en el medio con el que pude representar o expresar mis sentimientos, intereses y preocupaciones. Así como también fueron el nexo entre mis padres, mi entorno y yo.

El término juguete es atribuido con frecuencia a cosas que los adultos han destinado específicamente para entretener al niño, pero la fascinación con las propiedades de las cosas se extiende, asimismo, a otros muchos objetos... además, para el niño, un objeto que no le es familiar tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento: secuencia con frecuencia repetida, que conducirá, eventualmente, a conceptos más maduros acerca de las propiedades (tamaño, textura, forma) del mundo físico (Garvey, p. 69).

Una fábrica no es necesariamente un lugar óptimo para el desarrollo de un niño pero puede ser un espacio que estimula la creatividad del niño y lo familiariza con un mundo lleno de posibilidades creativas. En este espacio se crea otro tipo de seguridad que es el que representa el estar en el entorno de los padres y sentir su presencia.

Durante los primeros años de la vida del niño, y en los comienzos de su escolaridad, la familia constituye uno de los ámbitos que más influye en su desarrollo cognitivo, personal, emocional y socio-afectivo. La influencia familiar se mantiene a lo largo de toda la escolaridad, pero es en estos primeros años cuando juega un papel fundamental porque el grupo familiar proporciona al niño todas las señales iniciales de afecto, valoración, aceptación o rechazo, éxito o fracaso (Burns, 2008, p.34)

El contacto con los padres, la seguridad que brinda el entorno familiar seguro, permite mayor libertad para investigar y probar. No obstante, en mi caso, es importante abordar la simbología que presentó el espacio fábrica y las repercusiones que un entorno como éste tiene en la personalidad de un niño que está empezando a explorar el mundo. Por un lado está la noción ligada a la producción en masa y a la asociación de enajenación que nos produce una fábrica.

Las fábricas se caracterizan por ser ambientes disciplinados, productivos, solidarios, en donde los trabajadores entienden que forman parte de una gran maquinaria en donde si falla uno, todos fracasan. (Martínez, 2004). En ese entorno, un niño podrá ver de cerca valores como la productividad, el compañerismo, la puntualidad, el esfuerzo y el emprendimiento, así como la mágica transformación de la materia prima en productos terminados.

Uno de los enfoques de esta investigación radica en la preocupación de cómo estos espacios pueden ser influyentes dentro del comportamiento social del niño a futuro, debido a que este tipo de ambientes son catalogados muchas de las veces como espacios no apropiados para el desarrollo psicológico y social del infante ya que estos entornos tienden a ser espacios cerrados o peligrosos con poco acceso a niños, sin embargo, es importante resaltar que al niño ver estas actividades como algo natural, se está preparando para la vida adulta.

Por otra parte es importante abordar la influencia creativa que puede tener un espacio con muchos elementos a disposición, donde las formas de juego se tornan flexibles debido a la carencia de productos elaborados como juguetes prefabricados. En mi caso la ausencia de juguetes marcó mi manera de interactuar con el medio y los materiales. En la fábrica aprendí a desarrollar la motricidad fina y la imaginación. Una de las actividades más comunes era el inventar mis propios juguetes y crear historias utilizando los objetos a disposición.

La infancia está en nosotros y recurrimos a ella para recrear un pasado que nos atormenta y nos complace. Al mismo tiempo los espacios más frecuentados en la etapa infantil se convertirán en la zona de confort del adulto. En este punto es relevante abordar el tema sobre la idea de seguridad que te genera el espacio fábrica cuando este es el ambiente laboral de los padres, que por un lado te protege y por otro te encierra y encarcela. No podemos olvidar que una fábrica encierra un concepto donde el controlar, medir y enderezar a los individuos y convertirlos en personas dóciles y útiles es indispensable para mantener un ritmo de producción rentable.

Según (Foucault, 1999), el poder es omnipresente, frágil y está presente en cada resquicio del entramado social. El Estado y los grupos de poder lo apropian pero también se ejerce desde el núcleo, en espacios productivos, instituciones, organizaciones políticas, vínculos familiares, lazos íntimos. Foucault escribe: "Donde hay poder hay resistencia". Es decir que las relaciones de poder y dependencia se tejen con resistencias enraizadas en una dinámica difícil de regular.

A pesar de creer que tuve toda la libertad para desarrollar mi infancia debido a que de alguna forma la dinámica de trabajo de mis padres los mantenía ocupados y a la vez vigilando tanto a sus hijos como a los colaboradores de la fábrica, siento que de alguna forma fui condicionada y por qué no decirlo directamente contaminada por un entorno que me influyó de ciertas maneras. Por un lado el no contar con muchas relaciones interpersonales con niños de mi misma edad más que mis hermanos mayores no me permitieron desarrollar el contacto social con personajes fuera del entramado familiar. Así como también mi preferencia por espacios cerrados proviene de esta costumbre a un espacio contenedor que de alguna forma lo asocio con la zona de protección.

Por otro lado, Francesco Tonucci recalca la importancia que posee el juego libre donde el niño no se limita al papel de simplemente espectador o alguien que sigue instrucciones, sino que se transforma en protagonista, en quien dirige la escena, la diseña y la vive intensamente, aún con los riesgos que conlleva. (Tonucci, 1996).

Lev Vygotski realizó estudios en torno la capacidad de aprendizaje y adaptación del niño dentro de la cultura donde nació, partiendo de la teoría que venimos al mundo como una pizarra en blanco. De esta forma sostiene que la existencia individual no está separada de modo tan claro del contexto en que nacemos. Mi identidad y carácter se forjó de alguna forma con ciertas normas y costumbres adquiridas en la fábrica. Siempre me perturbó el hecho de que los hijos muchas de las veces adoptan la misma profesión de los padres. De hecho desde niña supe

que más adelante en el futuro me vería involucrada en el negocio familiar, por esta razón nunca me fueron lejanos telas, hilos, cortadores.

Según Vygotsky **la interacción social en el desarrollo de la cognición** es una parte muy importante. Afirma que “el grupo o comunidad en que el individuo se relaciona, desempeña un papel muy importante para el proceso de hacer sentido a las cosas”. La teoría de Vygotsky se llamó “**Socio Cultural**” y sugiere la idea en la que los niños adoptan de sus padres, supervisores e incluso medio ambiente que les rodea, todo el conocimiento para posteriormente internalizarlo y volverlo propio para seguir desarrollándolo. Para este psicólogo, el desarrollo del niño y su adaptación al ambiente no involucra en lo absoluto un proceso biológico, sino **con una comprensión de su medio**, a través de la cultura. Por ello el niño que nacía rodeado de ciertas creencias y estilo de vida, terminaba tomándolas como propio desarrollo de su proceso cognitivo.

Sin embargo es importante recalcar que no somos seres totalmente influenciables porque nuestro carácter es el filtro que rechaza lo inaceptable y nos aficionamos con maneras de ser o materias que de alguna forma nos identifican.

La palabra **juego** la define la RAE como “*El ejercicio recreativo sometido a reglas, en cual se gana o se pierde*”. Por su parte, Huizinga (1995), lo define como “*Una acción libre, sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, capaz, sin embargo, de absorber totalmente al jugador o jugadora*”. En este sentido pienso que fábrica me absorbió y cree un mundo donde tenía al alcance materialidades que afinarían mis sentidos y capacidades. El medio sumado a la falta de juguetes crearon las condiciones perfectas para que el juego espontáneo se convirtiera en una práctica cotidiana. Existen dos clases de juego: El espontáneo y el dirigido. “El **juego espontáneo** es aquel que surge por iniciativa propia del niño, es decir, no hay adultos que influyan en la decisión del niño”.

Catherine L' Ecuyer en su libro "Educar en el asombro", recalca la importancia de la libertad de los niños para explorar el mundo que les rodea:

Necesitan más que nunca asombrarse pacientemente mirando cómo se arrastra un caracol, observando cómo una flor crece, cómo una gota de lluvia resbala por el cuerpo de un ciempiés peludo, viendo aparecer un brote, regando las plantas, recogiendo las setas con agradecimiento y dando de comer a los pájaros. Los niños deben aprender a levantar la vista hacia el cielo de vez en cuando, como lo hacíamos nosotros cuando nos tumbábamos en la hierba que nos picaba y nos hacía cosquillas detrás de las piernas y de las orejas y nos imaginábamos que las nubes tenían forma de dinosaurios y de conejos (L'ecuyer, 2012).

Es cierto que escenarios al aire libre como el campo, la playa o un parque son óptimos para aprovechar un día de juego, pero también se puede jugar libremente en un entorno no convencional, sin embargo cualquier sitio es aceptable para dejar volar a la imaginación. Recordar la fábrica como mi espacio de juego cotidiano detonó el camino para enfocarme en la memoria infantil como fuente de inspiración y autoconocimiento. "El poder recordar algo del propio pasado es lo que sostiene la identidad" (Guillis, p. 7), idea con la cual me identifico porque gran parte de mi personalidad está marcada por mi infancia y el entorno en el que me desarrollé.

## **2. La infancia como tema de inspiración en el arte**

Varios artistas han abordado el tema infancia, para ello existen diversos motivos como el caso de Louise Bourgoise quien basó toda su producción artística en temas relacionados con su etapa infantil donde el arte era un acto de supervivencia donde sublimaba todo tipo de culpas y traumas impregnados desde su niñez. "Todo su proceso creativo era una especie de terapia. Fue una artista que nunca hizo cosas para el público... sino para ella misma, explica Jerry Gorovoy, asistente personal de la artista durante 30 años. Agrega además que "es difícil de creer que lo temible pueda ser poético pero en el caso de Louise Bourgeois sus obras de naturaleza aparentemente violenta encarnan más ternura que brutalidad." (Hermoso, 2016).

A pesar de haber incursionado en varias técnicas artísticas, las obras más emblemáticas de Louise Bourgeois están conformadas por esculturas e instalaciones. Es por este motivo que se mencionará su obra a partir de 1994, cuando creó su primera escultura Mamá (Maman, 1999) de aproximadamente 9 metros de altura, una de las esculturas más ambiciosas de Bourgeois en forma de araña inspirada en su madre a quien representa simbólicamente como la tejedora, fuerte y protectora. La araña es un motivo que estuvo presente en varios de sus dibujos durante la década de 1940 y se convirtió en tema central de su obra en los 90.

La araña es una oda a mi madre, ella era mi mejor amiga, como una araña mi madre era una tejedora. Mi familia tenía un negocio de restauración de tapices y mi madre estaba a cargo del taller, como las arañas mi madre era muy lista. Las arañas son presencias amistosas que se comen los mosquitos, sabemos que los mosquitos propagan enfermedades y son por ello indeseables, de esta forma las arañas son útiles y protectoras, como mi madre” (Bourgeois, s/f).

La fábrica puede ser la gran madre que contiene, protege y a la vez encierra y domina.

Maman evoca la propia madre de la artista en forma de araña que protege celosamente sus huevos en una especie de jaula de acero formada por su propio cuerpo. La escultura despierta asombro y miedo, si bien la enorme altura de la araña y el precario equilibrio que mantiene sobre sus delgadísimas patas la dotan de una vulnerabilidad casi conmovedora” (Guggenheim Bilbao, 2002).



Imagen 1: Louise Bourgeois, 1994, Maman.



Asimismo, la producción artística de Louise Bourgeois evidencia el uso de materiales de la cotidianidad cargados de un carácter surrealista, de esta manera un vestido sugiere significados que no tienen que ver con su función cotidiana, ubica las cosas en otros contextos que no tienen que ver con la cotidianidad , ejemplo: esculturas en tela dentro de celdas como en cajas de malla que crean este contraste entre lo rígido y la suavidad del carácter texturas de las telas y la fina motricidad con la que fueron trabajadas.

Para Bourgeois, el término en inglés “cell” posee diversas connotaciones, por un lado se refiere a la célula biológica de un organismo vivo y por otro a la celda individual de una cárcel o de un monasterio. De igual manera, incrementa una gran variedad de nuevos materiales procedentes de su vida privada, como de su vecindario con la finalidad de convertirlos en obras. Entre los elementos que forman parte de sus obras destacan: estantes de acero procedentes de su anterior estudio, que fue una fábrica textil (Guarida articulada, 1986), así como también un depósito de agua tomado de su tejado que integró a la obra [Líquidos preciosos (Precious Liquids), 1992 y finalmente al abandonar su estudio conservó la escalera que posteriormente incorporó en su última obra Celda (La última subida) [Cell (The Last Climb), 2008] ( Anexo 2) (Gonzales, 2016).



Imagen 2: Louise Bourgeois, 2008, Cell: The Last Climb.

En uno de sus diarios Bourgeois nos revela el significado encarnado de la serie Celdas: “La guarida es un lugar protegido en el que se puede entrar para encontrar refugio. Además cuenta con la puerta trasera por la que uno puede escaparse. De lo contrario, no sería una guarida. Una guarida no es una trampa” (Bourgeois, s/f).

Puedo proyectar la fábrica con esta obra porque como mencioné al inicio, la simbología de refugio que está implícita me identifica y transporta al tiempo que marcó mi identidad hasta la adultez. Este era un escondite escogido por mis padres que yo adopté como mi zona de confort.

En forma de recuerdo vuelve a nosotros una mirada más fresca que nos remite a nuestra niñez, donde nos escondíamos en lugares recónditos mientras todos nos buscaban y como olvidar la búsqueda de espacio propio donde jugábamos a construir nuestra casita y enterrábamos diminutos tesoros. (Salinas, 2016).

Así mismo, la obra Celdas reflexiona sobre el deseo de recordar y olvidar una etapa vivida. “Tienes que contar tu historia, y tienes que olvidarla. Olvidas y perdonas. Eso te libera”, afirmó Bourgeois en una ocasión. En este sentido, las Celdas se refieren a personas y experiencias

pasadas. La simbología de los materiales como hilos, huesos y agujas, usados en las obras de Bourgeois se relacionan con su infancia, así como también aluden al oficio de sus padres, especialmente a su madre, quién era restauradora de tapices valiosos. Las Celdas a su vez hablan de pérdida, traición y abandono, en parte a causa de la gran tensión que se vivía en la familia Bourgeois.

Sin duda, encontrar la obra de Bourgeois e interpretarla desde la búsqueda de liberación de una carga emocional evidencia que la creación artística tiene varios objetivos en la sociedad y uno de ellos es la catarsis del individuo mismo. Es de extrema importancia la creación de estas obras pues evidencian y abren un espacio de legitimación a la dimensión sensible y emocional del ser humano, la cual está presente constantemente en las personas y muchas veces crean espacios de tensión entre el individuo, la sociedad y la concepción de uno mismo.

Otra de las artistas que aborda la temática memoria e infancia es Annete Massenger. *The Pikes*, comprende una disposición densa de más de cien palos largos o pinchos, apoyados contra dos paredes de manera adyacente, cada una de las cuales soportan o empalan una variedad de objetos e imágenes. Pequeños cuerpos hechos de una combinación de partes de muñecas, miembros rellenos, torsos sin cabeza y órganos internos están encerrados en secciones de medias, o perforados por muchos lápices de colores y colgados con dibujos de instrumentos de tortura y víctimas. Otros pinchos llevan dibujos en colores pastel de miembros, cadáveres y figuras de la desesperación, así como fragmentos de mapas que muestran diversas entidades políticas contemporáneas en África, Europa y Oriente Medio. El pincho tiene un significado histórico particular en Francia que lo vincula con la turbulencia política. Fue el arma principal utilizada para exhibir a los jefes guillotizados de la aristocracia durante el levantamiento popular, conocido como el Reino del Terror, durante la Revolución Francesa. Un punto de discusión en ese momento era que a las mujeres no se les permitía llevar las picas con cabeza. (Eliel, pp.81)



Imagen 3: Annette Massenger, 1992-3, The Pikes.

### 3. METODOLOGÍA

Los procesos de crear obra son muy complejos y nada establecidos, sin embargo he llegado a notar que la fase de incubación de ideas en mi caso es muy pasiva al inicio. El recolectar información ver imágenes, leer sobre el tema me ayuda a activar ideas que con el paso de los días van apareciendo inesperadamente en eventos tales como una conversación, manejando, en mis sueños, o cuando estoy trabajando en la obra misma.

Los primeros intentos surgieron a partir de la elección del tema fábrica; que dio inicio al proceso de escoger materiales. En la fase inicial la primera opción para la creación de obras fue el archivo, la idea era recolectar objetos y documentos de la fábrica para crear un archivo que refleje la historia familiar dentro de la fábrica. Entre esos objetos encontrados pude recolectar hojas de corte, hechas a mano por mi madre. Elegí estos documentos porque reflejan la idea de ausencia debido a que, hoy en día, esas hojas se hacen digitalmente en un programa de diseño.

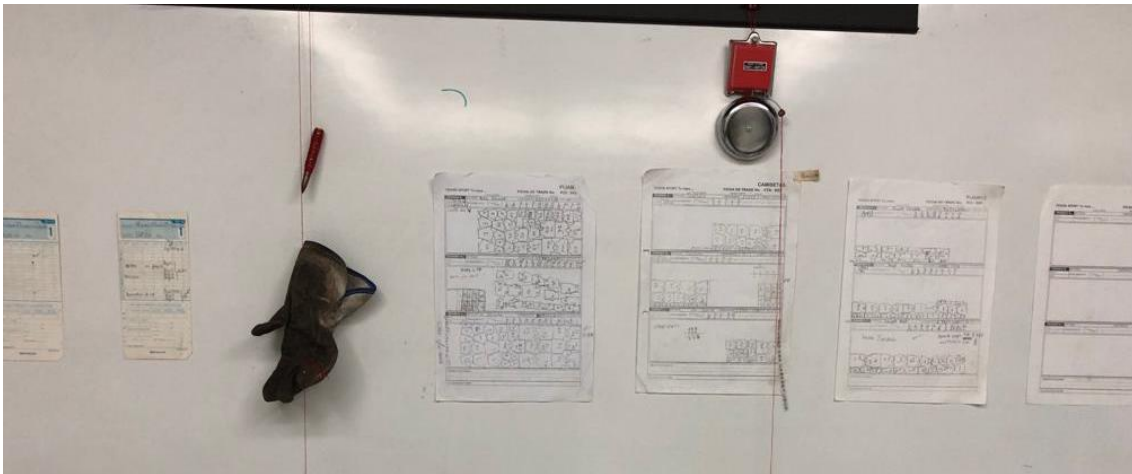


Imagen 4: Gabriela Garzón, Archivo Fábrica

En la fase inicial intervino ciertos objetos, como un libro de poemas encontrado en uno de los cartones de las bodegas de la fábrica y fue intervenido con hilo rojo para crear un nuevo poema eligiendo ciertas frases que detonaban en mi alguna conexión con la historia que estaba

intentando contar. La elección del hilo rojo se debe no solo a la idea de la conexión que guarda este elemento con la historia tan conocida como también conocido como "cordón rojo del destino".

Es una creencia de Asia oriental, presente en la mitología china y en la japonesa. Además, este mito se refleja también en Occidente con las llamadas "almas gemelas". Según este mito, los dioses atan un cordón rojo alrededor del tobillo -o del dedo meñique, en el caso de la cultura japonesa- de los que han de conocerse o ayudarse en un momento concreto y de una manera determinada. Para la leyenda china, YuèXiaLǎo (月下老), a menudo abreviado como Yuèlǎo (月老), el antiguo dios lunar, a cargo de los matrimonios, es el artífice de ese hecho. Así, las dos personas unidas por el hilo rojo están destinadas a ser amantes, independientemente del momento, el lugar o la circunstancia. Por tanto, este cordón mágico se puede estirar o enredar, pero nunca puede romperse” (Acaílto).

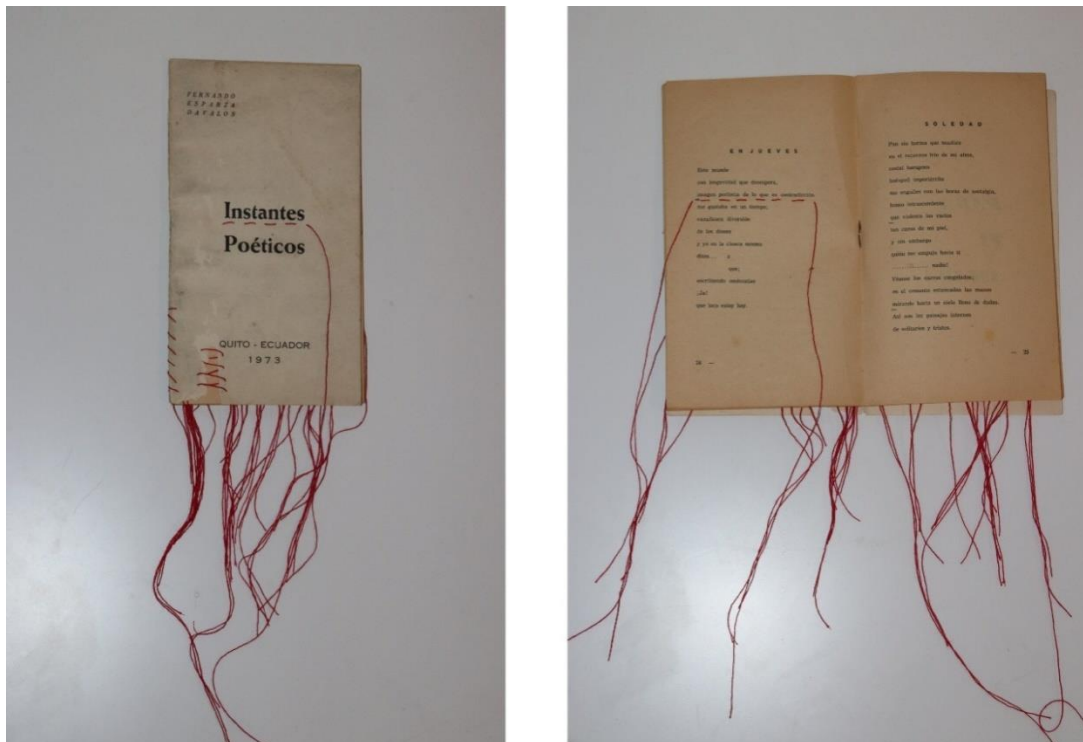


Imagen 5: Gabriela Garzón, Intervención poética

Otro de los objetos que intervino fue un guante de trabajo que debió pertenecer a mi padre por el tamaño. Además porque no hubo muchos hombres trabajando en la fábrica sino más bien el equipo de trabajo estaba conformado por mujeres. Este guante lo intervino con hilo rojo, amarrando una bala que encontré en alguno de los cartones. Esta bala por el peso lo

conecte con un timbre que encontré y lo elegí por el significado que guarda la idea de un timbre que alude a horarios de entrada, salida y pausa.

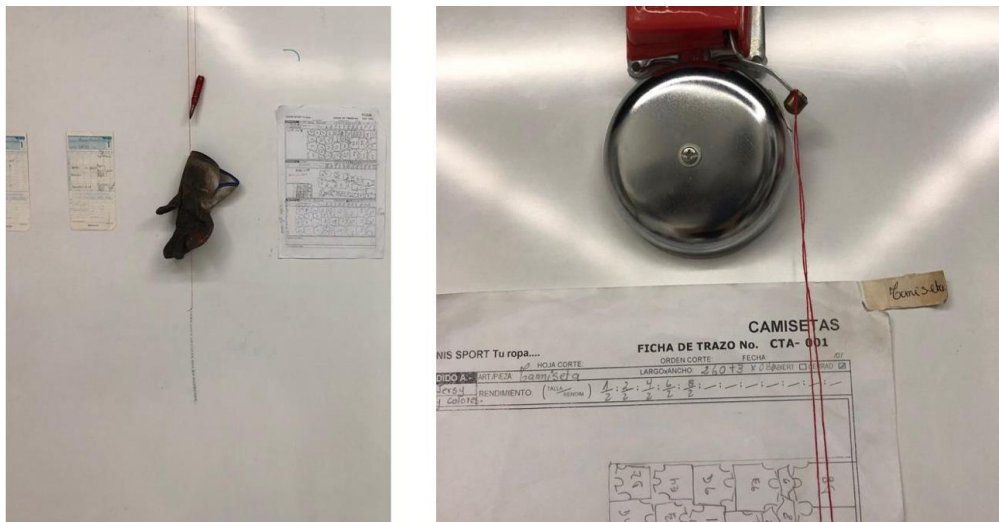


Imagen 6: Gabriela Garzón, Archivo Fábrica

Desde el inicio de la intervención de objetos y de la recolección de elementos para el archivo tuve la intención de que el público interactuara con la obra. Esto se refleja en la invitación que hice en el pequeño libro de poemas intervenido que incita a ser abierto. De la misma manera el acto de anclar la bala al timbre, encierra la idea de invitar al público a soltar la bala para que se active el tono del timbre. Sin embargo esta acción no es muy clara como la del libro de poemas. Al presentar la obra al público pude constatar que la presentación de archivo en la primera muestra no fue muy clara ya que los elementos mostrados eran de cierta forma herméticos y no podían ser leídos con facilidad. Esto me llevó a abandonar la idea del archivo.

En el segundo intento surgió la idea de usar elementos que simbolizen la memoria. Entonces intervine un objeto que compré en una tienda de juguetes. El hecho de entrar en este lugar para mí siempre detonó cierta emoción y nostalgia porque de niña no tuve muchos juguetes y recuerdo haber envidiado a una de mis mejores amigas que tenía muchos juguetes y nuestra casa favorita era la suya por este motivo. En este momento siento que se gestó en mi

cabeza ya una idea que más adelante se desarrolló tanto en el trabajo escrito como en la obra final. La búsqueda estaba destinada a encontrar un objeto que represente la memoria. Entonces encontré una especie de tobogán con pelotas que creo cierta conexión con la idea que tenía de intervenir un objeto que represente la memoria.

Realicé una especie de collage con barniz que me sirvió de aglutinante para pegar los pedazos de papel de un libro de poemas y ciertas hojas de los trazos hechos a mano por mi madre. Las bolas tenían que representar la memoria y desembocaban en la cabeza de una vasija con forma de mujer que representaría a la madre.

La idea era que el espectador suelte las bolas que representan los recuerdos y al interactuar se conecten con sus memorias de juego en la infancia. En el momento de la presentación obtuve muchas críticas debido a los códigos cerrados. La obra no funcionó debido a que la interacción del público no fue muy clara y causó cierta confusión en el espectador. Me hicieron muchas preguntas sobre la obra debido a que sin mi explicación el concepto era inaccesible.



Imagen 7: Gabriela Garzón, Memoria Madre



En el tercer intento decidí que quería trabajar con materiales provenientes del entorno fábrica y en este caso use partes de piezas de máquinas, papel manteca que se usa para realizar patrones a mano y un marco de un cuadro de serigrafía. Forré el marco con el papel de molde creando una pantalla que transformaría las siluetas en sobras. La idea era generar teatralidad por medio del efecto de las sombras. El proceso empezó recolectando máquinas de coser. La transportación de las máquinas me reveló la fuerza que contienen estos aparatos. El siguiente paso fue desarmarlas, en esta fase fui encontrando pequeños tesoros escondidos que se desechan al haber perdido su utilidad, sin embargo pude comprender que guardan una estética bellísima invisible a nuestros ojos. Estos aparatos que por lo general están estáticos y producen nuevas piezas, son invisibles a nuestros ojos porque más allá de una buena puntada no les prestamos atención. En este punto puedo entender que los técnicos son quienes más conocen y aman a las máquinas y pude realizar que al estar en contacto con las máquinas empiezas a generar cierta relación de afecto con este tipo de objetos. Estoy maravillada al desarmarlas e ir despojando capa por capa sus partes, cual cebolla, me van revelando su micro sistema con piezas pequeñas de distintas formas. Estos objetos utilitarios que al despojarles de su función nos muestran un nuevo mundo. Otro de los efectos que cautivó mi atención son los movimientos, una palanca genera movimiento en casi todo el sistema y esto me lleva a pensamientos más profundos sobre el comportamiento humano. El tomarme el tiempo de admirar cada pieza, sus formas, su función despojada, su belleza interna me hace disfrutar el proceso de creación paso a paso.

Voy guardando cada pieza con mucho amor y cuidado, además surgen nuevas conexiones de pensamiento. Asimismo se genera nuevamente la idea de un archivo fotográfico donde se documenta cada pieza que va a ser usada o que contiene cada máquina.



Imagen 8: Gabriela Garzón, piezas internas de una máquina

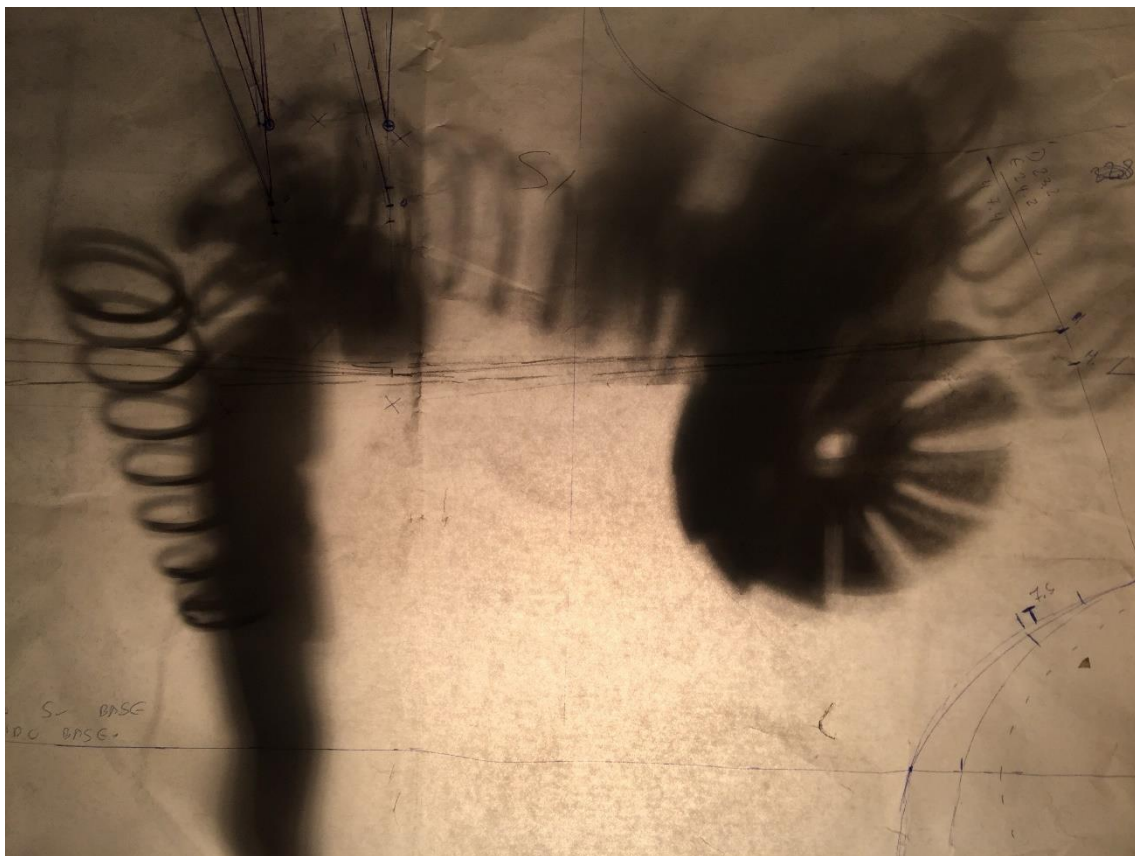


Imagen 9: Gabriela Garzón, Siluetas de fábrica

En el cuarto intento realicé una instalación con piezas metálicas en alusión a lo industrial, usando como referente las instalaciones de Jean Tinguely. Aquí pude desarrollar habilidades técnicas como el manejo de suelda. Sin embargo pienso que esta instalación no

funcionó debido a que me alejo de mi propósito principal. A pesar de ello pienso relevante adjuntarla al proceso debido a que el acto de fallar refleja una búsqueda exhaustiva y el hecho de desechar y despojarnos de ideas nos aproximan a la obra final.

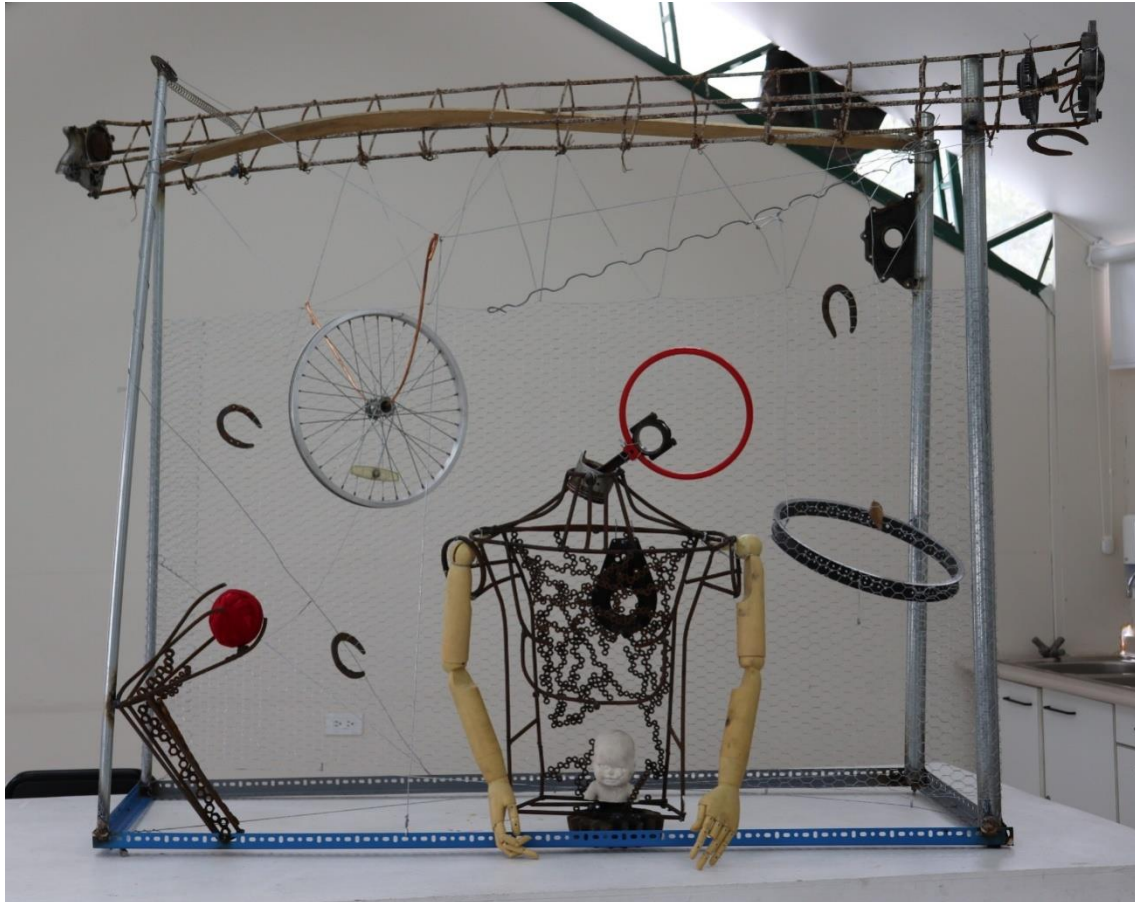


Imagen 10: Gabriela Garzón, Composición metálica

#### 4. Resultados

Finalmente, esta investigación se sintetiza en una obra que contará de tres partes. Una instalación sonora con parlantes que generaran diversos sonidos de máquinas de coser y voces de niños y adultos. La segunda parte es una serie de esculturas hechas con resina dentro de mantos de gasa, que estarán distribuidas por el espacio donde el espectador puede ingresar.

El material usado para las esculturas es la resina acrílica, uno de los materiales que ha llamado mucho mi atención desde que empecé a experimentar con otras técnicas que no sean pintura. La escultura ha sido uno de los medios que ha llamado mucho mi atención en estos últimos cuatro años cuando empecé mi carrera de arte contemporáneo con la intención de explorar más allá de la pintura.

La primera escultura para esta obra consiste en el modelado en arcilla de una cara femenina, de la que se saca el casting con resina acrílica. A este retrato le añadí una especie de falda creada con capas de gasa sobrepuesta. Alrededor del rostro anexé una circunferencia hecha de metal para crear la alusión de una falda de madre que representaría la idea de protección.

Al acceder a la obra, el público escuchará un audio con una voz femenina agobiada que repite constantemente sus quehaceres. Esta idea surgió del performance titulado “Waiting” realizado en “*WomanHouse*” en 1974 por Faith Wilding.

"Waiting

Waiting... waiting... waiting... Waiting for someone to come in  
 Waiting for someone to hold me  
Waiting for someone to feed me  
 Waiting for someone to change my diaper

Waiting . . .

Waiting to scrawl, to walk, waiting to talk  
 Waiting to be cuddled  
 Waiting for someone to take me outside  
 Waiting for someone to play with me  
 Waiting for someone to take me outside  
 Waiting for someone to read to me, dress me, tie my shoes Waiting for Mommy to  
 brush my hair

Waiting for her to curl my hair Waiting to wear my frilly dress Waiting to be a pretty  
 girl  
 Waiting to grow up Waiting" . . .



Imagen 11: Faith Wilding, Performance "Waiting", "*WomanHouse*", 1974.



Imagen 12: Gabriela Garzón, Cadeneta, 2019



Imagen 13: Gabriela Garzón, Maqueta de Sala Sitio, MIC, 2019.

La elección de la Sala Sitio, en el MIC (Museo de Ciencias Interactivo), se debe a su historia. Este museo antes fue “La Industrial” una fábrica textil que quebró en 1999. Ahora sus salas presentan exposiciones vinculadas a las ciencias. La Sala Sitio en una exposición permanente relata la historia de lo que fue la Industrial y es la única sala que conserva los esqueletos de las máquinas que fueron saqueadas después del cierre de actividades de la fábrica.

## CONCLUSIONES

A través del arte intento generar un nexo entre la niñez, el juego, la memoria, el espacio y el adulto, para visibilizar por medio de la instalación las relaciones que entre ellos se generan dentro de un espacio de juego no convencional. Intento realzar el valor de la creatividad por medio del juego con materiales crudos opuestos a los objetos masivos producidos industrialmente que circulan en el comercio global. Asimismo, reflexiono sobre la importancia de que los padres proporcionen las oportunidades para que sus hijos jueguen libremente y de esta forma adquieran habilidades que estimulen su imaginación. Por otra parte mi obra hace una crítica a los juguetes que al representarlos evidencian la cultura material a la que se nos expone desde edades muy tempranas.

Mi obra en definitiva, pretende hacer un homenaje a mis raíces, al esfuerzo de mis padres, al amor y protección recibidos aún en un entorno industrial en el que aprendí no sólo el valor de la solidaridad, del trabajo y del liderazgo, sino que también despertó en mí las ganas de dar rienda suelta a mi creatividad.

Por medio de este proyecto artístico, quiero lograr que se despierten sensaciones y que las personas puedan evidenciar que en una fábrica hay mucho más, que es un submundo social y emocional, que marca la vida de quienes allí se desenvuelven, y más aún, un niño. Para este propósito se usan diferentes técnicas, materiales y recursos, para crear una verdadera experiencia, diferente e intensa.

A raíz de este trabajo, quisiera promover y organizar una actividad en donde se pueda evidenciar la influencia que otros artistas han tenido a través de las experiencias vividas en su niñez. Como sugerencia para una futura investigación, quisiera proponer a mis colegas el estudio del impacto, ya sea negativo o positivo, que tiene porcentualmente, el involucramiento de los niños en las actividades productivas familiares, y si estas actividades productivas son copiadas por los niños en su adultez.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Draaisma, D. (1995). *Las Metáforas de la Memoria*. Madrid: Alianza Editorial.
- Danto, A. (2005). *El Abuso de la Belleza*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Foucault, M. (1999). *Espacios de Poder*. Paidós.
- González, F. (2015). Familia, comunidad y entorno. Obtenido de:  
<https://aledusad.wordpress.com/2014/10/22/la-familia-sociedad-y-entorno-la-influencia-de-la-sociedad-en-el-desarrollo-de-los-ninos/>
- Labrie, A., & Leibovici, S. (1996). *Huizinga 1995*. Amsterdam.
- L'ecuyer, C. (2013). *Educación en el asombro*. Roma: Ultra
- Martínez, J. (2004). *La industrialización y sus repercusiones en la calidad de vida*.
- MoMA. (2017). *Louise Bourgeois: An Unfolding Portrait*. Recuperado de:  
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3661>
- Museoa, F. (2019). *Mama – Museo Guggenheim Bilbao*. Recuperado de:  
<https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/mama>
- R. Burns. (2008). *El autoconcepto: Teoría, mediación, desarrollo y comportamiento*. Bilbao: EGA.
- Solís, R. (2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego*. Quito: Universidad Central del Ecuador
- Steiner, R. (1924). *Antroposofía: Un camino del conocimiento*. Rudolf Steiner.
- Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños*. Fano: Sacro Cuore.
- UNICEF. (2004). *Desarrollo psicosocial de niños y niñas*. Bogotá: UNICEF-CERLAM.
- Steiner, R. (1924). *Antroposofía: Un camino del conocimiento*. Rudolf Steiner.
- Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños*. Fano: Sacro Cuore.



UNICEF. (2004). *Desarrollo psicosocial de niños y niñas*. Bogotá: UNICEF-CELAM.

