

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Ayer, una vez más: Investigación artística sobre el juego, la casa y la memoria

Mikaela Maite Arias Sierra

Artes Visuales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado/a en Artes Visuales

Quito, 17 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Título del Trabajo de la materia final de carrera

Mikaela Maite Arias Sierra

Nombre del profesor, Título académico

Camila Molestina, MFA

Quito, 17 de mayo de 2024

© 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 la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Mikaela Maite Arias Sierra

Código: 00214019

Cédula de identidad: 1720439650

Lugar y fecha: Quito, 17 de mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Esta investigación artística aborda la complejidad de la memoria de la infancia, explorada desde la perspectiva del hogar y el juego, planteando una interrogante fundamental sobre cómo los recuerdos infantiles dejan su huella en la identidad personal. A su vez, esta exploración arroja luz sobre cómo la memoria se manifiesta en lugares y objetos, revelando la profunda conexión entre el pasado y el presente. Esta intersección de la memoria, la infancia, el hogar y el juego despierta la necesidad de una investigación profunda para comprender cómo estos elementos moldean nuestra identidad y la forma en que experimentamos el mundo y la vida, materializándose en un proyecto artístico e instalación que funcionan como vínculo entre el público y la investigación teórica.

Palabras clave: Memoria, Infancia, Identidad, Hogar, Juego, Arte contemporáneo, Proyecto artístico

ABSTRACT

This artistic research addresses the complexity of childhood memory, explored from the perspective of home and play, posing a fundamental question about how childhood memories leave their mark on personal identity. In addition, this exploration sheds light on how memory manifests in places and objects, revealing the deep connection between the past and the present. This intersection of memory, childhood, home, and play awakens the need for deep inquiry to understand how these elements shape our identity and the way we experience the world and life, materializing into an artistic project and installation that serves as a link between the public and theoretical research.

Key words: Memory, Childhood, Identity, Home, Game, Contemporary art, Artistic project

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	9
Desarrollo del Tema.....	11
Capítulo I: Cimientos.....	11
1.- Hogar.....	11
1.1.- La casa como lugar de formación.....	12
1.2.- Hogar y roles.....	13
1.3.- Lugares de la memoria.....	14
2.- Memoria.....	17
2.1.- Recuerdos de la infancia (Psicología de la nostalgia).....	21
3.- Juego.....	23
3.1.- Juego en la primera infancia.....	25
Capítulo II: Columna.....	27
Referentes artísticos.....	27
1. Marija Tiurina.....	27
2. Kerry Mcaleer-Keeler.....	28
3. Isabel y Alfredo Aquilizan.....	29
4. Sonia Alins.....	30
5. Judith Chicago.....	31
6. Liliana Porter.....	32
7. Natalia Espinosa.....	33
Capítulo III: Paredes.....	34
Metodología.....	34
Capítulo IV: Techo.....	38
Conceptualización de la obra y proyección de montaje.....	38
Conclusiones.....	41
Referencias bibliográficas.....	43

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Tiurina, M. (2016). Stereograms: Watercolor meets Stereoscopic Animation... 27	27
<i>Figura 2.</i> Tiurina, M. (2022). Watercolor Dance WIP..... 27	27
<i>Figura 3.</i> Smithsonian Institution. (2014). Gifts from our elders by Kerry McAleer-Keeler. 28	28
<i>Figura 4.</i> Artfrontgallery. (2018). <i>Dreamhome: Stories of Art and Shelter.</i> Aquilizan Solo Exhibition..... 29	29
<i>Figura 5.</i> Sonia Alins. (2023). Oceanids. Tienda online Sonia Alins..... 30	30
<i>Figura 6.</i> Chicago, J. (2020, March 7). <i>La cena.</i> HA!..... 31	31
<i>Figura 7.</i> Liliana Porter. (2015). Other Situations, SCAD Museum of Art, Savannah, Georgia (EEUU). Foto: Dylan Wilson..... 32	32
<i>Figura 8.</i> Natalia Espinosa. (2010). Fábulas y Bestias. Arte Actual Flacso..... 33	33
<i>Figura 9.</i> Mikaela Arias. (2023). Prueba de montaje de piojito y cucas..... 34	34
<i>Figura 10.</i> (2024) . Mikaela Arias y Francisco Solórzano. Still de rough animation..... 34	34
<i>Figura 11.</i> Mikaela Arias. (2024). Construcción de collares..... 35	35
<i>Figura 12.</i> Mikaela Arias. (2024). Proceso de secado de los platos de cerámica..... 35	35
<i>Figura 13.</i> Mikaela Arias. (2024). Prueba de Montaje instalación de mesa..... 36	36
<i>Figura 14.</i> Mikaela Arias. (2024). Ayer, una vez más. Instalación en Qgalería..... 38	38
<i>Figura 15.</i> Mikaela Arias. (2024). Ayer, una vez más. Instalación en Qgalería. Foto a detalle plato de cerámica y miniaturas..... 39	39
<i>Figura 16.</i> Mikaela Arias. (2024). Ayer, una vez más. Viñetas ilustradas en xilografías. Instalación en Qgalería..... 40	40
<i>Figura 17.</i> Mikaela Arias. (2024). Me acostumbré. Matriz de xilografía..... 41	41

INTRODUCCIÓN

La memoria es un componente esencial de nuestra existencia, y en particular, los recuerdos de la infancia generan un interés especial debido a su impacto en la formación de la identidad personal. Este trabajo artístico se enfoca en explorar la memoria de la infancia desde la perspectiva del hogar y el juego, como elementos fundamentales en la construcción de la identidad. La investigación surge de experiencias personales significativas, como narraciones de la niñez, que evocan una sensación de nostalgia y despiertan la curiosidad por comprender cómo estos recuerdos configuran nuestra identidad y percepción del mundo. Desde este punto de partida, me adentraré en un análisis detallado de los aspectos académicos, artísticos y sociales de esta investigación, así como en el marco que orienta el estudio.

La instalación que acompaña este trabajo de titulación busca materializar un puente entre la investigación académica y la expresión artística. Inspirada en la investigación sobre la memoria de la infancia desde la perspectiva del hogar y el juego, priorizando la imitación que sugiere Jean Piaget, uno de los referentes teóricos que conforman esta investigación. La instalación se compone de una mesa central y cuadros de xilografía estratégicamente dispuestos. La mesa, como símbolo de encuentro y convivencia, representa el espacio compartido de la infancia, mientras que los cuadros de xilografía añaden capas de significado y narrativa visual que complementan y enriquecen la experiencia del espectador.

En la creación de esta instalación, me he inspirado en diversos referentes artísticos y conceptuales que abordan temas similares. Entre ellos se encuentran obras como "The Dinner Party" de Judy Chicago, que utiliza la mesa como un espacio de celebración y

reconocimiento de las contribuciones femeninas a lo largo de la historia, así como las miniaturas de Liliana Porter, que exploran la representación y la memoria a través de escenas en miniatura. Estos referentes artísticos sirven como puntos de partida para mi propia exploración, enriqueciendo así la comprensión y la apreciación de la investigación realizada.

DESARROLLO DEL TEMA

CAPÍTULO I: CIMIENTOS

Recordar como una actividad vital humana define nuestros vínculos con el pasado, sostiene Andreas Huyssen, y las vías por las que nosotros recordamos define el presente. Como individuos e integrantes de una sociedad, necesitamos el pasado para construir y ancorar nuestras identidades y alimentar una visión del futuro. (Anna Maria Guasch, 2005, pp.159)

1.- Hogar

Interior space is quite enclosed, quite charged in many ways. It is potentially highly emotional in many ways. It is potentially highly emotional in terms of what it contains - everything from great love and family and closeness. And yet there is also the opposite - enormous frustration, feeling boxed in and imprisoned. Those atmospheres are something that I am intrigued by. (Phyllida Barlow, 2023, p.218)

El hogar, es concebido como un espacio dual que va más allá de lo físico. El análisis histórico y la relevancia social sitúan al hogar como un punto de origen que organiza a la sociedad transmitiendo creencias, contribuyendo a la formación de esta desde sus cimientos familiares. Cano (2012) destaca la casa como espacio habitable esencial para el ser humano como individuo que le permite desarrollarse en total privacidad para luego mostrarse en el espacio público, es así como no solo la formación del hogar como espacio físico si no también como no-lugar y los roles que se cumplen dentro de este, son esenciales para la formación del individuo (Cano, 2012, p.104).

En otras palabras el hogar/casa se expande de los límites tangibles causando así una organización y formación de individuos. De igual manera organizando los roles que se deben cumplir, definiendo los puestos que ocupa cada integrante en el conjunto llamado familia.

1.1.- La casa como lugar de formación

En síntesis, en el tejido de la sociedad, la familia se ve como un pilar fundamental, y su esencia se encuentra anclada en el hogar. Para Sánchez (2008), la definición de familia se extiende más allá de su estructura, influenciando así la organización social. En este contexto, la casa no se ve únicamente como un lugar físico sino como el epicentro en el cual se proyectan valores, creencias y normas educativas que se han transmitido por generaciones.
(p.16) (Sánchez, 2008, p.16)

De esta manera, se resalta la relevancia de la familia como un constructo social arraigado en el hogar. La casa funciona entonces como principio de organización social siendo el reflejo de la estructura familiar, sino también el lugar en el cual se desarrolla nuestra identidad y comprensión del mundo. Así, la casa se erige como un espacio casi sagrado donde sucede la transmisión de conocimiento y valores que se convierten en un acto cotidiano que moldea las generaciones venideras.

La casa entonces funciona como un mero refugio físico, un lugar en el que se cimentan aspectos de la propia identidad, un lugar acogedor en el cual desarrollarse.

1.2.- Hogar y roles

hogar

Del b. lat. hisp. *focaris*, y este der. del lat. *focus* 'hoguera', 'hogar'.

1. m. Sitio donde se hace la lumbre en las cocinas, chimeneas, hornos de fundición, etc.
2. m. Casa o domicilio.
3. m. Familia, grupo de personas emparentadas que viven juntas.

(RAE, 2022)

La fascinante conexión entre el hogar y la representación del cuerpo humano ha sido una idea arraigada a lo largo de la historia. Marjorie Garber (2001), por ejemplo en su obra "Sex and Real Estate", explora esta noción al referirse a la casa como un cuerpo:

The representation of the house as a human body is a very old idea, one often reinvented in children's drawing, where the bungalow or cottage frequently comes to resemble a face, The roof is a hat or hair, the windows of the of the upper story are eyes, the door is a mouth. Variations on this figure abound in everything from allegorical writing to toys and animated cartoons. But whether expressed in literature, painting, theology, or architecture, this analogy between the house and the body has usually emphasized one of three elements: proportion, function or sex and gender roles (p.73).

La casa al ser concebida como un cuerpo, se convierte en un reflejo simbólico de nuestra propia formación y existencia revelando la conexión entre nuestro espacio habitable y nuestra identidad. Sugiriendo así la forma en la que diseñamos, representamos y habitamos nuestro espacio, revela mucho sobre nuestra comprensión de nosotros mismos y nuestras relaciones brindando luz sobre otros aspectos como la arquitectura, la relaciones y la identidad personal. (Garber, 2001, p.73)

Por otra parte, se puede argumentar que el espacio es material y culturalmente producido, es de esta manera que la antropología destaca que el espacio se asigna culturalmente y simboliza relaciones de género, incluso la ocupación física de espacio se genera mediante representaciones, asociando atributos culturales a géneros específicos. De esta manera en el libro *Gender Space Architecture*, Jane Rendell (2009) destaca los estudios de Henri Lefebvre quien proporciona un marco teórico para considerar sobre la construcción del espacio social siendo estos tres procesos como: práctica espacial, representaciones del espacio y espacio representacional. Estas llegarían a ser dos esferas separadas en el que el sistema jerárquico considera al público masculino para la construcción de la ciudad y al ámbito privado femenino para la construcción del hogar (p.103).

Así, se puede ver de manera clara la asignación cultural del espacio que simboliza relaciones de género. La idea de ocupación física del espacio se genera por medio de representaciones que vinculan atributos a géneros específicos.

1.3.- Lugares de la memoria

memoria

Del lat. *memoria*.

1. f. Facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado.
2. f. Monumento para recuerdo o gloria de algo.
3. f. *Fil.* En la filosofía escolástica, una de las potencias del alma.
4. f. pl. Libro, cuaderno o papel en que se apunta algo para tenerlo presente.

(RAE, 2022)

Los "lugares de memoria" es un concepto que se ha explorado en diversos campos académicos, especialmente en la historia y la sociología. La noción se popularizó en parte gracias al trabajo de Pierre Nora, un historiador francés, quien acuñó el término "lieux de mémoire" en su obra "Les Lieux de Mémoire" (1984-1992). La traducción literal sería "lugares de memoria". La serie de Nora aborda cómo la memoria colectiva se entrelaza con lugares específicos, objetos y símbolos que se convierten en anclajes para la identidad cultural y nacional.

Estos lugares de memoria no son solo sitios físicos, sino también espacios simbólicos y representativos de la memoria colectiva de una sociedad. Pueden incluir monumentos, edificios históricos, museos, rituales, celebraciones, textos literarios y otros elementos que adquieren un significado especial y representan momentos clave en la historia de una comunidad. Estos lugares y eventos se convierten en focos de memoria colectiva, donde una sociedad reflexiona sobre su pasado, construye su identidad y transmite la historia a las generaciones futuras.

La idea de lugares de memoria también se ha expandido a otras disciplinas, como la literatura, la filosofía y la antropología, donde se examina cómo la memoria está arraigada en entornos específicos y cómo estos entornos influyen en la construcción de la identidad cultural.

Marjorie Garber (2001) habla sobre la memoria dentro del hogar refiriéndose a este lugar de la memoria como lo siguiente:

It's often the material things that provide the essence of memory: the smell of the kitchen, the unevenness of the paving stones (as Proust discovered), the edge of the too-small table as you crowd around it for holiday dinner. Nostalgic memory is a sudden encounter with the thingness of the thing that has been forgotten, not the conscious desire for possessions, whether past, present, or future (p. 98).

En la exploración de los lugares de la memoria, se revela que, con frecuencia, son los elementos tangibles los que dan vida a la esencia de nuestros recuerdos. Por lo tanto los objetos cotidianos del espacio habitable se convierten en puntos de anclaje significativos en la memoria creando una red de “lieux de mémoire” que se encarga de conectar el pasado con el presente. (Garber, 2001. p.98)

En este contexto, la memoria nostálgica se manifiesta como un encuentro repentino con la materialidad de aquello que ha caído en el olvido, de esta manera el *hygge* se hace presente. No es simplemente un deseo consciente de posesiones, ya sean del pasado, presente o futuro, sino una conexión íntima con los lugares y objetos que encarnan nuestra historia personal y colectiva. En cada rincón, en cada textura, reside la capacidad de estos lugares de evocar no solo recuerdos individuales, sino también de despertar la esencia compartida de experiencias que han dado forma a nuestras vidas e identidad.

2.- Memoria

locus/ loci

loci [m.] O

1. lugar, sitio
2. Alojamiento, morada.
3. posición fija en un cromosoma, que determina la posición de un gen o de un marcador genético.

(Diccionario de la lengua española, 2023)

En el arte de la memoria Frances A. Yates (2005) menciona el término palacio de la memoria o también conocido como *loci* en marco de un método de hacer memoria. En este método que se usa como ancla mnemotécnica para recordar se asocia a ciertos lugares con un elemento de información importante que se desea recordar, y luego, al recorrer mentalmente estos lugares , se puede recuperar dicha información.

La idea es que la mente humana tiende a recordar la información más fácilmente cuando se asocia con ubicaciones físicas o imaginarias familiares, y esta esencia del método de *loci* ha sido una herramienta poderosa en el arte de la memoria a lo largo de la historia.

(Frances A. Yates, 2005)

Bergson en su texto Memoria y vida 1889, amplía nuestra percepción sobre el tiempo que constituye la memoria . El autor argumenta que la duración de la memoria no es un

instante que reemplace a otro, sino un progreso continuo del pasado que afecta el presente y se amplía al avanzar. La memoria no es una facultad de clasificar recuerdos, sino más bien el resultado del constante amontonamiento del pasado sobre el pasado, conservándose automáticamente. Se destaca que el pasado se manifiesta en nosotros como tendencia, incluso si solo una parte se convierte en representación consciente. (Bergson, 1889, pp.47-51)

En efecto, ¿qué somos nosotros, qué es nuestro carácter sino la condensación de la historia que hemos vivido desde nuestro nacimiento, antes de nuestro nacimiento incluso, dado que llevamos con nosotros disposiciones prenatales? Sin duda, no pensamos más que con una pequeña parte de nuestro pasado; pero es con nuestro pasado todo entero, incluida nuestra curvatura de alma original, como deseamos, queremos, actuamos. (Bergson, 1889, pp.47-51)

Se aborda la diferencia entre percepción y recuerdo, rechazando la idea de que el recuerdo sucede después de la percepción. Se argumenta que el recuerdo no puede ser captado a menos que nos coloquemos de golpe en el pasado y adoptemos el movimiento mediante el cual se abre en imagen presente. La ilusión de que el recuerdo sucede a la percepción proviene de la impresión de que el recuerdo reavivado es la percepción misma debilitada, lo cual es refutado al demostrar que el recuerdo es algo capaz de sugerir la sensación, pero distinto de ella.

(Bergson, 1889, pp.47-51)

En la teoría de la experiencia, de Walter Benjamin, se destaca la distinción fundamental entre la "memoria involuntaria" propuesta por Proust y la noción de "experiencia auténtica" (Erfahrung), contrastada con la "experiencia vivida" (Erlebnis). Benjamin profundiza en la idea de que la memoria involuntaria, tal como la conceptualizó Proust, revela capas más profundas y significativas de la experiencia que no pueden ser accedidas de manera consciente o intencional. Por otro lado, la experiencia auténtica implica una conexión más arraigada con el pasado, donde la comprensión del presente se moldea a través de una

reflexión crítica sobre las experiencias acumuladas. Esta perspectiva contrasta con la experiencia vivida, que se caracteriza por su inmediatez y superficialidad. En conjunto, la teoría de la experiencia de Benjamin ofrece una lente única para examinar cómo la memoria y la experiencia se entrelazan, desafiando las nociones convencionales de tiempo y proporcionando un marco conceptual rico para comprender la complejidad de la vida y la historia. (Benjamín, 1940)

hypomnema

hypomnēma, hypomnēmatis

ὑπόμνημα

noun (n., 3RD Greek declension)

1. un comentario escrito, memorando, nota

(Latin Lexicon, 2024)

Hypomnema es un antiguo género literario. El término se compone de la antigua preposición griega Hypo- y Mneme y literalmente significa "memoria conmemorativa". En la antigüedad, los hypomnemata eran escritos y cuadernos. Sirvieron como pilares conmemorativos, pero también fueron guías personales para el modo de vida. Incluían citas, partes de obras, aforismos y ejemplos. Pero también las acciones cuyo testimonio había sido o había sido leído, pensamientos y reflexiones que se habían oído, o que habían venido a la mente. El Hypomnema formó una memoria material de cosas leídas, escuchadas y pensadas y las ofreció al usuario como un tesoro amontonado para releer y para meditaciones posteriores. (Educalingo, 2024)

De esta manera uno de los ejemplos más grandes de Hypomnema llega a ser el cuento de hadas. “Y sería el cuento para niños, el cuento de hadas, que pervive aún en toda narración, el que posibilitaría la transmisión de experiencia de generación en generación”

(Mariela Peller, 2010, p.5)

En síntesis, se aborda la temática de la memoria, explorando diferentes conceptos y métodos utilizados a lo largo de la historia. Se introduce el término *loci* que, en el contexto de la memoria, se refiere a lugares o sitios asociados con elementos de información para facilitar el recuerdo. Este método, también conocido como el "palacio de la memoria," ha sido una herramienta mnemotécnica poderosa, aprovechando la conexión de la mente con ubicaciones físicas o imaginarias familiares.

Se menciona la influencia de Bergson, quien amplía la percepción sobre la memoria al argumentar que esta no es simplemente una facultad de clasificar recuerdos, sino un progreso continuo del pasado que afecta el presente. Bergson destaca la diferencia entre percepción y recuerdo, refutando la idea de que el recuerdo sucede después de la percepción. Según él, el recuerdo es capaz de sugerir la sensación, pero es distintivo de ella.

La memoria se presenta como un proceso dinámico que afecta nuestra percepción del tiempo y la forma en que recordamos experiencias.

“No hay razón alguna para que te oculte -le escribe Benjamin a Theodor Adorno en 1940- el hecho de que las raíces de mi “teoría de la experiencia” se remontan a un recuerdo de infancia”. (Peller, M, 2010)

La frase de Benjamin a Adorno sobre las raíces de su "teoría de la experiencia" ligadas a un recuerdo de infancia subraya la relevancia de la memoria en la formación de teorías y comprensiones más amplias sobre la vida y la experiencia

2.1.- Recuerdos de la infancia (Psicología de la nostalgia)

infancia

Del lat. *infantia*

1. f. Período de la vida humana desde que se nace hasta la pubertad.
2. f. Conjunto de los niños de tal edad.
3. f. Primer estado de una cosa después de su nacimiento o fundación. *La infancia del mundo, de un reino, de una institución.*

(Diccionario de la lengua española, 2001)

Con una contribución significativa para la comprensión entre infancia y memoria por medio de la exploración de juego en los escritos de Walter Benjamin, se examina cómo estos elementos fundamentales proporcionan una perspectiva de redención a través de la experiencia de la niñez. Los niños tienen la capacidad para ver colores aislados de las formas como un elemento central en la búsqueda de una experiencia redentora y utópica. Benjamin distingue entre dos conceptos de experiencia, diferenciando entre un tipo que busca lo extraordinario y sensacional, y otro que busca la eterna uniformidad. Esta distinción es

crucial para comprender su enfoque en la infancia y la memoria como elementos fundamentales en su obra. (Peller, M, 2010)

Se destaca el papel del cuento de hadas en la transmisión de experiencias de generación en generación, lo que subraya la importancia de la infancia y la memoria en la preservación de la experiencia auténtica. Además, el texto analiza la relación existente en el pensamiento de Benjamin entre memoria, experiencia e infancia, citando la influencia de la novela "En busca del tiempo perdido" de Marcel Proust en la formulación de su teoría. En esta novela se explora la percepción del tiempo, tanto en términos de cómo cambiamos a lo largo de nuestras vidas como en relación con la duración y la fugacidad de los momentos. El arte se convierte en una manera de recuperar el tiempo perdido y los recuerdos pueden ser evocados involuntariamente a través de ciertos estímulos, fenómeno conocido como: *madeleine de Proust* o aroma de de una magdalena.(Peller, M, 2010)

Se resalta la importancia de los recuerdos infantiles en la obra de Benjamin, mostrando cómo su lógica de pensamiento y de escritura se propone el rescate de la experiencia a través de la infancia y la memoria.

3.- Juego

juego

Del lat. *iocus* 'broma, chanza', 'diversión'

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
3. m. *Conjunto formado por un determinado número de ciertas cosas similares y para un mismo fin, que suelen ir juntas o usarse juntas.*

(Diccionario de la lengua española, 2023)

El juego siempre ha sido un medio por el cual los seres humanos exploran diversas experiencias de la vida cotidiana y aspectos de la materialidad de la vida. Lo que generalmente es seguido de un aprendizaje reforzado por la práctica. Algo que se sigue haciendo hasta la etapa adulta. En esto recae el análisis de Jean Piaget psicólogo y epistemólogo interesado en el campo educativo infantil, dando ciertos aspectos de la formación personal del sujeto a través del juego como son los siguientes:

1. Imitación: Es un proceso clave en el desarrollo cognitivo infantil. A través de la imitación, los niños comienzan a comprender y representar eventos y acciones en su mente.

2. Roles: es otro componente crucial en la formación de símbolos. Piaget explora cómo los juegos simbólicos permiten a los niños representar situaciones y roles imaginarios, contribuyendo así a su desarrollo cognitivo y social. (La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación, Jean Piaget, 2019)

En las palabras de Jean Duvignaud, la afirmación de que los niños juegan pese a las circunstancias que rodean su entorno resuena como un recordatorio atemporal de la naturaleza intrínseca y persistente del juego en la vida humana. A lo largo de los tiempos, el juego ha sido una constante en el desarrollo de las personas, una actividad que trasciende las barreras generacionales y culturales. Jean Piaget, con su análisis, proporciona comprensión de cómo el juego no solo es una expresión lúdica, sino también un vehículo fundamental para el desarrollo cognitivo y la formación personal.

Desde la imitación hasta la asunción de roles en juegos simbólicos, Piaget destaca cómo el juego se convierte en un escenario de aprendizaje, donde los niños exploran y comprenden el mundo que les rodea. Esta exploración no es efímera; de hecho, continúa en la etapa adulta, demostrando que el juego no es solo una actividad de la niñez, sino una fuerza que permea toda la vida.

En última instancia, la conclusión que se extrae es que el juego es más que una mera diversión; es un motor fundamental para el desarrollo personal, la comprensión del entorno y la construcción de habilidades sociales y cognitivas. La afirmación de Duvignaud se confirma a lo largo del tiempo y se fusiona armoniosamente con la visión detallada de Piaget, resaltando así la importancia perdurable del juego en la experiencia humana. El juego, desde

los primeros tiempos hasta la actualidad, sigue siendo un catalizador esencial para la exploración, el aprendizaje y la formación continua de la identidad.

Walter Benjamin, propone que una manera efectiva de abordar el pasado es a través del análisis de los juguetes, revela su perspectiva única sobre la infancia y la sociedad. En su obra "Calle de dirección única," (1988), mediante aforismos que rememoran la infancia, Benjamin examina diversas tipologías de juguetes, desde pliegos de figuras recortables hasta casetas de tiro al blanco, proporcionando un análisis desde múltiples perspectivas.

En conclusión, la investigación aboga por analizar los juegos y juguetes desde un enfoque filosófico, histórico y personal. La visión de Walter Benjamin sobre estos elementos se presenta como una guía valiosa para entender la sociedad de su tiempo. La propuesta de acciones para recuperar el significado original del juego y desvincularlo del consumismo, junto con las citas que enfatizan la importancia de respetar las normas del mundo infantil, resaltan la urgencia de un enfoque crítico hacia la educación del juego y del juguete, contribuyendo así a la recuperación de la memoria histórica (Brasó y Garcia, 2020).

3.1.- Juego en la primera infancia

...los niños juegan... pese a todo lo que ocurre en su entorno... y lo hacen desde tiempos inmemoriales... y seguirán jugando mientras haya vida humana en el planeta.

(Jean Duvignaud, Le Jeu du Jeu, 1980)

En el texto de Anderson se resalta la importancia esencial del juego en el desarrollo infantil, siendo una herramienta fundamental para aprender habilidades esenciales para la vida. El juego no solo es una ocupación principal para los niños, sino también crucial para su

desarrollo, conexión con otros niños y vínculo con sus padres, quienes son los primeros maestros. Jean Piaget proporciona un análisis detallado, enfocándose en aspectos como la imitación y la asunción de roles en juegos simbólicos.

El juego, presente desde la primera infancia, es dirigido por el niño y contribuye al desarrollo de habilidades sociales, motoras y cognitivas. Se destaca la importancia de que padres y cuidadores dediquen tiempo para jugar con los niños, ya que el juego también es crucial para el desarrollo cerebral, estimulando conexiones entre células nerviosas y habilidades motoras. A medida que los niños crecen, el juego les permite aprender a actuar en la sociedad, y jugar con otros niños los prepara para interacciones sociales más complejas. A pesar de las dificultades en la vida moderna, encontrar tiempo exclusivo y de calidad para jugar con los niños es esencial para construir vínculos afectivos duraderos y reducir el estrés.

Es así que se clasifican diversos tipos de juego a lo largo de las etapas de desarrollo, desde el juego libre hasta el cooperativo, destacando sus beneficios educativos y sociales. Además, enfatiza la importancia de limitar el tiempo frente a las pantallas y fomentar actividades físicas y creativas. En conclusión, el juego es esencial para el desarrollo saludable del niño, proporcionando oportunidades para aprender, expresarse, resolver problemas y socializar. La participación activa de los padres en el juego fortalece los lazos familiares y crea experiencias valiosas que perduran a lo largo de la vida. El juego no solo es divertido, sino también una herramienta poderosa para el crecimiento y la conexión humana.

CAPÍTULO II: COLUMNA

Referentes artísticos

1. Marija Tiurina

Marija Tiurina es una ilustradora que se enfoca en el ámbito comercial del arte y diseño. Sus estudios en tecnología le han permitido experimentar y fusionar tanto los medios convencionales

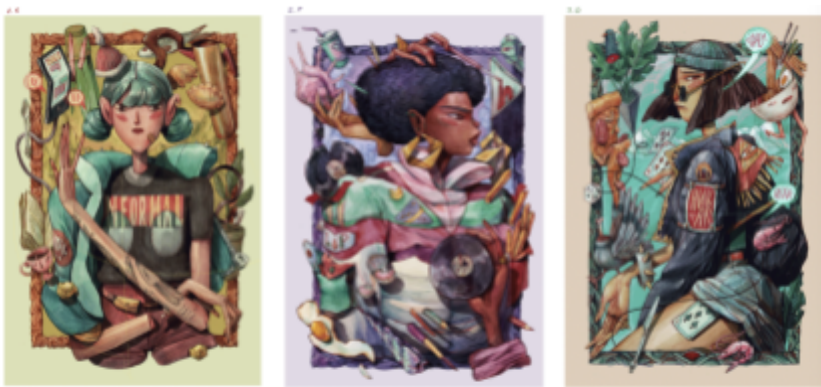


Figura 1. Tiurina, M. (2016). Stereograms: Watercolor meets Stereoscopic Animation.

como los nuevos, utilizando la animación como un puente entre ambos. Lo que más destaca en su trabajo es el uso de materiales como la acuarela y acrílicos. Su paleta de colores saturados y su estilo de ilustración se complementan perfectamente, creando obras visualmente impresionantes.

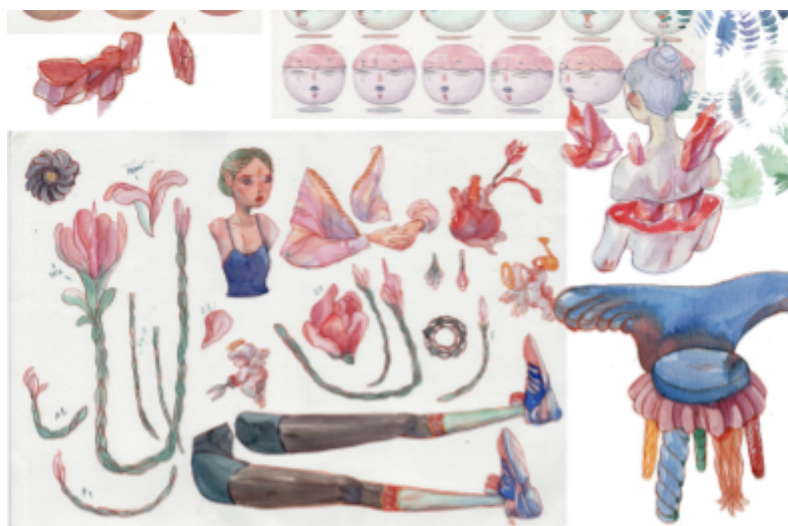


Figura 2. Tiurina, M. (2022). Watercolor Dance WIP.

El enfoque de Tiurina para representar el mundo de una manera que recuerda a la infancia es distintivo.

Proyectos como *How to: five animated shorts*, *A Handmade Guide to A Finnish Island*, y *Estéreo Gramos* no solo me resultan identificables en

cuanto al mensaje que transmiten, sino también por los medios que utiliza. La animación y el

humor son elementos fundamentales en su obra, lo que la hace accesible y atractiva para una amplia audiencia. Uno de sus proyectos más recientes, *Watercolor Dance WIP*, se centra en el dibujo en movimiento, aplicando técnicas de animación clásica y dándole un acabado final con acuarela. Este proyecto captura el movimiento generado por la música y los ritmos, creando una experiencia visual y auditiva única. Por otro lado, *A Handmade Guide to A Finnish Island* es un libro guía que aborda el concepto de exploración y cambio del espacio, agregando historias y pensamientos fantásticos a cada detalle encontrado. Todo esto se logra mediante la ilustración, lo que convierte el libro en una obra de arte por derecho propio. La serie *How to: five animated shorts* es un instructivo animado que explica cómo realizar tareas cotidianas o incluso desafiantes de manera cómica y entretenida. El resultado es atractivo y muestra la habilidad de Marija para combinar narrativa y humor de manera efectiva.

2. Kerry McAleer-Keeler

Kerry McAleer-Keeler es una artista que se dedica a crear imaginarios y narraciones a través de la historia visual, utilizando principalmente la controversia, el humor y la alegría como sus herramientas creativas. Ella se enfoca en la recolección de elementos relacionados con la "casualidad, suerte y fortuna", según lo menciona la Escuela de Artes y Diseño Corcoran en 2015. Para Kerry, es esencial preservar objetos que normalmente se descartarían fácilmente, ya que considera que estos elementos representan la experiencia humana común. En sus propias palabras, Keeler (2013) explica: "Mis obras son una exploración de la memoria



Figura 3. Smithsonian Institution. (2014). Gifts from our elders by Kerry McAleer-Keeler.

en relación con el tiempo real, con el objetivo de crear un sentido universal de autoconocimiento". La artista crea su obra a través de la recolección de objetos, dando forma a sus narrativas a través de libros de artista. Un ejemplo destacado de su trabajo es "Gift From Our Elders", un libro que refleja la herencia familiar, especialmente enfocándose en la parte femenina de las estructuras familiares. En esta obra, destacan la sensibilidad y el corazón, así como el intelecto y el amor, todo representado a través de un archivo físico que hace referencia a la época victoriana. El proceso de recolectar y reflexionar sobre cada pequeño objeto que se encuentra enmarcado en la caja genera una profunda necesidad de preservar y conservar estos objetos, junto con sus significados, memorias y añoranzas. Además, el uso del papel, periódicos y partituras que se entrelazan con los objetos guardados invita al espectador a examinar detenidamente cada objeto y pista oculta en la obra. Su enfoque en la historia visual y la creación de sentido a partir de objetos cotidianos la convierte en una artista que nos invita a explorar la profundidad de nuestras propias experiencias y memorias a través de su obra.

3. Isabel y Alfredo Aquilizan

Alfredo e Isabel son una pareja Filipina que realizó sus estudios en arte. Ellos mezclan su vida en familia con la creación y práctica en arte. Creando así una de sus grandes colección de obras *Dreamhome*:

Stories of Art and Shelter en la que se muestra su vida en pareja, con sus hijos y reflexionan en el entorno familiar físico como es su vecindario, su casa y cada



Figura 4. Artfrontgallery. (2018). *Dreamhome: Stories of Art and Shelter*. Aquilizan Solo Exhibition.

habitación. La obra habla de la necesidad de las personas por crear permanencia y generar un hogar. El matrimonio se sitúa en el contexto de la migración y da importancia a las cosas que en su país de origen no podían ni imaginar tener. Para mí esta obra es importante en el hecho que toman en cuenta todo el contexto en el que habita la familia, los lugares que se frecuentan a diario y en los que comparten unos con otros. Dentro de la obra incluyen lo complejo que es crear un hogar y como este se modela en base a sus propias experiencias y narrativas personales. Yavuz Gallery menciona que los artistas desmitifican la idea de que el arte no es una búsqueda individual sino colectiva (2022). Esta exploración empieza a realizarse por lo personal y se extiende hacia el habitar relacional de la familia y su contexto de hábitat.

4. Sonia Alins

Sonia Alins es una talentosa artista española que se nutre del movimiento surrealista y el romanticismo como fuentes de inspiración para dar vida a sus obras. Su enfoque se centra en una narrativa poética que explora temas fundamentales como la feminidad, la maternidad y la familia. Uno de sus trabajos más destacados es la serie *Mar Interior*, que incluye la obra *Mother is a Verb*. Lo que realmente resalta en esta serie es su habilidad para emplear materiales y técnicas tridimensionales, logrando un acabado mate que logra emular la textura y el aspecto del agua. Esta elección de movimiento,



Figura 5. Sonia Alins. (2023). Oceanids. Tienda online Sonia Alins.

representación espacial, el simbolismo del agua y la opacidad confieren a sus obras una cualidad envolvente. La exploración de la feminidad es otro de los aspectos sobresalientes de su trabajo, evidenciado a través de la representación del cuerpo femenino en poses sin inhibiciones y la naturalidad que transmite. Además, su representación de niños jugando agrega un elemento de inocencia y alegría a su obra. El enfoque en la ilustración tridimensional demuestra su constante experimentación visual, donde utiliza diversos estilos, materiales y texturas para lograr la impresionante ilusión del agua en sus obras. A través de sus creaciones, Sonia Alins construye narrativas visuales profundas que invitan a los espectadores a explorar cuestiones significativas y reflexionar sobre la belleza y complejidad de la vida y la identidad. Su obra es un testimonio elocuente del poder del arte para transmitir emociones y significados profundos de manera única y evocadora.

5. Judith Chicago

"The Dinner Party" (La Cena) de Judy Chicago es una de las obras más influyentes del arte feminista del siglo XX. Esta instalación monumental fue creada entre 1974 y 1979 y consta de una mesa triangular grande, con lugar para 39 invitados, cada uno representando a una



Figura 6. Chicago, J. (2020, March 7). *La cena*. HA!

figura histórica o mítica femenina. Los asientos están adornados con vajilla esculpida y tapetes bordados que representan símbolos y motivos relacionados con las experiencias y contribuciones de las mujeres a lo largo de la historia.

Desde la exploración su obra me llama la atención para la creación ya que se explora la

identidad femenina y la experiencia. El uso de la mesa como espacio central y simbólico, el cual funciona como un lugar de encuentro y celebración, pero además va más allá de eso en el cuál cada elemento ubicado en la mesa o su alrededor brindan una narrativa más profunda a este espacio.

6. Liliana Porter

Liliana Porter es una artista argentina conocida por sus obras que exploran la naturaleza del tiempo, la memoria y la representación a través de la manipulación de objetos cotidianos en escenas en miniatura. En sus obras, Porter utiliza pequeñas figuras y objetos encontrados, a menudo de juguetes o colecciones personales, para crear composiciones visuales que desafían las nociones de narrativa y significado.

Las miniaturas de Liliana Porter suelen presentar situaciones aparentemente simples pero cargadas de significado y ambigüedad, invitando al espectador a reflexionar sobre la naturaleza efímera de la vida y las complejidades de la experiencia humana. Sus obras a menudo juegan con la escala y la perspectiva, creando mundos en miniatura que pueden parecer tanto familiares como surrealistas.



Figura 7. Liliana Porter. (2015). Other Situations, SCAD Museum of Art, Savannah, Georgia (EEUU). Foto: Dylan Wilson.

Las miniaturas de Liliana Porter son reconocidas por su ingenio, humor y profundidad emocional, y han sido exhibidas en museos y galerías de todo el mundo. Encuentro la relación y la importancia de las miniaturas de Liliana Porter con mi obra ya que uso la manipulación y escala de objetos cotidianos del

hogar en estas pequeñas composiciones sobre los platos creando paisajes familiares pero surrealistas. La manipulación de escala es algo que genera sensación de extrañeza y nuevas formas de interpretar imágenes y objetos representados.

7. Natalia Espinosa

En lo que respecta a la exploración de la narrativa, la identidad y la búsqueda de significado en la vida contemporánea encuentro inspiración en la obra de Natalia. Su obra reflexiona sobre las narrativas simplificadas y reconfortantes que solíamos recibir en la infancia y cómo éstas se contrastan con las complejidades y ambigüedades de las opciones y expectativas de la vida adulta.

La obra examina las opciones y expectativas que la sociedad contemporánea presenta para vivir una vida significativa, y cuestiona si estas narrativas modernas pueden ofrecer un sentido similar de satisfacción y propósito. La base de cuentos de hadas y sus propósitos casi mágicos que nos guían a querer cumplir desde la infancia me parece un tema a resaltar muy importante dentro de la obra de Natalia y que me guía a hablar en mi obra desde la narrativa de cuento, además la base de cerámica es otro de los aspectos fundamentales a tomar en cuenta para mí.



Figura 8. Natalia Espinosa. (2010). Fábulas y Bestias. Arte Actual Flacso.

CAPÍTULO III: PAREDES

Metodología

Para esta investigación artística me adentraré en una metodología propia que propone tejer la relación que existe entre hogar, juego y memorias de infancia por medio de la creación de objetos artísticos explorando de esta manera diferentes perspectivas de estos ejes fundamentales y su influencia en la identidad personal.

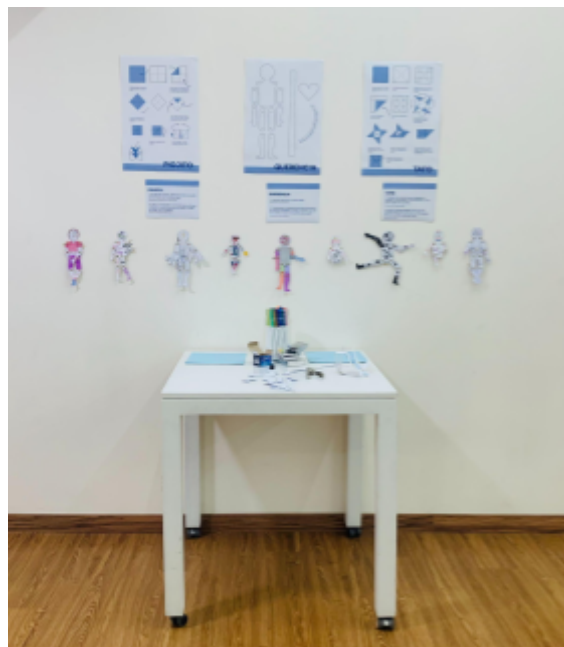


Figura 9. Mikaela Arias. (2023). Prueba de montaje de piojito y cucas.

Este proyecto empezó hace algún tiempo cuando me encontraba sentada en la mesa de la



Figura 10. Mikaela Arias y Francisco Solórzano. (2024). Still de rough animation.

casa de mi abuelo rodeada de mi familia y celebrando un cumpleaños. Mi abuelo empezó como siempre a recordar su infancia y a decirlo en voz alta. Estos recuerdos juguetones llamaron mi atención y me llevaron a rememorar mi propia infancia. Lo primero que llegó a mi mente fueron las horas y horas de juego que vivía dentro de este espacio al que yo llamo hogar. Seguido a esto sentí la necesidad de analizar este espacio por medio del juego y así nació mi primera exploración en la que lanzando dados y usando las baldosas del suelo de mi casa como el tablero de un juego de mesa gigante. Al mismo tiempo recaía en los detalles que formaban

cada baldosa y los traspasaba a dibujos que eran algo complejos de comprender.

Siguiendo la idea del juego decidí experimentar con uno de mis juegos favoritos de infancia las “cucas” pero llevarlos a otro nivel y pensarlo como un ejercicio con el público invitando a construir cuerpos e intervenirlos a manera de juego pensando al cuerpo con casa y a la casa como cuerpo. Además, acompañando este ejercicio se realizó un instructivo ilustrado para la construcción de un piojito.

Acto seguido y tomando como punto de partida el piojito decidí empezar la analogía entre afecto y juego, como este genera experimentando desde técnicas digitales como la animación, siguiendo la idea de piojito



Figura 11. Mikaela Arias. (2024). Construcción de collares



Figura 12. Mikaela Arias. (2024). Proceso de secado de los platos de cerámica.

y generando analogía entre el piojito “juego

de papel” y el hacer piojito “brindar afecto”. Para esta parte de la animación me fue necesario pedir ayuda a personas expertas en el tema y junto con Francisco generamos el Storyboard para luego proseguir con la rough animation y tener una idea de cuánto tiempo duraría y como se verían nuestras ideas ya animadas. Además empecé a crear crafts de collares materializando sus dijes a través de arcilla de secado al frío pensando en el collar

como uno de los principales objetos que se heredan y se convierten en estos elementos de carga y transmisión de herencia afectiva y física.

Al mismo tiempo pensé en uno de los momentos claves que guían esta investigación y es el sentarse en la mesa y su importancia en la infancia comenzado con bocetos y luego trabajando este concepto para convertirlo en una instalación pensada como un doble espacio entre la mesa parte de arriba (espacio de la adultez) y el refugio la parte de abajo (espacio de lo infantil) cada espacio contaría con lo característico y pequeños guiños sobre el significado de esta dualidad que se encuentra dentro de cada uno. Para la parte superior creé platos de cerámica que contuvieran información importante sobre el hogar.



Figura 13. Mikaela Arias. (2024). Prueba de Montaje instalación de mesa.

El siguiente texto que escribí me parece una parte clave para poder responder a ciertas preguntas que tenía sobre la materialidad y el hilo conductor de la obra física:

Sentada en la mesa, en medio del ruido y rodeada por mi familia dejo de escuchar la conversación y mientras mi abuelo cuenta historias de su infancia y todos se mueren de la risa, veo a mis primas jugando alrededor y a mis papás sentados en la mesa atentos a la conversación.

En esta pequeña casa de papel cada persona tiene su puesto. sobre la mesa se encuentran los adultos sentados con la espalda erguida y pareciera que lo tienen todo resuelto, aunque sé que tienen sus propios problemas, deudas y demás. ¿A veces me pregunto cuándo se es adulto? ¿Cuándo uno se convierte en lo suficientemente “grande” para no desayunar cereales de colores?

Un grito llama mi atención y veo a una de las niñas correr y esconderse debajo de la mesa justo a mis pies. Sube su cabeza y con el dedo en los labios me dice “shhhh”, no

es necesario que la delate porque no puede aguantar su risa y la otra niña la encuentra enseguida y salen corriendo.

Mi cuerpo (yo) se queda ahí sentado, en la silla designada para quien no es lo suficientemente grande, ni lo suficientemente pequeño y ubicada estratégicamente en la esquina apretujada de la mesa. Escucho atenta a la conversación y me río como todos, estoy presente e incluso formo parte de los recuerdos que se comparten sobre ella. Disfruto del momento mientras como pastel a grandes cucharadas.

Mientras, mi cabeza (yo) se va con las niñas y se dirige al cuarto de mi abuelo, nos sacamos los zapatos en el camino y nos lanzamos a la cama, empezamos a saltar entre la mesa, el cajón y la cama, después de algunos saltos y rebotes nos cansamos. Abrimos el cajón y encontramos plumillas, lápices, esferos, borradores, un bicolor y reglas, empezamos a dibujar pero al poco tiempo se nos acaban las hojas, así que empezamos a rayar nuestra piel y luego a rayar las paredes. Ese juego se acaba rápidamente y de mi boca sale “¿y si jugamos a la casita?”

CAPÍTULO IV: TECHO

Conceptualización de la obra y proyección de montaje

Esta instalación es una composición que combina una mesa y sus elementos para crear un espacio que refleje la dualidad entre infancia y adultez. La mesa sirve como eje central de la obra, mientras que cada uno de sus elementos añaden narrativa al concepto de la obra.

La elección de la mesa como elemento central de la instalación busca evocar la idea de un espacio compartido y de encuentro. La mesa, como símbolos de reunión y convivencia, invita al espectador a participar dentro de este diálogo. Los platos por su parte generan una especie de recuento y de escenas que se forman dentro del hogar, estos pequeños elementos de color crudo reflejan nostalgia y vacío dentro de esta casa (casi como un acto de abandonar el hogar o “dejar el nido vacío”), escenas de recuerdo, casi como un paseo dentro de este espacio que se conoce tan bien. El mantel genera un escondite con su forma de casa o



Figura 14. Mikaela Arias. (2024). Ayer, una vez más. Instalación en Qgalería.

refugio, sus ventanas y puertas que invitan al juego y participación del espectador. Debajo de la mesa se encuentra un colorido Quilting que cubre el piso para que se dé esta sensación de comodidad y además los colores evocan a la niñez e infancia juguetona.

Por otro lado se encuentran la serie de xilografías que muestran ya un personajes al contrario de la instalación en la que cada persona es el personaje que puede o no habitar este espacio. La niña con el saco de lana que le queda grande pero la casa le queda pequeña es el

sentimiento principal para mi como artista al crear esta obra, la intención de estas ilustraciones representadas por medio del grabado se hacen desde una posición de nostalgia que quiere ser cómica e infantil al mismo tiempo y que además los espectadores se sientan identificados de esta manera con las historias que suceden dentro de las viñetas. La técnica para esto se elige pensando en la imperfección y “suciedad” que brinda el tallado en madera, haciendolo casi como un trabajo infantil en el que el error es el punto clave de la obra, asimismo la posibilidad de repetición y poder de distintos soportes de cada original multiple es importante para generar dialogo entre la instalación y las ilustraciones.

En este espacio, el visitante se encuentra inmerso en un ambiente que evoca la sensación de estar atrapado entre la adultez y la nostalgia de la infancia, donde la casa representa un refugio pequeño y acogedor frente al mantel en crudo y la mesa bien servida en la que se debería sentar.



Figura 15. Mikaela Arias. (2024). Ayer, una vez más. Instalación en Qgalería. Foto a detalle plato de cerámica y miniaturas.

Visualizo el montaje de la instalación en un espacio tipo cubo blanco que permita rodear la mesa al espectador, con luces cálidas sobre la instalación. La elección de la mesa como elemento central de la instalación busca evocar la idea de espacio compartido y encuentro. Es un símbolo de reunión y convivencia, invitando al espectador a rodearla pero también a entrar debajo. Por otra parte a las ilustraciones o viñetas en xilografía brindan una capa para una comprensión extra del marco conceptual, a esta parte de la obra la visualizo sobre una pared blanca la ilustración más grande se diferencia de las pequeñas por lo que se

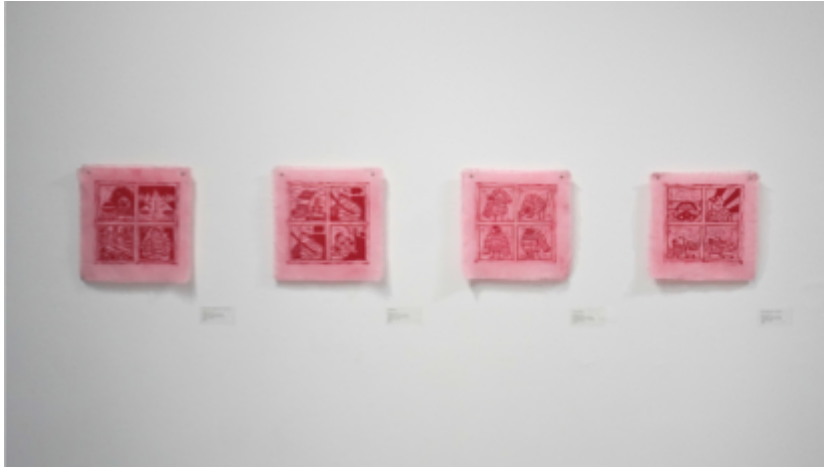


Figura 16. Mikaela Arias. (2024). Ayer, una vez más. Viñetas ilustradas en xilografías. Instalación en Qgalería.

montaría a distancia de las más pequeñas. Las xilografías que tienen el mismo tamaño se montarían de manera vertical sobre la pared blanca con una pequeña distancia una de la otra para facilitar su lectura.

Cada xilografía cuenta con narrativa propia por lo que el orden no es estático; si embargo me gustaría que se disponga de la siguiente manera: “De grande quiero ser como tu”, “AdultHOOD”, “No quiero crecer”, “Carrito”.

Desde mi punto de vista la relación entre la mesa y los cuadros de xilografía es crucial para la comprensión de la instalación en conjunto. La disposición de los cuadros alrededor de la mesa crea un diálogo importante y que suman al espectador. La interacción entre los elementos físicos y conceptuales enriquece la experiencia del espectador y fomenta una reflexión más profunda sobre los temas presentados.

En conclusión, la instalación artística es una amalgama de elementos que conjuntamente reflejan la dualidad entre la infancia y la adultez. La mesa, siendo el eje central de la obra, simboliza el espacio de reunión y convivencia, invitando al espectador a sumergirse en un diálogo íntimo con la obra. Los elementos que componen la mesa, como los platos y el mantel, añaden una capa narrativa que evoca la nostalgia y la sensación de hogar, mientras que el colorido Quilting bajo la mesa crea una atmósfera de comodidad y

rememoración de la infancia. Por otro lado, las xilografías muestran un personaje principal que encarna el sentimiento de no encajar en la adultez, resaltando la idea de la casa como un refugio pequeño en contraste con el abrumador mundo exterior. La técnica de grabado en madera utilizada para las ilustraciones enfatiza la imperfección y la repetición como puntos clave de la obra, generando un diálogo entre las diferentes capas de la instalación. En este espacio, el visitante se sumerge en una experiencia que evoca la nostalgia y la reflexión sobre la transición de la infancia a la adultez, donde la interacción entre los elementos físicos y conceptuales enriquece la comprensión global de la obra. La disposición de los cuadros de xilografía alrededor de la mesa crea un diálogo visual que invita al espectador a reflexionar más profundamente sobre los temas presentados, contribuyendo así a una experiencia artística inmersiva y enriquecedora.



Figura 17. Mikaela Arias. (2024). Me acostumbré. Matriz de xilografía.

CONCLUSIONES

En resumen, este trabajo ha explorado la memoria de la infancia desde la perspectiva del hogar y el juego como elementos fundamentales en la construcción de la identidad personal. Se ha examinado detalladamente cómo el hogar, concebido no sólo como un espacio físico sino como un centro de transmisión de valores y creencias, desempeña un papel crucial en la formación de la identidad individual y colectiva. La memoria, considerada como un proceso dinámico que moldea nuestra percepción del tiempo y la manera en que recordamos nuestras experiencias, ha sido analizada en profundidad, desde su manifestación en los "lugares de memoria" hasta su asociación con el método de loci. Además, se ha destacado la relevancia del juego como una actividad fundamental en el desarrollo infantil, proporcionando a los niños oportunidades para explorar, aprender y entender el mundo que los rodea. En conjunto, este estudio subraya la importancia perdurable de la infancia, la memoria y el juego en la experiencia humana, reconociendo su influencia significativa en la formación de la identidad y la comprensión del entorno social y cultural.

En cuanto a mi proceso puedo decir que aunque largo, fue ejecutado de manera constante y ahora que tengo la instalación completa puedo ver que todas las partes se complementan de manera coherente. Durante mi proceso trabajé de manera paralela la investigación teórica y la práctica artística. Establecí un sistema para trabajar por partes, así que empecé por las miniaturas, seguido por los platos y el mantel y por último el quilt y las xilografías. En cuanto a mi espacio idóneo de presentación de trabajo es un espacio tipo galería con paredes blancas, aunque en el montaje en Qgalería se realizaron pruebas sobre una pared de color azul que me fue asignada y funcionó de manera positiva con mi obra.

Por último, planeo que en el futuro la obra sea presentada en otro espacio expositivo a manera de muestra individual y complementar con nuevas piezas generadas para

complementar las ya creadas. Además me gustaría activar la obra de alguna manera con un performance o actividad educativa. De igual manera, voy a aplicar con la obra a concursos y convocatorias que vayan en la misma línea temática de la obra y mi estudio teórico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Art Basel. (2023). The Aquilizans: “Being married with kids became an extension of our practice”.
<https://www.artbasel.com/stories/how-we-became-artists-isabel-and-alfredo-aquilizan-museum-macan>
- Anderson-McNamee, J. (s.f). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- ASALE, R & RAE. (2022). *Diccionario de la lengua española RAE - ASALE*. “Diccionario de La Lengua Española” - Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/liminar>
- Barlow, P. (2023). Dreamhome: Stories of Art and Shelter. p.218
- Barsó, J y Garcia, J. (2020). Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin. <https://revistas.usal.es/uno/index.php/1989-9289/article/view/24993/23697>
- Bergson, H. (1889). Memoria y vida Textos escogidos. Libro de Bolsillo; & Madrid.
[https://www.elseminario.com.ar/Biblioteca/Bergson__Memoria_vida%20\(seleccion\).pdf](https://www.elseminario.com.ar/Biblioteca/Bergson__Memoria_vida%20(seleccion).pdf)
- Benjamín, W. (1940). Tesis sobre la filosofía de la historia.
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.anticapitalistas.org/IMG/pdf/Benjamin-TesisDeFilosofiaDeLaHistoria.pdf>
- Blasco, J. (2017). La Bauhaus y la infancia. Arquitectura, educación y juego. Universidad de Zaragoza. Departamento de Unidad Predepartamental de Arquitectura.
<https://zaguan.unizar.es/record/64019?ln=es>
- Cambridge Dictionary. (2023). Hygge.
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/hygge>

- Cánepa, E. (2016). Recuerdos de la infancia. Las experiencias, tempranas y la epigenética. Argentina: Revista *Química viva*, 15(1), 15-16.
- Cano, O. (2012). Mercancía y hogar: la casa como no lugar. *AIBR: Revista de Antropología Iberoamericana*, 7(1), 99-119.
- Chicago, J. (2020, March 7). *La cena*. HA!
<https://historia-arte.com/obras/la-cena-judy-chicago>
- Duvignaud, J. (1980). *Le Jeu du Jeu*. Traducción Mesa redonda.
chrome-extension://efaidnbnmnnnibpcajpeglcleftindmkaj/https://www.libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DUVIGNAUD_%20.pdf
- Educalingo. (2024). Hyponema. Definición y Sinónimos en el diccionario alemán.
<https://educalingo.com/es/dic-de/hypomnema>
- Frances A. Yates. (2005). *El arte de la memoria*. Biblioteca de ensayo Siruela.
- Guasch, A. (2005). *Los lugares de la memoria: El arte de archivo y Recordar*. p.159
- Gauchet, M. (2007). *La condición histórica: conversaciones con Francois Azouvi y Sylvain Piron*. Madrid, Trotta. pp. 518-529
- George Washington University. (2015). Kerry McAleer-Keeler. Corcoran School of the Arts.
<https://corcoran.gwu.edu/kerry-mcaleer-keeler>
- HA!. (2017). Vladimir Tatlin. <https://historia-arte.com/artistas/vladimir-tatlin>
- Herrero, A. (2018). ‘Aladdin Toys’. *Los juguetes de Torres-García*. Fundación Telefónica.
<https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/aladdin-toys-los-juguetes-de-torres-garcia/>
- Ives, R. (2023). *Double Whistle*. Rob Ives Workshop Notes.
<https://workshopnotes.robives.com/p/double-whistle>
- Ives, R. (2019). *Geneva and Scotch Yoke Experiments*.
<https://www.robives.com/blog/gsy/#:~:text=Often%20interesting%20movements%20can%20be,into%20up%20and%20down%20motionb>

- Jean, Piaget. (2019). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación.
- Kannan, D. (2022). Exhibition Opening of Sydney Modern and Isabel and Alfredo Aquilizan. Yavuz Gallery.<https://yavuzgallery.com/exhibition-for-the-opening-of-sydney-modern-features-isabel-and-alfredo-aquilizan/>
- Kelpie, C. (2022). 'Ulises' de James Joyce: cómo pasó de ser "obscena" y "tonta" a "la mejor novela del siglo XX". BBC news mundo.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-60253333>
- Londji. (2023). Ulysses: craft to make a sculpture.
<https://londji.com/en/activities/ulysses.html>
- Ludolocum. (2022). Sesión 01: El Arte y la historia del juguete, El
<https://www.ludolocum.org/crearjuguetes/s1>
- Marcel, Proust. (1914). En busca del tiempo perdido.
<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Proust,%20Marcel%20-%20En%20busca%20del%20tiempo%20%20I.pdf>
- Marjorie, G. (2001). Sex and Real Estate: Why We Love Houses. p.73-p.98.
- Moyles. J. R. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Ediciones Morata, S. L.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA13&dq=juego+&ots=m2yKACemYu&sig=mmAITXnScHb8gyHj5I92hrJkqyY#v=onepage&q=juego&f=false>
- Öfele, M. (2014). Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, (24), 71-80.

- Paniagua, C. (2010). Psicología de la nostalgia. *Dendra médica. Revista de humanidades*, 9(1), 39-48.
- Peller, M. (2010). Un recuerdo de infancia, Juego, experiencia y memoria en los escritos de Walter Benjamin. *Nómadas. Revista crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. 27
- RAE. (2022). Diccionario de la lengua española RAE. *memoria*. Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/memoria>
- RAE. (2022). Diccionario de la lengua española RAE. *hogar*. Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/hogar?m=form>
- Rendell, J. (2000). *Gender Space Architecture: An interdisciplinary introduction*. Routledge. p. 103
- Sánchez, C. (2008). La familia: concepto, cambios y nuevos modelos. España: Revista *La Revue du REDIF*. 2(1), 16.
- The Latin Lexicon. (2024). Definition, numen. Online Latin Dictionary-A Dictionary of the Latin Language. <https://latinlexicon.org/definition.php?p1=2026274&p2=h>
- Vallejo Salinas, A. (2009). Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia. *CEE Participación educativa*. pp. 199-200.