

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El Baúl de los Recuerdos: Un Viaje por la Memoria Infantil

María Estefanía Santos Gallegos

Ana María Garzón, M.A., Directora de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Artes Contemporáneas

Quito, mayo 2014

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

HOJA DE APROBACION DE TESIS

El Baúl de los Recuerdos: Un Viaje por la Memoria Infantil

María Estefanía Santos

Ana María Garzón, M.A.
Directora de Tesis

.....

Ana María Garzón, M.A.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Carlos Echeverría, Ph.D.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Santiago Castellanos, Ph.D.
Miembro del Comité de Tesis

.....

Hugo Burgos, Ph.D
Decano del Colegio de Comunicación
Y Artes Contemporáneas

.....

Quito, mayo 2014

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma:

Nombre: María Estefanía Santos Gallegos

C. I.: 1715514087

Fecha: Quito, mayo de 2014

Dedicatoria

A la memoria de mi tía Lali

A mis hermosas sobrinas Isabella y Ana Paula, por darme toda la ternura y la alegría
del mundo, las amo

A mi Rambo y a Mario que casi siempre aparecen en mis obras

Agradecimientos

Agradezco a mi familia que siempre estuvo apoyándome a lo largo de mi carrera, que me brindaron la oportunidad de aventurarme en un pequeñito espacio del mundo lejos de casa y que a pesar de todo siempre he contado con su amor y comprensión a donde quiera que vaya. Mamita, papi, hermanitos, abuelitas, tíos, los quiero mucho, siempre.

También estoy muy agradecida con los profes y la universidad, pues han sido grandes generadores de duda y consciencia, alegrías y enojos, todo al mismo tiempo.

Igualmente a mi tutora, Ana María Garzón, por ser paciente conmigo en este loco proceso de tesis, disculpas por los dolores de cabeza causados. ¡Muchas gracias por el apoyo!

De la misma manera, con Marcelo Aguirre y el equipo de ARTEACTUAL por brindarme el espacio del subsuelo de FLACSO y ser muy colaborativos conmigo, al igual que la Casa de Artes de la Ronda para la conclusión del proyecto.

Gracias a mis amigos por aguantarme los “no puedo salir, porque estoy haciendo la tesis”, especialmente a Gary mi mejor amigo de la u, Dean y Caro familia taekwondo por siempre. A mis compañeros de arte, que les tengo mucho cariño, sean un gran equipo. To my lovely friends, beyond distance and time Anh, Tram, Yu Hsin and Kevin, someday we'll see each other.

Resumen

El proyecto es una combinación de experiencias personales y familiares que recopilan distintos aspectos de la niñez relacionados a través de la memoria y el recuerdo. Con la ayuda de juegos y juguetes de épocas diversas se busca llegar no solo a niños, sino también a un grupo adulto que pueda sentirse identificado con su niño interior. En la exposición hay un amplio enfoque generacional. La idea es que el público se sienta parte de vivencias alegres, lúdicas y experimentales, muy parecidas al sentir de la infancia trasladadas al espacio cultural. *El Baúl de los Recuerdos* intenta crear un ambiente dinámico, en donde el espectador es el motor de vida de cada obra, ya que muchas de ellas son de naturaleza participativa y mecánica. Son 10 obras que serán materializadas en instalaciones pensadas de manera que el espectador se sienta parte dentro de este momento mágico y mundo fantástico. La mayoría de las obras son de gran escala, jugando con la idea de percepción de un niño, en donde todo parece más grande de lo que en realidad es.

Abstract

The Project is a combination of personal and relative experiences that gather different aspects of childhood related through memory and remembrance. With aid of games and toys of diverse time, the objective is to reach, not just to children, but also that adults can feel identified with their inner child. In the exposition to be there is a broad and general focus of a personal representation of childhood. The idea is that public feels like it is being part of joyful, playful and experimental experiences, very similar to translate childhood into the cultural space. *El Baúl de los Recuerdos (The Trunk of Memories)* tries to create a dynamic atmosphere, where the spectator is the key to activate each piece. There are 10 works of art that will be materialized in installations, in a way that people will feel like being part of a fantastic moment and a magic world. The majority of the pieces have big sizes, playing with the idea of perception of a child, where everything seems bigger than it really is.

TABLA DE CONTENIDOS

Dedicatoria	5
Agradecimientos	6
Resumen	7
Abstract	8
OBJETIVOS	11
General.....	11
Específicos.....	11
DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO	12
Conceptual y Sustento Teórico	12
Introducción.....	12
Retrospectiva de la Infancia como Fuente de Inspiración.....	15
El Niño, Versus el Adulto.....	17
El Juego, los Juguetes y la Diversión.....	20
La Memoria y la Añoranza.....	23
Formato y Técnica	24
NECESIDADES DE PRODUCCIÓN	32
NECESIDADES DE EXHIBICIÓN	33
REQUERIMIENTO DE DIFUSIÓN O INSERCIÓN DE LA OBRA EN LA ESFERA PÚBLICA	34
CONCLUSIÓN	35
PRESUPUESTO	36
CRONOGRAMA	38
ESTADO DEL ARTE	40
REFERENCIAS	43
ANEXOS	44

LISTA DE FIGURAS

Anexo1.....	44
Anexo2.....	44
Anexo3.....	45
Anexo4.....	45
Anexo5.....	46
Anexo6.....	46
Anexo7.....	47
Anexo8.....	47
Anexo9.....	48
Anexo10.....	48
Anexo11.....	49
Anexo12.....	49
Anexo13.....	50
Anexo14.....	50
Anexo15.....	51
Anexo16.....	51
Anexo17.....	52
Anexo18.....	52
Anexo19.....	53
Anexo20.....	53

OBJETIVOS

General

Usar a la niñez como inspiración para generar obras en base a la memoria y a la experiencia del juego.

Específicos

- Crear experiencias a través de instalaciones que acogen al espectador, de manera que, la persona pueda sentirse parte del espacio, de la obra y de la temática de la exhibición.
- Unir lazos entre niños y adultos a manera de diálogo lúdico, participativo y exploratorio, por medio de las obras, el recorrido y el ritmo de la exhibición.
- Dar carácter infantil a obras de arte conceptuales contemporáneas, utilizando juegos y juguetes como base de una estética inspirada en la niñez.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PROYECTO

Conceptual y Sustento Teórico

Introducción

La infancia es una parte muy importante en la vida de una persona, un espacio de tiempo que por su naturaleza, puede repercutir posteriormente en la personalidad o el modo de comportamiento de un individuo. Las distintas etapas vivenciales de la sociedad están delimitadas por fronteras entre ellas, las cuales pueden diferenciarse por niñez, adolescencia, juventud, adultez y vejez. En cada etapa se postula un rol y una forma de ser predeterminada por una tradición que viene de generación en generación, la cual varía de acuerdo a la cultura. En el caso de la infancia, algunos estudios sobre la perspectiva desde el punto de vista del niño, considera relevante la preocupación del niño en responder a interrogantes, sólo pensando en lo que él otro quiere escuchar, especialmente si existe presión por un adulto. Light interviene diciendo que socializar es un precursor para la toma de roles “En los intercambio sociales, el niño se adentra en este campo de experiencia como un objeto social, adoptando el papel que representan los demás hacia él.” (Light, 1990), es decir que, se espera que, en este caso, hagan actividades similares, hablen parecido, tengan gustos similares que concuerden con su nivel de madurez. Adicionalmente, se tiene una concepción de la edad adulta como una idealización de aspiración o realización personal, en la cual, la infancia es dejada a un lado e ignorada. Esta idea puede reflejarse en el registro de una sesión de consultas organizada por el Comité de UNICEF en Bangladesh, en donde se determina como los niños perciben la condición de niñez y cuando esta termina en su propio país: “Solamente los adultos

son seres humanos. Un *manush* (adulto en Bangladesh) tiene cerebro y responsabilidades. Los niños no tienen responsabilidades, sino solamente deseos. (Una chica de 17 años)” (Lansdown, 2005). En esta cultura los niños son relegados por no ser niños, ya que ni siquiera son considerados seres humanos, a comparación de los adultos. Para convertirse en adulto una persona tiene que pasar por la niñez y la adolescencia, aprendiendo de ellas y cometiendo errores, para posteriormente llegar a la “perfección” (adulthood) (Planeta, 1987). En Bangladesh ser niño está completamente separa de ser un *manush*, el trato y la relación es distinta el uno del otro:

“Mi padre me explicó que los niños no son *manush* hasta que llegan a ser adultos con éxito. Por eso los niños no pueden ser tratados como *manush* hasta que alcanzan la edad adulta. Pero cuando llega la muerte, también un niño se vuelve *manush*. Decimos ‘Falleció un *manush*’, y no ‘Falleció un niño’. (Una chica de 15 años)”. (Lansdown, 2005)

Esta analogía puede relacionarse con una tendencia para separar marcadamente épocas y que surja un deseo por encasillarse siendo adulto, pues es el pilar más alto que una persona podría alcanzar.

Aunque se ha discutido que ser adulto o niño siguen patrones o roles distintos entre ellos, no se puede descartar la posibilidad de que ambos experimenten en su conducta momentos relacionados a la edad adulta o infantil en ambas etapas. Según UNICEF, existe una subestimación hacia los niños con respecto a sus habilidades o facultades “En medida considerable, esta concepción de los niños como seres “en fase de adiestramiento” ha ocultado hasta qué punto son efectivamente capaces,

tienen facultad de autogestión y asumen de hecho responsabilidades respecto a su propia vida.” (Lansdown, 2005), ya tal vez algunos comportamientos se consideran generales. Pero cuando se tiene en mente a un adulto realizando actividades o demostrando alguna conducta infantil, usualmente se cree que es incorrecto o se da una idea descalificativa a lo infantil cómo si fuera algo malo que tiene que pasar por un proceso de maduración. Pues el adulto es el que lidera y el niño es el liderado, “La imagen evolutiva de la infancia deriva de un marco teórico en el cual la adultez tiene estatus normativo; los niños se encuentran en un estado de inmadurez que se caracteriza por ser irracional, incompetente, asocial y acultural, pasivo y dependiente.” (Lansdown, 2005), dejando subestimado las capacidades del niño .

Esta es una perspectiva limitante que generaliza despectivamente a la niñez, razón para comprender las expectativas del mundo sobre los roles de la niñez y de los adultos, pero mantener una mentalidad abierta, teniendo en cuenta que los roles se crean y son aplicables en un contexto general, pero en la realidad esto no es una regla y pueden haber excepciones, variando con cada persona. Por ejemplo, el niño experimenta por primera vez situaciones que lo identifican con la inocencia y la ternura, pero esto también sucede con los adultos al experimentar algo completamente nuevo para ellos, y viceversa, los niños podrían tomar una situación cualquiera de forma madura. Cuando Jung trata sobre los arquetipos, hay un apartado que habla del niño eterno, escribe “El <<niño>> es a su vez un ser del principio y del final. El ser inicial estaba antes del hombre, el ser final está después del hombre.” (Jung, 2010), pues algunos aspectos de la infancia, como la inocencia anteriormente mencionada, pueden aparecer indistintamente de la edad o la etapa.

Es probable que los límites entre los niños y adultos sean mediados a través de diálogos empáticos por ambos lados, donde no solo el adulto enseña, sino que el niño también hace su aporte en la enseñanza hacia una situación equitativa, y el adulto pueda aprender de la infancia ideas aplicables a su estilo de vida.

Retrospectiva a la Infancia como Fuente de Inspiración

El Baúl de los Recuerdos surgió por un encuentro sorpresivo con una caja vieja de metal que mi madre guarda como si fuera un tesoro. Los objetos dentro del interior de la caja están viejos y un poco roídos por el paso del tiempo, ya que ella los tiene en su posesión desde muy pequeña. Dentro de esta caja de tesoros hay pelotas de hule con piezas del juego de la macateta, castañuelas, medallas que ella recibía en la escuela, unos pedazos de telas, figuritas oxidadas, entre otras cosas características del tiempo de su niñez. El contenido de esta caja tal vez no sería útil o importante para la mayoría de la gente, pero para ella son cosas que no pueden ser botadas y al observar esta conducta me pregunté por qué lo hacía. Como lo expresa Van Manen cosas como las cajas de tesoros, los cajones o los armarios son lugares que nos permiten volver a un cierto espacio de tiempo muy personal, rescatándolo para preservarlo y volver a él cuando sea necesario.

¿Por qué ciertos muebles o partes de muebles, cajones, baúles y armarios, se ven tan fácilmente inmersos en la experiencia del secreto? En sus espacios no solamente encontramos objetos y cosas memorables que nos alejan del aquí y ahora. Encontramos también un determinado orden, un olor, el detalle íntimo de la vida de las personas. Es esta

experiencia de pautas y hábitos únicos que pertenecen a nuestro sentido del hogar y de la familia. (Van Manen, 45)

A pesar del poco valor material que esas cosas pueden ofrecer, para mi mamá tienen un gran valor sentimental, que le permite recordar esa etapa de su vida. Mi madre no utiliza las cosas contenidas en la caja, ni siquiera la abre con frecuencia, sólo está tranquila con la idea de que la caja existe en el mismo lugar de siempre. La caja escondida es importante por su condición retenedora y su contenido, la relación que mi madre crea con ella está conectada con los recuerdos (el contenido de la caja) que guarda en la memoria (caja).

Al experimentar este suceso cotidiano, trasladé todas las ideas que la caja secreta dejó en mí para realizar una investigación de descubrimiento personal. Busqué lo que más me llamaba la atención en medio de mis juguetes, álbumes de fotos, videos familiares, en la casa y el barrio de mis abuelos y conversaciones anecdóticas con mi familia. Decidí un concepto para cada obra que funciona como una construcción y una mezcla de experiencias y significados nuevos basados en los elementos disponibles que reflejaran un poco de historia de mi niñez.

La activación de este ejercicio fue un punto de partida que hizo que yo tomara un rumbo para enfocarme en la memoria infantil como fuente de inspiración y autoconocimiento. Gillis dice que el poder recordar y rememorar algo del propio pasado es lo que puede sostener la identidad (Gillis, 7), idea con la cual me reconozco, porque gran parte de mí siente un apego con mis recuerdos, especialmente de la niñez. Soy una persona bastante infantil en diversos aspectos, por lo que este trabajo es una auto-representación de esa faceta que preservo y

defiendo para mantener mi personalidad. Ya sea con un oso de peluche para ir a dormir que tengo desde los 4 años, mi predilección por los helados y chocolates, en ocasiones la ropa que uso y la estética infantilizada de las cosas que compro definen una parte de lo que soy.

Desde una perspectiva personal, cada individuo, independientemente del grado de madurez, posee un niño interior, que puede no ser visible, pero aparece en ciertos momentos. Como anteriormente se mencionó al arquetipo del niño eterno de Jung se puede entender a la existencia niño interior "...podríamos percibir la infancia y al niño mismo como símbolo de aquellas vivencias que se personifican como una imagen interior de uno mismo, según la cual somos siempre niños." (Jung, 1998), lo cual hace referencia a una la infancia de una psique colectiva. Por lo que, recobrar este sentido de infancia momentánea que la gente guarda, puede representar más que un recuerdo, una elección de ver las cosas de una manera más divertida y libre, en comparación de algo sobrio y formal.

El Niño Versus el Adulto

Como se ha mencionado en los capítulos anteriores, en algunas ocasiones los niños no son tomados en cuenta, porque se cree que son seres que necesitan llegar a ser adultos, ya que los adultos están al poder y ellos son generadores de conceptos legítimos. Observando esta relación, no es difícil ver que es escuchado y quién ignorado "... los adultos son vistos como traductores, entendedores e intérpretes del comportamiento de los niños. En este proceso tiende a prevalecer la suposición general de que, en cualquier situación, los adultos tienen razón y los

niños se equivocan.” (Lansdown, 2005), como si fueran dos opuestos. Opuestos que pueden relacionarse con términos como la colonización, ya que la niñez es un paso anterior a la adultez, dónde la adultez prevalece para quedarse y eliminar el rastro de la infancia. Esto puede relacionarse con el sistema de oposición binaria de O’Sullivan, donde el niño es niño, porque no es adulto, igualmente el adulto no es niño porque es adulto “El sentido se genera por oposición. (...) sostiene que los signos o las palabras significan lo que significan sólo en oposición a otros y que su característica más precisa es ser lo que los demás signos y palabras no son. (...)” (O’ Sullivan, 1995), y el sistema de oposición binaria pasaría a ser la relación niño-adulto.

Una característica importante de los sistemas opuestos binarios es culturalmente por ideas mantenidas en la sociedad o la experiencia, se pueden relacionar con conceptos positiva y negativamente dando un significado adicional a los conceptos ordenados en los sistemas binarios:

“Las oposiciones binarias están relacionadas entre sí desde el punto de vista estructural. Los pares binarios tienen la función de ordenar sentidos, y en los medios es posible encontrar *transformaciones* de una oposición binaria si leemos entre líneas.(...)”

(...) al asignarse valores positivo : negativo a los términos opuestos se aumenta aun más ese carácter de productores ideológicos que tienen los pares binarios.”. (O’Sullivan, 1995)

Con este fragmento se comprende que el ser humano genera valores reflejados en ambos lados de los opuestos binarios, ya sea hombre-mujer, adulto-niño,

colonizador-colonizado, activo-pasivo, etc., así los conceptos de la derecha representan una cierta inferioridad con los de la izquierda. Tal vez desde este punto nace una extrema delimitación a favor de los adultos y relego para los niños. Para demostrar cómo funciona el sistema opuesto binario ideológicamente, con énfasis positivo para los adultos y negativo para los niños, tomé definiciones del diccionario y la enciclopedia.

Las definiciones de niño son las siguientes: “Persona en la etapa de la niñez. Persona ingenua, de poca experiencia o que obra irreflexivamente.” (Planeta, 1987) y “Que tiene poca experiencia o reflexión.” (Salvat, 1984); sobre la infancia y lo infantil: “Infancia: (...).Primer período de la existencia de una cosa.” (Planeta, 1987), “Infantil: Perteneciente a la infancia. Inocente, cándido, inofensivo.” (Salvat, 1984), “Infantil: Relativo a la infancia. Que implica infantilismo.” (Planeta, 1987), “Infantilismo: Persistencia, en la edad adulta, de ciertos caracteres propios de la infancia.” (Planeta, 1987).

La definición de adulto es la siguiente: “..., que ha llegado al máximo grado de la perfección o madurez.” (Planeta, 1987); sobre madurar y la madurez: “madurar: Reflexionar sobre una idea, proyecto, etc.” (Salvat, 1984), “madurez: Crecer en edad juicio y Prudencia.” (Planeta, 1987), “madurez o madureza: Prudencia o buen juicio. Edad adulta.” (Salvat, 1984), “maduro, ra: Persona entrada en años. Edad adulta.” (Salvat, 1984).

Comparando las definiciones contenidas en el diccionario, se entiende que al niño se lo califica por tener poca reflexión, experiencia y que obra irreflexivamente, al contrario del adulto que representa el grado máximo de perfección. Incluso términos

como madurar, casi son exclusivamente para los adultos e infantil con los niños. Pero más allá de los sistemas opuestos binarios existe ambigüedad (O'Sullivan, 1995), a pesar de ser opuestos binarios existen matices entre ambos lados. Con un enfoque al niño y al adulto la ambigüedad sigue presente, pues es posible pasar fronteras, ya sea un niño que puede tener una conducta madura y por el contrario, un adulto a veces puede ser infantil. A pesar de esta gama de grises entre lo maduro y lo infantil, por lo general, lo infantil es considerado peyorativo, confrontado con lo maduro. Desde el punto de vista de un chico de 16 años, un niño y un adulto son opuestos totales: "Un niño es un niño. Entre los niños y los adultos hay un montón de diferencias, Los adultos tienen su propio cerebro y muchas ideas, pero los niños son diferentes. Los adultos tienen inteligencia suficiente para tomar decisiones por sí mismos; los niños no tienen inteligencia propia." (Lansdown, 2005). ¿De dónde sale esta idea que la inteligencia o las ideas son exclusivas para un grupo adulto? Pues por oposición, ¿si la edad adulta es la perfección, la edad infantil es todo lo contrario?

El Juego, los Juguetes y la Diversión

El Baúl de los Recuerdos es un proyecto orientado hacia el juego y la diversión para generar experiencias en común entre niños y adultos, resultando de esto, un lazo de disfrute que rompe las barreras de la edad. Barreras que se han creado sobre construcciones culturales de los roles asignados a los adultos y a los niños. Con respecto a los roles, a los niños se los relaciona más con el juego, el disfrute y la diversión, casi innata "La actividad de juego, constituye el tipo

fundamental ocupación del niño en el curso del desarrollo típico, y podría considerarse como la ocupación que antecede al tiempo libre en la próximas etapas del desarrollo” (Muñoz, 7), a comparación de los adultos que son de un carácter más práctico-laboral, con otro tipo de actividades “En la adultez la vida laboral es el centro de todas las ocupaciones que desarrolla el individuo, teniendo o no trabajo...” (Muñoz, 8).

A pesar de que hay distintos tipos de juegos o juguetes, estos términos se asocian más hacia la idea de la niñez y en menor medida hacia los adultos. Como en el libro “Juegos y Juguetes de los Niños del Mundo”, Chanan denota una diferencia entre los términos juegos, juguetes, niños y adultos: “Ello significa que los juegos de mesa, que pueden ser jugados por adultos y por niños, tienden a ser considerados juguetes si son los niños quienes los utilizan y juegos si son los adultos quienes juegan.” (Chanan, 1984), siendo juguete un término inferior al juego, al igual que el adulto sobre el niño. A pesar de que con juguetes o juegos el cerebro trabaja de una manera creativa, los juegos son “superiores”, porque aparte de tener reglas y ser parte de un mundo creado para que funcione en su propia realidad, son también jugados por los adultos. Posteriormente Chanan detallada sobre el juguete: “El concepto de juguete se limita comúnmente al de objeto de juego exclusivo del niño; más aún, puede considerarse como un objeto fabricado por un adulto para que el niño juegue con él.” (Chanan, 1984). Ya que, mientras los juguetes son objetos creados para ser manejados, los adultos los producen tal vez para manejar a los niños, para que a su vez, ellos puedan manejar a los juguetes, pues son las únicas cosas que están a su alcance para ser dirigidas. Lo que en algo podría aclararse con

definiciones de la enciclopedia, teniendo en cuenta al juego: “Acción y efecto jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.” (Salvat, 1978), “juego de niños: Modo de proceder sin conciencia ni formalidad.” (Salvat, 1978); y al juguete: “objeto hecho para jugar los niños. Persona o cosa dominada por una cosa material o moral” (Salvat, 1978); siendo el juguete más vinculado con los niños que con los adultos.

Aunque lejos de este planteamiento manipulador, los juegos y juguetes fueron creados con múltiples propósitos, como culturales, educativos, deportivos, de aprendizaje de roles, lógicos, recreacionales, de trabajo en equipo, etc. El juego cumple con una función muy importante para el ser humano, ya que refleja su forma de ser, el lugar de proveniencia o vivienda, las preferencias, entre otros puntos que caracterizan a una persona. Chanan manifiesta esta particularidad postulando al juego como parte relevante de las personas “El juego está íntimamente entrelazado en nuestra personalidad y en nuestro modo de vida e impregna incluso aquellas actividades que nos tomamos más en serio afectar a nuestras creencias o a nuestro sustento.” (Chanan, 1984), pues el juego influencia acciones y activa dinámicas con las que uno puede interactuar, reflejando parte de su ser interior.

Así sea juego o juguete, niño o adulto, por medio de la lúdica se puede obtener circunstancias divertidas y de disfrute pleno. El ocio y la diversión ocupan un eje funcional en el desarrollo y en momentos libres del individuo, creando un balance con las obligaciones y lo cotidiano del día a día. El entretenimiento es tan funcional como las obligaciones del mundo laboral, pensamiento que se refleja en el ensayo de Muñoz “Max-Neef, plantea el ocio como necesidad humana, como algo importante a

la hora de analizar la riqueza de una vida humana, o mejor, del bienestar humano.” (Muñoz, 6). Así, por medio de la diversión y el ocio que puede crear un juego o un juguete, es posible construir una unión del niño con el adulto en ese momento de gozo.

La Memoria y la Añoranza

A pesar de haber vivido la etapa de la niñez, siempre habrá una cierta distancia creada por el tiempo y por la mente, que convierte a la infancia en un terreno conocido pero ajeno al mismo tiempo. Al ser la infancia la primera etapa vivencial, ocurren las primeras experiencias y mientras todo es nuevo para los sentidos todo es cautivador, ya sea con atracción o rechazo, como la experiencia de un extranjero en un país completamente diferente al suyo. Y a pesar de haber vivido este espacio de tiempo, es posible que resulte ser un panorama muy lejano y/o distorsionado.

A partir de experiencias y recuerdos personales, se analiza el pasado como inspiración para generar obras. Sin embargo, rasgos de mi personalidad influyen en preferencias hacia la temática infantil, cómo un aporte a las referencias de la memoria personal para la realización del proyecto. Aunque se busca crear un punto medio entre la infancia, la adultez, la memoria infantil, la añoranza y gustos personales. En el texto de Elizabeth Jelin “¿De Qué Hablamos Cuando Hablamos de Memoria?” toca el tema de la distorsión, en forma de recuerdos, olvidos y sentimientos: “Abordar la memoria involucra referirse a recuerdos y olvidos, narrativas y actos, silencios y gestos. Hay en juego saberes, pero también hay

emociones. Y hay también huecos y fracturas.” (Jelin. 2001). Las fracturas son rellenadas con el tiempo, por parte de la imaginación basada en hechos pasados, el tiempo distorsiona la percepción de los recuerdos.

La memoria es como una caja, que contiene un contenido existente de un pasado lejano, es la encarnación de una máquina del tiempo y de la creación de nuevas posibilidades, a la cual es posible acceder mientras uno así lo quiera. A su vez, Jelin propone que las memorias son parte de un proceso interior en constante cambio, por la subjetividad que puede originar una persona.

Si bien todo proceso de construcción de memorias se inscribe es una representación del tiempo y del espacio, estas representaciones –y, en consecuencia, la propia noción de qué es pasado y qué es presente- son culturalmente variables e históricamente construidas. (Jelin. 2001)

En este caso, la construcción es una base para la niñez vista desde la memoria, que bajo una posición personal propone disminuir los muros que encasilla a los adultos y a los niños. Brindando instantes en donde ambos lados sean parte de una vivencia por parte de la experiencia, originada por la añoranza y la interacción del público, independientemente de su edad, por medio del recuerdo.

Formato y Técnica

Por medio del arte intento generar un nexo entre estas fases aparentemente opuestas –niñez y edad adulta-, retomando hábitos e intereses conectados desde la infancia, independientemente de la edad. *El Baúl de los Recuerdos* busca crear una plataforma, donde las distintas generaciones disfruten una noción personal del

mundo infantil y se pueda sugerir este dialogo entre niño y adulto. El proyecto formado por 10 instalaciones divididas en dos exhibiciones contiene el espíritu de la niñez y el juego, transmitidos a través de espacios que intentan traer un mundo infantil a las salas de la exhibición. Las instalaciones tratan de recobrar lo lúdico, la diversión y recreación que brindan los juguetes, juegos y diversos aspectos de lo que significa ser niño. El recorrido de las muestras tratará de integrar a la niñez desde varias generaciones, por medio de conexiones con íconos lúdicos, animados y experiencias sensoriales, especialmente de la vista y el tacto. Se espera que en el espacio, el espectador pueda sentirse parte de mundos mágicos creados por la interacción participativa de las obras, ya que muchas de las ellas son mecánicas.

1. Obra: girando, girando (el trompo)

Técnica: instalación mecánica a base de estructura de tubos y platinas metálicas

Medidas: 2,40m de alto x 1,50m de ancho

Esta es una instalación donde un trompo gigante es un juego mecánico, pues las personas que ingresen en él, tienen el poder de moverlo con sus propias manos. Para ello, tiene una base en la parte de abajo que aguanta el peso y equilibra a la estructura, la misma que está encima de una alfombra de césped sintético.

El trompo es un objeto al cual se juega teniendo una destreza única, en la que intervienen efectos externos, para que pueda sostenerse sobre su propio eje. Este juego es más conocido por adultos, ya que su uso no es tan frecuente con los niños de hoy. Utilizando este juego de antaño, mi idea es la representación de un juego a través de otro, ya que el público trabajará para que el juego gire varias veces.

Experimentar estar dentro del trompo será cómo tener la perspectiva desde un juego o juguete.

2. Obra: El ciclo de la muñeca (Muñeca come galletas)

Técnica: Escultura/Instalación, técnica mixta

Medidas: 1,50m de alto y 45cm de ancho

La muñeca estará fija en el espacio, pero ella tendrá la funcionalidad igual que un juguete hecho para simular que ingiere un alimento. Será creada con una estructura de metal y tendrá la apariencia de una muñeca de trapo que come galletas. Repetirá algunas frases a medida que ella es alimentada y el público será el encargado de activar a la obra. Ella repetirá palabras que aluden a que ella es una niña pequeña que depende de su madre para ser alimentada (en este caso con galletas). La muñeca encarna a la idea de una persona, ya sea un amigo, un compañero o un hijo imaginario, que ayuda a los niños a generar un sentido de cuidar y velar por el otro. Opie dice que *“Dolls, toy animals, and live pets arouse (specially in girls) feelings of parental concern as well as friendliness”* (Opie. 1993). Estos sentimientos hacia juguetes similares, son encaminados para crear un sentido de maternidad o paternidad, de gran importancia en el desarrollo de una persona en el sentido de enriquecer un sentido de cariño y cuidado hacia seres más vulnerables, cómo un bebé o un cachorro.

3. Obra: Al infinito y más allá (Jacks)

Técnica: instalación con papel maché y luz violeta

Medidas: varias

Esta instalación está compuesta con elementos del juego de la macateta (piezas y pelotas). Así como el trompo son juguetes de antaño más conocidos por los adultos. Para la aproximación a este juego por parte de los más pequeños, trasladé la estética de una pelota transparente de hule que contiene escarcha y demás elementos característicos de estos juegos, los cuales desde una percepción personal, son similares a un pequeño cielo estrellado, además las otras piezas de la macateta tiene una forma estrellada. A través de la estética reflejada en esta pelota de hule, se creará instalación que tendrá a las pelotas y el resto de piezas colgadas desde el techo, como si estuvieran flotando en medio del universo. Mostrando a las piezas fluorescentes esparcidas sobre un espacio negro, como si el momento del juego fuera detenido en algún momento de la acción.

Chanan dice que es más prevalece el juego antes que el juguete “El juego llega primero; el juguete simplemente le sigue” (Chanan. 14), como la creatividad de relacionar ideas ante el objeto que se tiene en frente.

4. Obra: Quisiera ser GRANDE... (Cuento)

Técnica: instalación con bastidores (acrílico, collage)

Medidas: 13m de largo x 4m de ancho

Este es un cuento gigante en forma de libro acordeón, conformado por bastidores de 1,50x1,50 mm dispuestos en zig-zag. En donde la gente que transite por la historia, se sienta que vive el espacio al mismo tiempo que la trama, y como

Sáez dice, que el cuento sea el acceso a otra realidad: "..., el álbum es aquel libro cuyas imágenes tienen la capacidad de contar una historia y de crear un mundo." (Sáez. 2006). La historia es sobre una niña que piensa que llegar a ser adulto es lo mejor y lo más divertido, así que posteriormente cambia su forma de ser por la de los adultos, para dejar atrás a la niñez. El interpretar ser un adulto está presente en los juegos de los niños, ya que siempre tienen como ejemplo a los grandes que les rodean, Chanan dice: "La imitación de la vida adulta parece ser universal en el juego infantil y empieza a una temprana edad. (...) La estructura del juego reside en una réplica de las actividades adultas..." (Chanan, 1984). Aunque después ella se da cuenta que no era lo que ella pensaba que era, y que se divierte más aceptándose como ella es, niña, libre y aventurera.

5. Obra: Recreo (Rayuela)

Técnica: instalación lúdica, adoquines, acrílico, pasteles secos y césped sintético

Medidas: 7.2m x 3m

Es una rayuela que en cada recuadro tiene una escena de un juego al aire libre, como por ejemplo, un niño jugando la escalera china, el sube y baja, etc. Cada recuadro está delimitado por pintura acrílica y el resto del espacio libre dentro, rellenado con pastel seco de colores. La gente puede pisar la obra sin ningún problema porque la rayuela ha sido barnizada varias veces con el fin de que sirva como un juego para los visitantes. La obra va encima de una alfombra de hierba sintética para trabar los adoquines y proteger el suelo del espacio. Tomo a la rayuela como un símbolo de la recreación, del juego en el patio, en el parque y/o en el recreo

de la escuela. Pues es un juego que contiene reglas, que por lo general se juega al aire libre, requiere una dinámica activa y participativa, y en el cual se marcan territorios delimitados por el cuerpo de sus jugadores.

6. Obra: Mi fiel compañero (oso de peluche)

Técnica: Escultura/instalación de felpa con relleno de papel

Medidas: 1,8m x 1m

Es un oso panda gigante, sin relleno de plumón, que posteriormente será relleno con dibujos sobre papel. Los dibujos serán hechos por varios niños, que representarán sus sueños. Cómo si el oso estuviera literalmente lleno de sueños. A lado del oso, se encontrará una mesa pequeña con la copia de los trabajos, que estarán dentro de él. Pues la idea nació de mi oso de dormir que tengo desde los cuatro años, pienso en cuantos sueños, pesadillas habré compartido con el todas las noches desde hace los cuatro años. Como Opie menciona, yo y mi oso tenemos una estrecha relación de apego, independientemente si es solo un peluche,

Children... like homely toys, toys that can be clasped very close. They are faithful to old friends, and grieve bitterly when a toy is lost; whatever the initial attraction may have been, it is long co-habitation that counts in the end, and the security of a real relationship. (Opie, 1993)

7. Obra: cucas

Técnica: Instalación con madera y tela

Medidas: 90cm x70cm

Esta obra es un registro semanal de la actividad de una niña y de un niño llevado al juego de las cucas. Utilizando ropa neutra como soporte inicial, será posible colocar la vestimenta (manchada, sucia) a los muñecos que representará la actividad que supuestamente realizó la cuca. A lado de cada cuca se colocará pequeñas pizarras, para que el espectador pueda crear una historia con las manchas de la vestimenta, como por ejemplo, si fue al parque y se cayó en el lodo o comió helado, etc. Uno de los importantes aspectos de la niñez es el hecho de mancharse, ensuciarse sin darse cuenta, porque es más importante para ellos divertirse que estar limpios.

8. Obra: La Piñata

Técnica: Instalación/Escultura con macramé y lana

Medidas: 1,70m x 1,50m

En la piñata va a tener personajes de dibujos animados de varias épocas, como la Abejita Maya, Los Pitufos, Los Picapiedras, entre otros. Se formará un gran collage, para que gente de diferentes edades puedan reconocer algún personaje de su tiempo. La obra se colocará en medio del espacio, sostenida desde el techo. La idea es representar el espíritu de la fiesta contenido en una piñata gigante.

9. Obra: Yo no fui (golosa)

Técnica: Instalación dulces, cerámica y chocolate

Medidas: 1.80m x 2m

La obra está compuesta por un lienzo de 1.5 x 1.5m donde va estar el retrato de una niña, manchada la cara de pastel chocolate. La misma imagen estará pintada con golosinas de diversos tipos y asegurados con resina y barniz. Delante del cuadro se colocará un pastel de cerámica cubierto con chocolate. Pues a aparte de ensuciarse la ropa, cómo en la obra de Roald Dahl de 1964, *Charlie y la Fábrica de Chocolates* se puede ver que las golosinas representan otro aspecto de la niñez por el gusto de los dulces, y que generalmente luego en la edad adulta el hábito no es tan común.

10. Obra: El escondite

Técnica: instalación, sillones, sábanas

Medidas: 3m x 1m

El escondite se refiere a este lugar como casa del árbol o ese lugar especial propio y misterioso, los niños buscan para crear e imaginar aventuras inimaginables. En la parte frontal de la instalación se pueden ver las sobras de dos niños que están jugando. Pero del otro lado las sombras ya no están, solo hay un agujero, que muestra lo que los niños están pensando que es ese lugar es en su imaginación. No muestra lo real, sino el mundo que está dentro de la cabeza del niño. Van Manen escribe sobre el lugar secreto:

El lugar secreto es secreto precisamente porque es el lugar donde uno vive su propio secreto, su propio yo, que tiene sin embargo más de misterio que de claridad, más fluidez que forma. Es donde el mundo

exterior y el mundo interior parecen difundirse en un mundo personal, único y singular. (Van Manen. 41).

El niño por medio de su imaginación puede construir universos enteros, al hacer de este espacio del escondite, el fuerte o la casa del árbol, un lugar para ser él mismo, utilizando su imaginación con mayor libertad. La idea es reflejar un momento en el cual surja la creatividad entre ilusiones, sueños y la realidad.

NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

La mayoría de las obras requieren bastante dedicación en cuanto a esfuerzo y tiempo, variando de acuerdo a la complejidad de cada instalación. Las necesidades de producción en base a cada una son las siguientes:

- Girando, girando (el trompo): platinas, chumaceras, tubos, tol, pintura y alfombra de hierba sintética.
- El ciclo de la muñeca (muñeca come galletas): estructura metálica, tubo, tela de trapo, pintura de tela (varios colores), máquina de coser, hilo, parlantes y luces.
- Al infinito y más allá (Jacks): hilos transparentes, pintura negra de pared, papel maché blanco, cartón, globos, cola blanca, engrudo, bombas circulares de diferentes tamaños, pelotas de espuma-flex de varios tamaños, confeti, pintura fosforescente y blanca, regleta electrónica y focos de luz negra.
- Quisiera ser GRANDE... (Cuento): 24 bastidores (1.50x1.50 m), pintura acrílica (varios colores), 2 m de lienzo preparado, plantillas de letra, regla, 24 bisagras, 12 placas, 168 tornillos (negros 1plg), cartulina negra, tachuelas y adhesivo reposicionable en aerosol.

- Recreo (rayuela): adoquines, pasteles secos (varios colores), acrílicos (varios colores), regla y alfombra de hierba sintética.
- Mi fiel compañero (oso de peluche): tela de felpa (blanca y negra), máquina de coser, una mesa pequeña, dibujos de niños y bitácora con las copias.
- Cucas de tela: tela de algodón, hilo, pintura para tela (varios colores), alambre, máquina de coser y lana.
- La piñata: cartón, papel maché (varios colores), macramé, lana, alambre, máquina de coser, cordel y sogas delgadas.
- Yo no fui: Bastidor, silicón, barniz, caramelos, gomitas, *marshmallows*, chocolates, galletas, dulces variados, vidrio, arcilla, mesa, mantel y fondant.
- El escondite: sillones reciclados, sábanas, cartón, bastidor, tabla, pintura acrílica (varios colores), alambre, hilo, máquina de coser y lámpara con luz amarilla.

NECESIDADES DE EXHIBICIÓN

Para la exhibición del 14 al 20 de mayo de 2014 en el subsuelo 1 de FLACSO:

- Transporte de las obras
- 3 personas para trasladar los bastidores
- Carpintero
- Troquelado
- El espacio tiene que ser amplio para que la obra pueda extenderse a lo largo de la sala y el público pueda circular alrededor de ella con comodidad.
- La obra requiere supervisión cada día de la exhibición para dar un refuerzo de pegamento en las letras del cuento.

Para la exhibición del 3 de octubre al 2 de noviembre de 2014 en la Casa de las Artes La Ronda:

- Transporte de las obras
- 3 personas para mover las obras
- Ayuda por parte del equipo de montaje de la Casa de las Artes
- 6 salas de exhibición
- Cambiar el color de una de las salas
- En algunas obras se necesita cableado desde el techo
- Acceso a conexiones eléctricas en algunas salas
- Medidores y guardias para el resguardo de las obras
- Constante atención para reparar las obras

REQUERIMIENTO DE DIFUSIÓN O INSERCIÓN DE LA OBRA EN LA ESFERA PÚBLICA

Para la exhibición del 14 al 20 de mayo de 2014 en el Subsuelo 1 de FLACSO:

- 150 invitaciones
- 5 afiches
- Boletín de prensa difundido por Arte Actual
- Creación del evento en Facebook:
<https://www.facebook.com/events/633699416712713/?fref=ts>
- Difusión del afiche e invitación por la página de Facebook de Arte Actual:
<https://www.facebook.com/arte.actuallacso/photos/a.18759414474>

[7040.1073741830.183323988507389/264664250373362/?type=1&theater](https://www.facebook.com/USFQCOCOA/photos/a.348963171885887.80088.348939951888209/581493451966190/?type=1&theater)

- Difusión por la página de Facebook del COCOA:
<https://www.facebook.com/USFQCOCOA/photos/a.348963171885887.80088.348939951888209/581493451966190/?type=1&theater>
- Difusión por la cuenta de Twitter del COCOA:
<https://twitter.com/COCOAUSFQ/status/465272983939190784>

Para la exhibición del 3 de octubre al 2 de noviembre de 2014 en la Casa de las Artes La Ronda:

- 250 invitaciones y afiches que serán impresas por la Casa de las Artes la Ronda
- Boletín de prensa que será emitido por la Casa de las Artes la Ronda
- Creación del evento en Facebook
- Invitaciones digitales
- Promoción por la revista Quito Cultura

CONCLUSIÓN

“Una verdad que todavía se pasa por alto, o que por lo menos se subestima, es que lo que un niño entiende es mucho más importante que lo que expresar en un momento dado.” (Clark. 2005)

La intención es dar al público una experiencia infantil, retomando el juego, la diversión y la alegría. La muestra está dirigida para niños y adultos, con la finalidad de que juntos puedan disfrutar y sentir una experiencia sensorial, inspirada por la

memoria infantil, a lo largo de la exhibición. Por medio del dinamismo y la participación se busca provocar un espectador más activo, en lugar de ser algo únicamente visual. De la misma manera, en esta muestra es importante el contacto espectador-obra, ya que muchas de las instalaciones se pensaron en relación a la interacción de la gente para que nadie tenga miedo de tocar y de atreverse, en comparación de lo que sucede con otro tipo de trabajos más formales y tradicionales. Por último, busco rescatar el niño interior en adultos, recordando que les hacía felices y ponerle en práctica en algunos momentos de su cotidiano, si es que así lo desearan.

PRESUPUESTO

Exhibición FLACSO

Obra: Quisiera ser GRANDE (mayo 2014)

24 Lienzos 1,50x1,50m	1680
Pintura Acrílica	270
Imprimatura	20
Transporte	10
Mano de Obra Carpintero	60
Bisagras, tornillos y placas	20
Invitaciones	120
Troquelado y Cedularios	90
Catering	420

Rollo Lienzo Preparado	40
Pegamento en Aerosol	25
TOTAL	2745

Exhibición en Casa de Artes de la Ronda (octubre-noviembre 2014)

Las 9 Obras Restantes:

Mano de Obra Trompo	600
Tela de Felpa	50
Barniz	40
Pasteles Secos	17
Adoquines	70
Luz Violeta	172
Alfombra Hierba Sintética	80
Macramé	200
Materiales Varios Experimentales	40
Dulces	35
Batidor	55
Pintura	200
Fijador en Aerosol	40
Arcilla	50
Tela (trapo)	30
Catering	420

TOTAL	2374
--------------	-------------

GRAN TOTAL: \$5119

Cronograma

2013

	E	F	M	A	Mayo	Junio	J	A	S	O	N	D
Investigación					x	x	x	x	x			
Marco Teórico	X	x	x	X	X							
Bocetos			x	X	x	x	X					
Compra de Materiales								x	X			
Conseguir Espacio							x			x		X
Instalación Rayuela											X	
Instalación Oso Gigante											X	
Instalación Libro-Álbum										x	x	X
Investigación									x	x	x	X

Materiales												
------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2014

	E	F	M	A	Mayo	Junio	J	A	S	O	N	D
Instalación Libro-Álbum	X	x	x	X	x							
Instalación trompo	X	x	x	X	X	X						
Instalación Macateta							X	x				
Instalación Cucas							x					
Instalación Piñata							x	x	x			
Instalación Dulces					X							
Instalación Escondite							x	X				
Instalación Muñeca Gigante							x	x	x			
Exposición					X							

Arteactual												
Exposición La Ronda										x	X	
Comprar Materiales 2	X			X								
Material Promocional					X							
Catering					X							
Troquelado					X							
Revisión de Tesis					X							
Graduación						x						

ESTADO DEL ARTE

Esta tesis aborda temas como el de la niñez, el juego, la memoria (añoranza) que se entrelazan para vislumbrar experiencias por medio de técnicas distintas. La finalidad es crear vínculos entre niños y adultos, pues está la infancia y el niño interior como conexión. Los artistas, las obras y referencias utilizadas contienen muchas de estas cualidades entre la ambigüedad del adulto-niño y la memoria-realidad.

Alexander Calder con su obra performance Circus, tienen una gran carga de sentimientos encontrados. Este performance realizado en el año de 1927 representa

una gran habilidad del artista por crear piezas movibles articuladas que cobran vida dentro del circo. Por la ayuda de Calder los objetos se mueven y es posible apreciar en el video un show muy divertido direccionado por él. Es notoria la participación del artista y la seriedad con la que él personifica la escena y al mismo tiempo juega con las figuras. En referencia al video, es notorio una historia de contrastes, ya que ver a este señor entrado en años, crear un escenario como de muñecas, en donde él trata a las figuras cómo personas reales, cual juego de niños. Además esta obra tal vez fue creada para divertir, que tiene que ver mucho con la idea del juego, pero además Calder toma cada acción con seriedad. Estas pequeñas figuras han sido construidas con alambre y materiales reciclados, creando una narrativa y un mundo extraordinario, el mundo divertido del circo. Es evidente en Alexander Calder la existencia del niño interior y cómo trasladó estas acciones a su performance.

Otro ejemplo de artistas que han tomado como punto de partida a la niñez es Joan Miró. Este artista español basó muchas de sus enfocadas el subconsciente de la niñez. De manera general se puede observar un estilo simple al representar la realidad, cómo lo haría un niño, con trazos mínimos, colores planos y una gran carga de inocencia en sus diseños. Además el uso del color pareciera que fuera un juego de rellenar y no rellenar casillas o espacios, creando divisiones en los espacios, personajes y objetos.

En el ámbito de la ilustración, los libro-álbumes de Shaun Tan tienen una gran carga bipolar, en el sentido del target de sus lectores. Puede ser que los textos de sus cuentos sean muy básicos, pero Shaun Tan transforma con la calidad de sus ilustraciones y pinturas, al texto en ideas más profundas que se mezclan

perfectamente el uno con el otro. Además, sus cuentos no están dirigidos exclusivamente para adultos o niños, sino que ambos tipos de lectores pueden entenderlo a su manera y el ritmo de la historia ayuda, porque se prestan con espacios abiertos para la imaginación.

Finalmente, la japonesa Ayano Tsukimi es una persona que realiza una actividad muy interesante, que se relaciona con su historia y la de su pueblo. La señora Tsukimi vive en el valle de Nagora, donde anteriormente había una fábrica y con ella mucha gente, todo lo contrario de ahora, pues el pueblo solo consta de 37 personas. La gente iba muriendo poco a poco y dentro del pueblo no había mucho que hacer, así que Ayano Tsukimi se le ocurrió la idea de hacer un muñeco que tenga los rasgos de su fallecido padre. Luego continuó con la confección de los muñecos hasta llegar a los 350, que representan las personas muertas de aquel pueblo. Las calles están vacías pero en la parada del bus hay como 8 muñecas esperando por un bus que nunca tomarán. Los muñecos están dispuestos como si estuvieran realmente vivos, ya que a la señora Tsukimi le gusta verlos haciendo cosas que ser cotidiano en el pueblo, ya sea arando la tierra o estudiantes en la escuela dando examen.

La actividad de esta señora, empleando la confección de muñecas en su vida y su pueblo están relacionadas con el apego que ella siente sobre su pueblo en los inicios. Es por esta razón que ella reemplaza la gente que se ha ido por sus muñecas, recordando un pasado con mayor cantidad de gente y viéndose reflejada ella en sus juguetes.

REFERENCIAS

- Clark, M. (2005). *Escribir Literatura Infantil y Juvenil*. Barcelona: Paidós.
- Jung, C. (1998). *Espejos del Yo*. Barcelona: Kairos.
- Chanan, G. (1984). *Juegos y Juguetes de los Niños del Mundo*. España: Serbal/Unesco.
- Opie, I. (1993). *The Treasures of Childhood*. Nueva York. Arcade Publishing.
- Rosales, G. (2008). *Niño, Escuela y Juegos Tradicionales*. Córdoba: Editorial Brujas.
- Van Manen, M. (1999). *Los Secretos de la Infancia*. Barcelona. Paidós Educar.
- Muñoz, I. (S/F). *Ocupaciones de Tiempo Libre: Una Aproximación desde la Perspectiva de los Ciclos Vitales, Desarrollo y Necesidades Humanas*. Facultad de Medicina, Universidad de Chile. Obtenido el 10 de mayo de 2014 de <file:///C:/Users/Ing.%20V%C3%ADctor%20Santos/Downloads/110-334-1-PB.pdf>
- Erickson, E. (1985). *Childhood and Society*. Nueva York. Norton & Company.
- Borja, D. (2013). *Ando Jugando, Juegos Tradicionales en Quito para Recordar, Aprender y Volver a Jugar*. Quito: Edicuatorial.
- Jelin, E. (2001). *¿De Qué Hablamos Cuando Hablamos de Memorias?*. España: Siglo Veintiuno editores.
- Sáez, J. (2006). *El Ilustrador desde la Biblioteca*. Alicante.
- Salvat Editores, S.A. (1978). *Enciclopedia Salvat. Diccionario*. Barcelona: España. Salvat.
- Marsá, F. (1987). *Diccionario Planeta de la Lengua Española Usual*. Barcelona: España. Planeta.
- Lansdown, G. (2005). *La Evolución de las Facultades del Niño*. Siena: Italia. UNICEF.
- Bruner, J., Haste, H. (1990). *La Elaboración del Sentido. La Construcción del Mundo por el Niño*. Barcelona: España. Paidós.
- Delgado, B. (2000). *Historia de la Infancia*. Barcelona: España. Editorial Ariel, S.A.
- PijamaSurf. (2014). *AyanoTsukimi da Vida a un Pueblo Olvidado de Japón Habitándolo con Muñecas*. Obtenido el 2 de mayo de 2014 de <http://pijamasurf.com/2014/04/ayano-tsukimi-da-vida-a-un-pueblo-olvidado-de-japon-habitandolo-con-munecas/>
- Vilardebo, C. (1927). *Le Cirque de Calder*. Obtenido el 3 de mayo de 2014 de http://www.youtube.com/watch?v=iT_qA_WI47U

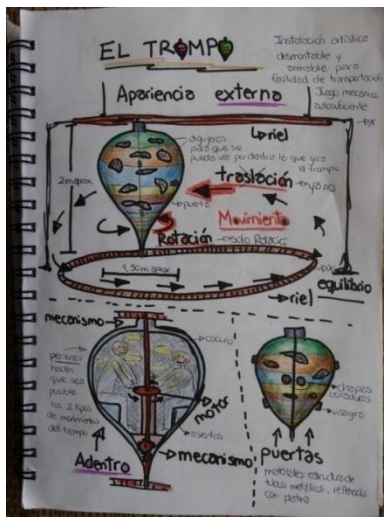
Anexos

Anexo1



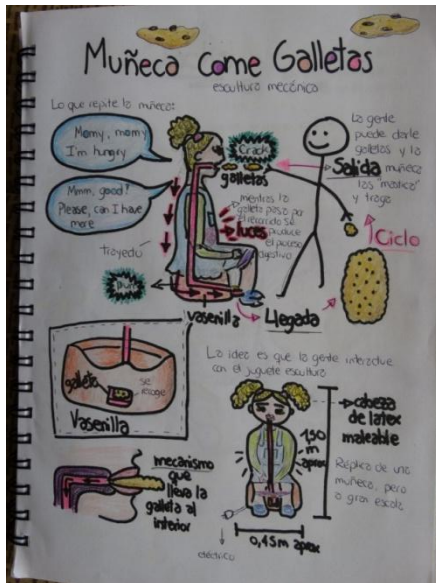
La caja de tesoro

Anexo 2



El Trompo

Anexo 3



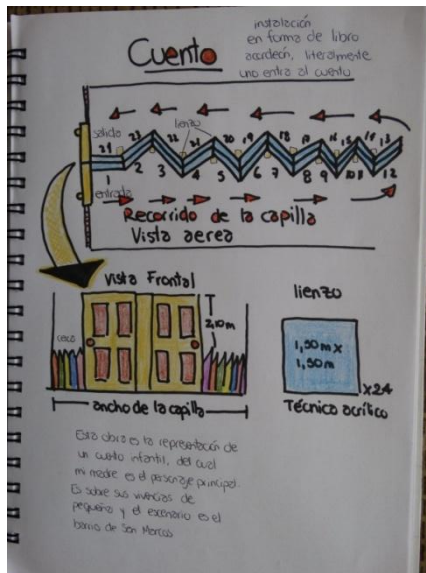
La muñeca come galletas

Anexo 4



La macateta

Anexo 5 Anexo 6

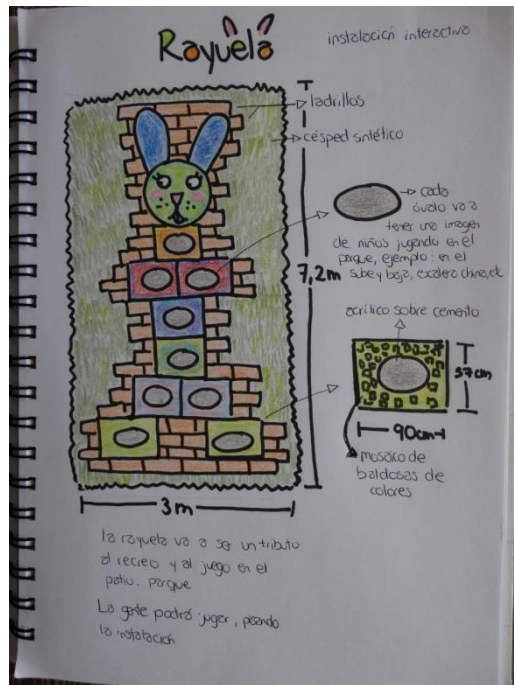


Anexo 6



El Cuento

Anexo 7



La Rayuela

Anexo 8



La Rayuela 2

Anexo 9



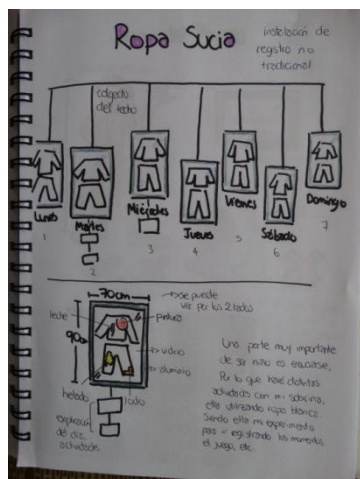
El oso

Anexo 10



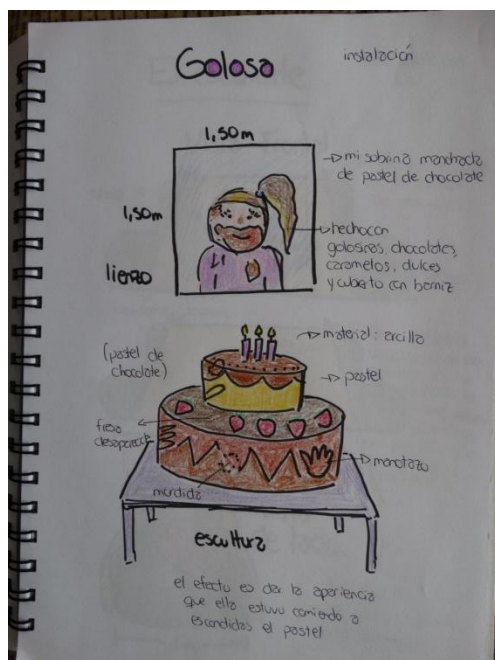
El oso 2

Anexo 11



Las cucas

Anexo 12



La golosa

Anexo 13



El escondite

Anexo 14

Quisiera ser GRANDE

ARTEACTUAL FLACSO

Inauguración:
 Miércoles 14 de mayo de 2014
 Hora: 19h00

La muestra permanecerá abierta hasta el 20 de mayo de 2014

ARTEACTUAL
 Subnivel 1, La Pradera E7-174 y
 Av. Diego de Almagro
 Quito, Ecuador
 www.artectual.ec

presentado por: **COCOCI. LISTO**

Invitación

Anexo 15



Afiche

Anexo 16



Exposición Subsuelo FLACSO

Anexo 17



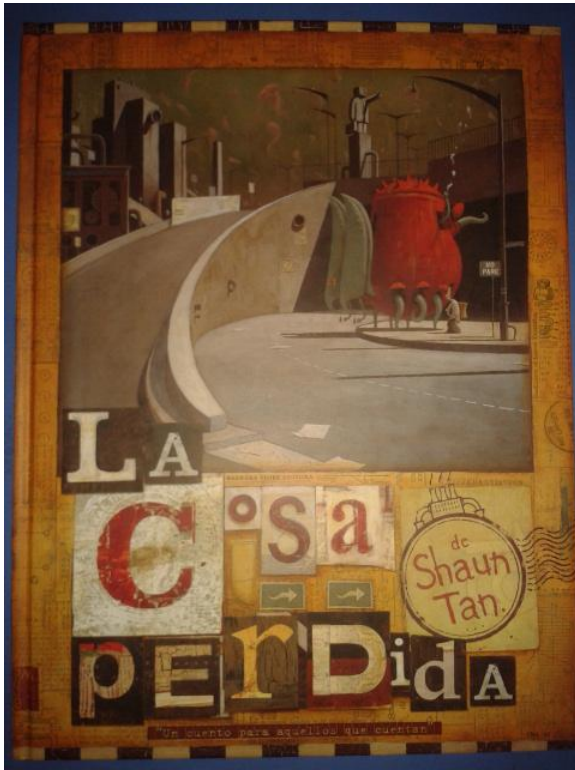
Calder's Circus

Anexo 18



Joan Miró, El Carnaval de Arlequín, 1924-25

Anexo 19



Shaun Tan, La Cosa Perdida

Anexo 20



Ayano Tsukimi