

MEMORIAS DE UN HOGAR INVISIBLE

CLAUDIA MILENA DURÁN LANCHEROS

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2011**

MEMORIAS DE UN HOGAR INVISIBLE

CLAUDIA MILENA DURÁN LANCHEROS

**Trabajo de grado para optar por el título de
Maestra en Bellas Artes**

Director

JULIO CESAR RODRÍGUEZ JAIMES
Especialista en Pedagogía del Diseño
Maestro en Bellas Artes

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2011

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
JUSTIFICACIÓN	12
OBJETIVOS	13
GENERAL	13
ESPECÍFICOS	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
PROCESO	17
CONCLUSIONES	51
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXOS	54

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Talleres de sensibilización artística.	19
Figura 2. Trabajos elaborados en los talleres de sensibilización artística por los jóvenes de la Fundación.	20
Figura 3. Recuerdos.	21
Figura 4. Sin título # 119	23
Figura 5. Ilustraciones de Norman Rockwell.	24
Figura 6. Obra “Arrojaban sus cuerpos por montones”.	25
Figura 7. Elementos de juego.	27
Figura 8. Fotografías de la infancia de la autora.	28
Figura 9. Bocetos finales.	31
Figura 10. Proceso de fabricación de una lámina de cobre: fundido, laminado, corte y pulida.	34
Figura 11. Preparación de las láminas.	36
Figura 12. Pruebas de estado.	37
Figura 13. Ubicación espacial en sitio del montaje.	39
Figura 14. Obras. (Modelo de las figuras de la obra)	40

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Imágenes de los trabajos realizados por los jóvenes de la Fundación Hogares Claret.	54
Anexo B. Imágenes bitácora.	56

RESUMEN

TÍTULO: MEMORIAS DE UN HOGAR INVISIBLE*

AUTOR: CLAUDIA MILENA DURÁN LANCHEROS**

PALABRAS CLAVES: habitantes de la calle, relación, memoria, infancia, juegos, grabado, objeto.

DESCRIPCIÓN:

Los puentes de la ciudad de Bucaramanga, son el punto de partida al proceso de observación e interacción de un grupo de habitantes de la calle que habían vivido en estos lugares, y que se encontraban reclusos temporalmente en la Fundación Hogares Claret, buscando establecer la relación entre ellos y la autora.

En charlas y trabajos de libre expresión se propició el acercamiento que permitió a los jóvenes relatar algunas anécdotas de su vida, evidenciándose el desarrollo de juegos durante su infancia; siendo éste el vínculo encontrado por la autora con el grupo.

Iniciar una búsqueda entre los recuerdos particulares de la infancia, le permitió ir identificando los juegos más significativos, pero que pudiesen relacionarse con estos habitantes, dando paso a las imágenes que posteriormente formarían parte del trabajo; el hacer un proceso de selección entre los bocetos dejó como resultado la elección de aquellos en los cuales se da importancia a los objetos involucrados en los juegos.

La gráfica se convirtió en el medio a través del cual la autora manifiesta la relación encontrada entre ella y los habitantes de la calle, la rudeza del metal, de las puntas, del ácido y su resultado sutil y duradero, son una semejanza entre las manifestaciones lúdicas vivenciadas y la rudeza de la vida misma, así se da inicio al proceso, haciéndose necesario el manejo de diferentes técnicas en búsqueda de líneas y valoraciones tonales para definir las imágenes que formarían parte de la propuesta.

Es así como el grabado se convierte en la técnica de formación profesional de la autora para hacer una manifestación personal como son sus recuerdos.

* Proyecto de grado.

** Universidad Industrial de Santander, Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Bellas Artes. Director. Rodríguez Jaimes Julio Cesar. Especialista en Pedagogía del Diseño UNAL. Maestro en Bellas Artes UIS.

ABSTRAC

TITLE: MEMORIES OF AN INVISIBLE HOME^{*}

AUTHOR: CLAUDIA MILENA DURAN LANCHEROS^{**}

KEYWORDS: street people, relationships, memory, childhood, games, recorded object.

DESCRIPTION:

The bridges of the city of Bucaramanga, are the starting point of the process of observation and interaction of a group of street people who had lived in these places, and were being held temporarily in the Fundación Hogares Claret, seeking to establish the relationship between them and the author.

In talks and free expression work led to the approach that allowed young people to relate some anecdotes of his life, showing the development of games during his childhood, being the link found by the author with the group.

Start a search among the particular memories of childhood, allowed to identify those most important games, but could relate to these people, giving way to images that would later form part of the job, making a selection process among the sketches left resulted in the election of those in which emphasis is placed on the objects involved in the games.

The plot became the means by which the author expresses the relationship found between it and the inhabitants of the street, the roughness of the metal, the ends of the acid and its subtle and lasting results, is a similarity between the manifestationsrecreational experiences and the harshness of life itself, so begins the process, necessitating the use of different techniques in search of lines and tonal values to define the images that form part of the proposal.

Thus, the etching technique becomes the training of the author to make a personal statement such as memories.

^{*} Project grade.

^{**} Universidad Industrial de Santander, Instituto Regional Outreachand Distance Education. Fine Arts. Director. Julio Cesar RodriguezJaimes. Design Education Specialist UNAL. UIS Master of Fine Arts.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios por permitirme alcanzar las metas propuestas.

A mi familia, quienes confiaron en mí y me apoyaron durante este proceso.

A mi maestro y director de proyecto Julio César Rodríguez Jaimes, por su gran colaboración, dedicación y entrega en la realización de todo el trabajo.

INTRODUCCIÓN

Identificar los recuerdos de la infancia como un factor común entre un grupo de individuos que viven en la calle y un transeúnte, muestra lo importante de reconocerse en el otro, partiendo de una relación más cercana, en donde se puedan localizar a través de la interacción en unos talleres de sensibilización artística realizados en la Fundación Hogares Claret con un grupo de jóvenes habitantes de la calle.

En el desarrollo de esta propuesta es importante reconocer en los seres humanos características comunes tales como sus costumbres, creencias, anhelos, sueños, alegrías, tristezas, etc., pese a las diferencias que hay a nivel social, cultural, educativo, religioso, haciéndose necesaria la identificación de algunos patrones de comportamiento con personas de su misma condición en aquellos lugares en donde viven temporal o habitualmente.

“MEMORIAS DE UN HOGAR INVISIBLE” se plantea utilizando la gráfica y la instalación, para expresar el sentimiento propio a través de las imágenes que representan los recuerdos de la infancia de la autora, buscando mostrar en cada uno una parte de su vida, encontrando en la gráfica un referente directo pues “El grabado sueña con ser imagen y permanecer, sueña con recobrar su esplendor antiguo y su magia, en ser un espejo del tiempo y su huella y reconstruir su lenguaje de madera y de metal, perseguido por la imaginación, la lucidez embriagadora del genio creativo de artistas como Durero o William Blake”¹

¹ ORTIZ ROBLEDO, Darío. Los versos apócrifos de Dante y otros grabados. LGM Arte Internacional Bogotá 2010. Pg. 7.

JUSTIFICACIÓN

Buscando reconocer la relación que existe entre un grupo de jóvenes habitantes de la calle de la ciudad de Bucaramanga, los cuales se encontraban recluidos en la Fundación Hogares Claret y los recuerdos de la infancia de la autora, se hizo necesario propiciar un espacio para tener un acercamiento, el cual permitiera conocer un poco del diario vivir de un habitante de la calle e ir identificando características de los hogares que ellos conforman con sus demás compañeros itinerantes y poder conocer algo más acerca de los vínculos que establecen entre ellos.

A partir de la interacción se estableció una comunicación basada en el respeto por el otro y su modo de vida, se identificaron factores importantes para la posterior reflexión acerca de sus costumbres y el particular desarrollo de sus actividades comunes, que son relacionadas con el término memoria, ya que cubre muchas funciones mentales diferentes.

El acto de recordar es una de las funciones de la memoria, donde se destaca la reminiscencia, que consiste en traer a la mente algún hecho aprendido con anterioridad o un suceso vivido siendo la etapa de la infancia la más relevante por ser ésta donde el infante razona acumulando similitudes contrario al adulto, Las experiencias agradables y desagradables, que suceden durante los diferentes estadios de la vida, forman parte de estos sucesos que atraemos a nuestra mente durante el diario vivir

OBJETIVOS

GENERAL

Presentar a través de la obra gráfica e instalación, recuerdos de la infancia de la autora, a partir del juego como la relación encontrada con un grupo de jóvenes habitantes de la calle residentes de paso de la Fundación Hogares Claret.

ESPECÍFICOS

Identificar recuerdos de la infancia de los jóvenes de la Fundación Hogares Claret, a través de charlas y talleres de libre expresión.

Establecer recuerdos de la infancia afines entre los habitantes de la calle y la autora.

Reconocer en los objetos de juego el elemento inspirador para recuperar algunos de los recuerdos más importantes en la infancia de la autora.

Elaborar una serie de imágenes en las cuales se identifiquen algunos de los recuerdos lúdicos de la autora, como reflejo de su infancia.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el continuo ir y venir por las rutas de Bucaramanga, lugares como los puentes toman importancia y se convierten en el punto de partida de la propuesta, haciéndose necesario observar las costumbres de sus ocupantes y la forma de relacionarse con individuos de su misma condición social.

El transitar por estos sectores generó en la autora la inquietud de conocer más a fondo aquellas personas que ocupan los lugares, logrando conocer al otro y reconocerse en él a través de factores afines, pese a las diferencias sociales, siendo preciso determinar que para abordar una comunidad se debe partir de la empatía y el grado de acercamiento entre los actores para luego realizar un conocimiento de la misma, descubriendo sus costumbres, lenguaje, estilo de vida entre otras. En este caso, la lúdica se utilizó como una herramienta que facilitó el acercamiento con los integrantes que habitan en la calle y a su vez permitió consolidar elementos que forman parte del gran concepto comunidad: interacción, cultura común, pertenencia.

Jiménez (2004) en “la lúdica como experiencia cultural”, expresa que lúdica se refiere al conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, dentro de los cuales está el juego por su relación con el placer, completando narraciones incompletas, capturando ausencias o llenando insatisfacciones o represiones en razón de los compromisos consientes e inconscientes.

Se buscó entonces identificar un grupo de habitantes de la calle, que sirviera de grupo de estudio, aparecen así algunos de los miembros integrantes de la Fundación Hogares Claret en el municipio de Piedecuesta, Santander, que estando reclusos en sus instalaciones, sirvieron al propósito de este trabajo.

A través de charlas informales acerca de sus vivencias logradas en la ejecución de talleres de sensibilización artística, se evidenció la similitud entre sus recuerdos, actividades desarrolladas en su grupo y las realizadas alguna vez en la infancia; encontrando y reconociendo semejanzas tales como días en familia, paseos grupales, juegos elementales como el trompo, parques, dominó entre otros, que llevaron a la artista a evidenciar la relación formal entre sus recuerdos infantiles y los del grupo de muestra.

Retomando a Jiménez (1995) en “fantasías y risas”, el imaginario está cruzado por imágenes dinámicas que construyen en nuestro interior fantasías y conocimientos a través del lenguaje del silencio, que se va transformando a medida que la cultura se enriquece; llevando la fantasía a convertir el cerebro en una máquina capaz de reproducir sueños, deseos, ausencias, etc., que no solo permite soñar despiertos sino ver más allá del simple acto de percepción visual.

Pero para lograr determinar su relación, se buscó a partir de los resultados obtenidos en la investigación (Ortiz 2004) : La sensibilización hacia el habitante de calle, brigadas y comunidad desde la lúdica como estrategia de un proceso de inclusión social, como “ existen diferentes causas que propician la habitabilidad en la calle, según datos publicados en la Serie Bienestar Social 2000: Causas socio estructurales: pobreza extrema, violencia intrafamiliar, abandono, desintegración del núcleo familiar, abuso sexual, migración del campo a la ciudad y desplazamiento, o por razones personales: búsqueda de espacio para lograr que el anhelo de libertad sea real y efectivo, autodeterminación e inducción. Consumo de alcohol, drogas entre otros y por razones culturales: la calle como opción de vida.

Este particular modus vivendi ha excluido socialmente al habitante de calle, llevándolo a construir su propia identidad, a configurar un grupo social por fuera

del resto de la comunidad dentro de la cual carecen de identidad, presentando problemas de comportamiento que denotan un proceso de autodestrucción. Así mismo, dentro de los estilos de vida del habitante de la calle, se han generado inconvenientes de convivencia ciudadana, propiciando un mercado ilegal de expendio y consumo de droga, protagonizando episodios que aumentan el índice de violencia e inseguridad de las principales ciudades del país.

En la calle, como se nombró anteriormente, se ha ido construyendo una cultura, una manera de sobrevivir, de pensar en la vida, de relacionarse con el entorno, de tal manera que se logre sobrevivir cotidianamente. Así mismo, se aprecia el deterioro y la miseria en la que los habitantes de la calle viven, como las opciones que desde allí pueden generarse para construir una propuesta de vida en condiciones de dignidad y justicia.”², conllevando a la autora a determinar:

¿Cómo presentar a través de la obra gráfica e instalación, el juego como recuerdo de la infancia de la autora, partiendo de la relación encontrada entre ésta y un grupo de jóvenes habitantes de la calle residentes de paso de la Fundación Hogares Claret?

² ORTIZ G. Andrea Liliana. La sensibilización hacia el habitante de calle, brigadas y comunidad desde la lúdica como estrategia de un proceso de inclusión social. Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE 27 al 29 de Mayo de 2004. Bogotá, D.C., COLOMBIA. Disponible on line [<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/comfenalco.html>] Tomado el 11 de junio de 2011.

PROCESO

Al transitar por algunas de las rutas de Bucaramanga, la autora identificó sitios que le llaman la atención como puentes, parques y calles, pero este interés radica en los habitantes que ocupan los lugares y la forma en que ellos logran apropiarse temporalmente de éstos espacios; y para conocer a estos habitantes fue necesario encontrar un grupo que permitiera tener un acercamiento.

Para hallar la relación entre la autora y un grupo de jóvenes habitantes de la calle residentes de paso en la Fundación Hogares Claret, se propició un acercamiento en el cual se logró conocer un poco más de las vivencias de infancia de estos jóvenes y de sus costumbres; pero este es un trabajo de tiempo, “el oficio de la mirada y el sentido no es para apresurados”³.

Después de conseguir un espacio para interactuar con los jóvenes, se plantearon talleres de sensibilización artística y charlas informales en las que se buscaba la libre expresión y poder entrever sus sentires, deseos, sueños, costumbres y recuerdos, es así como en la realización de de los talleres de sensibilización artística, se empezaron a descubrir datos importantes tales como el papel que cada uno desempeña dentro de los hogares itinerantes conformados por éstas personas en diferentes lugares en los que ellos pueden establecerse temporalmente. (Véase anexo A)

a) A medida que se fueron desarrollando los trabajos propuestos, los jóvenes hicieron relatos acerca de sus vidas, donde se identificó que su diversión se basó

³ GALINDO CÁCERES, L.J. Etnografía. Etnografía; el oficio de la mirada y el sentido. En técnicas de la investigación en sociedad, cultura y comunicación 1998. p. 353

en juegos sencillos con objetos (trompos, canicas, latas, fichas etc.), que tenían a su alcance y que en algunas oportunidades podían elaborar con material encontrado en las mismas calles. “El significado e interpretación que se le da al objeto siempre depende del tiempo, espacio, cultura e incluso de nuestro estado emocional. De manera que cuando hablamos de objetos, hablamos de una lectura simbólica —similar a cuando nosotros leemos—. Sin embargo, así como aprendemos a leer los símbolos numéricos y alfabéticos, así también comenzamos aprender a interpretar los colores, formas, texturas, materiales, tamaños, pesos, movimientos, posiciones, luces, sombras, es decir, todas aquellas cualidades que conforman a los objetos.”⁴

En muchas oportunidades surgió la pregunta de ¿por qué lugares como los puentes tenían importancia, cuando para el común de la gente no significaban o representaban nada?, sin embargo la respuesta no podía surgir de una aproximación o una especulación, fue necesario encontrarles una razón, la cual fue hallada a través de las expresiones libres y espontáneas de los jóvenes de la Fundación Hogares Claret, quienes coincidieron en que en estos lugares se podían resguardar del frío, el sol, el agua y ahí mismo compartían con otros miembros y lograban incluso encontrar un poco de afecto, lo que para ellos no eran lugares vacíos, los habitantes los habían convertido en su lugar de encuentro y en donde pasaban largas horas, para ellos la “casa” como lo afirmaba Albeiro* (uno de los jóvenes del grupo). El vínculo directo con el grupo permitió que no fuese solo la experimentación (Véase figura 1), por medio de talleres y charlas, sobre temas propuestos en algunas oportunidades por ellos mismos, dejaran entrever aspectos sobre los cuales sólo ellos tenían conocimiento.

⁴ SILVA, Miguel. Diseño Objeto y función simbólica. México DF. Disponible: <http://foroalfa.org/articulos/disenio-objeto-y-funcion-simbolica>. Tomado el 11 de junio de 2011.

* Joven residente de paso en la Fundación Hogares Claret, el cual participó en los talleres y charlas realizados al grupo.

Figura 1. Talleres de sensibilización artística.



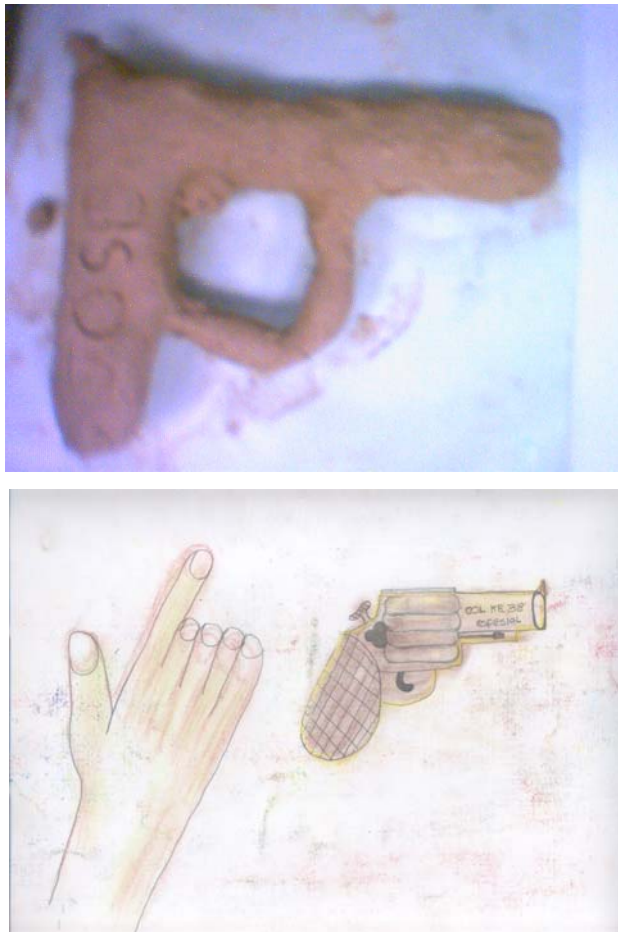
Fuente: Autora del proyecto.

Sin embargo la tarea de abordar el grupo tuvo que ser cautelosa, paciente, no se trató solo de adentrarse en su mundo para intentar invadir su vida y sus espacios, era que poco a poco ellos se fuesen encargando de hacer relatos más propios a su modo de vida y a las condiciones ofrecidas por el medio en que viven y desarrollan sus actividades, tal como es mencionado por Galindo Garcés: “...en un principio, el investigador se aproxima a la comunidad con curiosidad e ignorancia, la comunidad es objeto, pero cuando el investigador entra en contacto con el actor social en el paso etnográfico, la situación cambia, el objeto se reconoce ya como sujeto, expresa su punto de vista e interpela al investigador”⁵, de esta forma lograron entablar conversaciones en las cuales compartieron algunas de sus vivencias.

⁵ Ibid.

Durante las jornadas en que se llevaron a cabo los talleres, los jóvenes fueron entablando conversaciones entre sí y poco a poco empezaron a hacer narraciones acerca de sus vidas, contaban como ellos después de haberse establecido en un lugar con su grupo cada uno empezaba a desarrollar un papel dentro de ese hogar; también se hizo referencia sobre sus recuerdos. Para algunos las memorias eran muy tristes y difíciles, sólo tenían violencia y sufrimiento (véase figura 2).

Figura 2. Trabajos elaborados en los talleres de sensibilización artística por los jóvenes de la Fundación.



Fuente: Autora del proyecto.

En muchos de los casos su niñez había sido trágica; otros habían conocido la calle después de la época de la adolescencia, pero si habían crecido en un hogar, sin embargo todos hablaban sobre su forma de pasar el tiempo hablaban de los trabajos que tenían que pasar para conseguir comida (véase figura 3), de aquellos días fríos en que debían buscar refugio y resguardarse del agua, los que no habían tenido un hogar y su niñez la habían pasado en la calle comentaban que al ver tantos almacenes llenos de juguetes, comida, ropa y tantos objetos que hay en las vitrinas y a sabiendas que no tenían los medios para conseguirlos optaban por tener objetos que se les semejaran en cuanto a los juguetes se refiere, la comida la rebuscaban en la basura y el resto de cosas según ellos trataban de no hacerlas tan necesarias. Todos coincidieron en que durante su infancia habían tenido tiempo para jugar con objetos encontrados o elaborados con materiales de los medios tales como aviones y barcos de papel, otros objetos los encontraban en la calle o en la basura y era con su grupo con quienes compartían las largas jornadas en que permanecían reunidos.

Figura 3. Recuerdos.



Fuente: Autora del proyecto.

Poco a poco los jóvenes empezaron a disminuir su agresividad inicial para permitirse contar más acerca de su vida y al realizar trabajos en grupo tenían más libertad para expresarse, hacían relatos, compartían acerca de lo que querían hacer al salir de la fundación, para algunos había algo más que la calle, para otros no. Durante el tiempo en que autor y los jóvenes se reunieron, compartieron, hablaron, se minimizó el temor, se adquirió confianza entre las partes, identificando a la autora; por tanto el grupo dejó ver una faceta importante de su vida como lo es su infancia, sin olvidar que para unos ha sido más difícil que para otros, por tanto se pudo compartir sus anécdotas y vivencias.

Después de haber compartido con los jóvenes se encontró que hay en común los recuerdos de la infancia, estando éstos marcados por los juegos y los elementos con los que se juega, que según Froebel es “la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia”⁶, es ahí cuando la autora empieza a buscar los juegos que a ella le recuerden su infancia.

Revisando el imaginario artístico contemporáneo encontramos artistas como el colombiano José Antonio Suárez, donde sus grabados tienen un nivel elevado de complejidad y sofisticación en sus composiciones, y si bien es cierto el artista enriquece cada imagen con variantes de soluciones técnicas y estrategias de composición se subraya que la riqueza visual de su trabajo no se debe a un desarrollo continuo y coherente de un conjunto de pautas externo para determinar los elementos que entran en juego en una plancha y en su tratamiento formal y técnico⁷, (véase figura 4).

⁶ <http://web1.taringa.net/posts/salud-bienestar/2141913/La-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>. Tomado el 11 de junio de 2011.

⁷ MARTÍNEZ VESGA, Orlando. Confidencia para los ojos la escritura y la figura en los grabados de José Antonio Suárez Londoño. Maestría en Historia y teoría del arte y la arquitectura. Dirección académica, división de divulgación Académica Cultural. Unibiblos. 2004. p. 57.

Figura 4. Sin título # 119



Fuente: José Antonio Suárez L. Sin título # 119. 1996. Aguafuerte sobre papel. 28 x 19.5 cm. Colección Banco de la República.

Su trabajo es un referente directo, sirve pues logra destacarse lo refinado de sus acabados, además de tener unas dimensiones que muestran constancia ya que no son grandes formatos, además del manejo que hace del espacio en el cual aparece la imagen, así como del predominio de los espacios blancos en sus trabajos.

Suárez no juega tanto con nuestros recuerdos como con la capacidad de recordar; a través de su trabajo permite la construcción de los relatos, sus trabajos enseñan

que los objetos más sencillos pueden estar cargados de gran significación o de sentido; que de la atención con la cual se mira es la que construye un efecto.

También encontramos como referente al artista norteamericano Norman Rockwell, quien en sus obras en muchas oportunidades presenta imágenes de niños en situaciones propias de estadios tempranos, como es el juego. (Véase figura 5)

Figura 5. Ilustraciones de Norman Rockwell.



Fuente: <http://teresa-siempretuya-teresa.blogspot.com/2010/09/norman-rockwell.html>

Sus trabajos hacen referencia a lo popular y marginal, en entornos cotidianos, en los cuales se puede apreciar diferencias sociales, permitiéndole al espectador realizar una lectura de las diversas situaciones.

En los recuerdos, “el término “memoria” se refiere no al proceso de traer conocimiento almacenado a la mente sino, más bien, al conocimiento almacenado en sí. Este significado de “memoria” denota la parte de la mente que contiene

rastros de influencia del pasado que persisten en el presente”⁸, artistas como Darío Ortiz en “Los versos apócrifos de Dante y otros grabados”, se evidencia que no es preciso ir más allá de la simple exploración y explotación del aguafuerte para entregar todo un gran imaginario que evoca tanto placeres y sufrimientos, del mismo recuerdo (véase figura 6).

Figura 6. Arrojaban sus cuerpos por montones.



Fuente: Catálogo los versos apócrifos de Dante. Punta seca. 30 x 40. Darío Ortiz. 2010.

Las imágenes propuestas por la autora muestran objetos de los juegos de su infancia, quienes la remiten a un estadio primario, al dar un breve repaso por la

⁸ La memoria y los recuerdos durante el juego. Disponible en Internet: <http://golfrois.com/main.php?mid=a50056> Tomado el 11 de junio de 2011.

Teoría de Jean Piaget acerca del Juego, lo simbólico y la importancia de la palabra y el pensamiento en el desarrollo del infante, se puede destacar que el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla sus habilidades físicas y logra formar con la práctica las huellas mentales de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio motivo de juego.

JUEGO EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN⁹

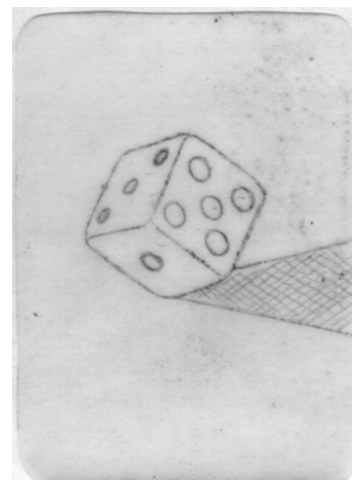
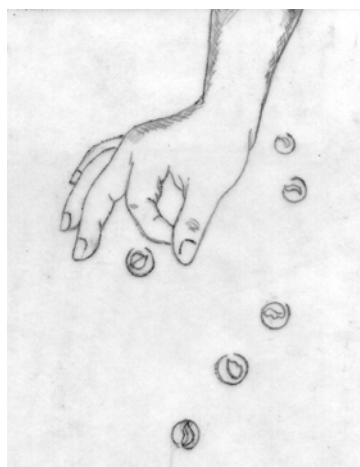
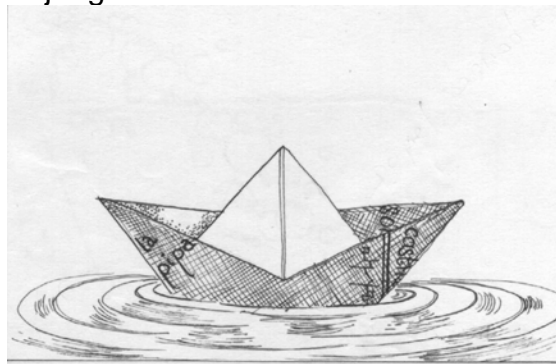
El juego como contenido cultural formará parte del proceso de socialización primaria como tantos otros saberes de una comunidad. Jugar es una manera de establecer una relación con los chicos y de hacer juntos en familia que tomará distintas formas a partir del valor que se le otorgue a esta actividad. En líneas generales, podemos decir que casi siempre es un adulto significativo el que enseña a jugar. Primeros juegos adornados de sonrisas, sonidos, juguetes, ritmos, canciones, movimientos corporales, que irán transformándose a través de la participación de otras personas con distintas propuestas de juego: jugar con cartas, piedritas, fichas, masa, telas, disfraces, pelotas, carreras.

Mientras vamos jugando se construye un nuevo rol social: nos vamos haciendo jugadores. Y a partir de ese momento comenzaremos a conocer a las personas a través de nuevos criterios: si sabe o no sabe jugar, a qué sabe jugar, en qué es bueno jugando, qué juguetes tiene, si sabe juegos interesantes, si puede aprender nuevos juegos, si me gusta jugar con ese compañero o no. Aprender a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de juego. La relación entre estos cuatro elementos constituye al juego como trama interna de cada niño que va delineando la propia historia de juego.

⁹ VALIÑO, Gabriela. Sobre el juego podemos pensar: ordenando criterios para seguir jugando en el jardín de infantes. <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/> Tomado el 11 de junio de 2011.

La relación con este grupo de jóvenes de la calle, le hicieron pensar en algunas actividades recreativas de antaño, cuando en su modesto hogar tenía acceso a elementos diversos para el juego, en ese momento se inició la búsqueda en sus recuerdos, para mostrar su etapa de su infancia, apareciendo objetos tales como las maras (pepas o canicas), el trompo, el columpio, los barcos de papel que en algunas ocasiones navegaban en la pila (alberca), el yaz, el parqués, las burbujas de jabón, el dominó y el osito de peluche (véase figura 7), todos estos elementos influyeron en su etapa infantil y han permanecido por siempre en su memoria, memoria que para los niños y niñas desarrollan y es relevante porque razona acumulando similitudes contrario al adulto como lo expresa Jiménez (2004), igualmente argumenta Italo Calvino: “A través de lo que se ha llegado a ser se puede evocar con nostalgia lo que era”¹⁰

Figura 7. Elementos de juego.



Fuente: Autora del proyecto.

¹⁰ CALVINO, Italo. Las ciudades invisibles. ed. Minotauro. Buenos Aires, 1974. p. 18.

La autora tuvo también como elemento inspirador de sus recuerdos algunas fotografías de su infancia en donde se puede apreciar en diferentes etapas de su vida (véase figura 8), dando paso a otras imágenes en su memoria y las cuales están vinculadas directamente con el juego.

Figura 8. Fotografías de la infancia de la autora.





Fuente: Autora del proyecto. Álbum familiar.

A partir de esta recopilación de imágenes en la mente que no son otra cosa que remembranzas inicia el proceso de bocetación, los cuales fueron hechos después de haber establecido algunos de los recuerdos más importantes del juego en la infancia del artista, fueron escogidos por ser más significativos que otros, todos eran juegos que se habían compartido con algún familiar y otros como el parque, el yaz y las maras o canicas habían sido compartidos en grupo, en si todos remitieron a recuerdos de la infancia; a su vez todos éstos juegos fueron mencionado por los jóvenes en sus relatos, los objetos los podían conseguir en su medio, además que al igual que la artista también habían dejado huellas imborrables, pasando a ser “MEMORIAS DE UN HOGAR INVISIBLE”.

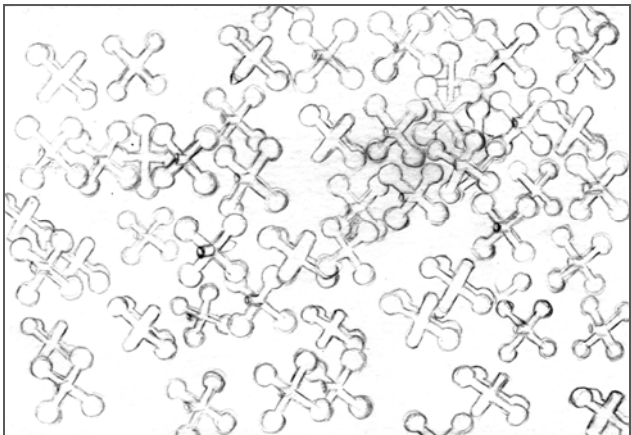
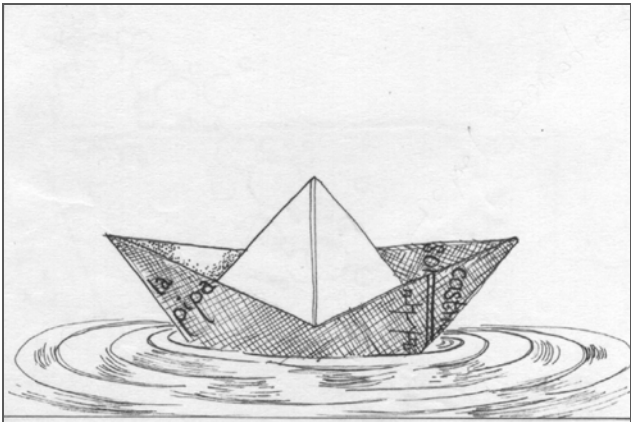
El proceso de bocetación se fue consignando paso a paso en la bitácora adelantada para tal propósito, que no es otra cosa que la excusa perfecta para ir

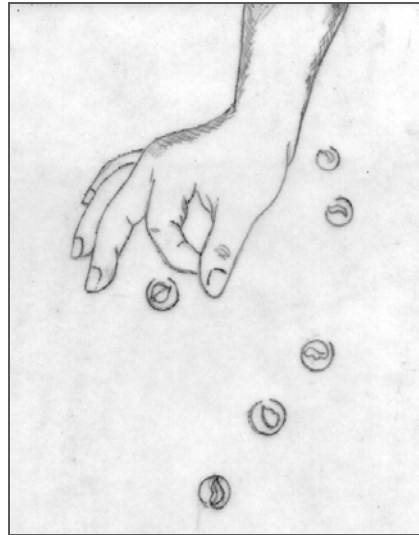
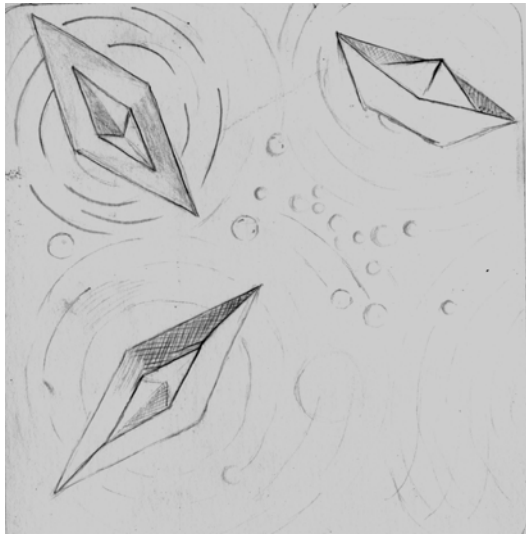
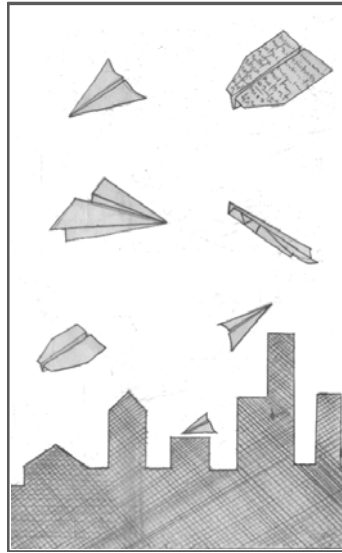
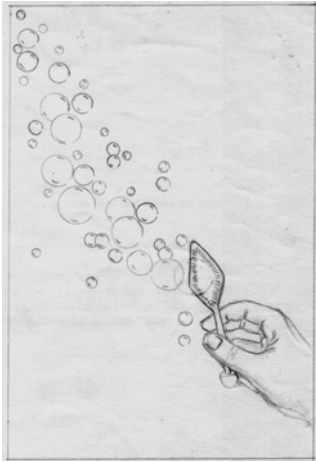
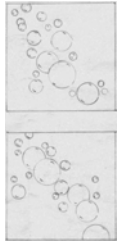
determinando el objetivo final de la muestra, en ella se consignaron apuntes, trazos, fórmulas, medidas, más trazos, pruebas de color, direcciones de insumos, (Véase anexo B)

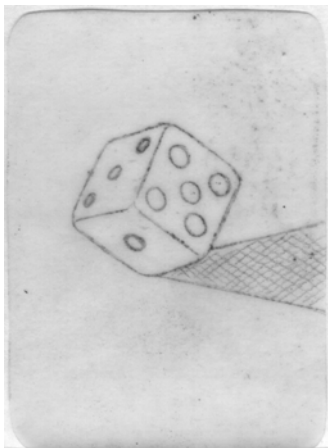
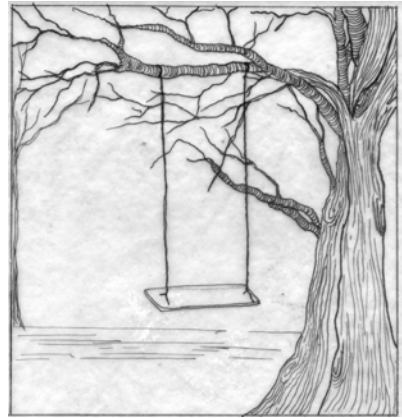
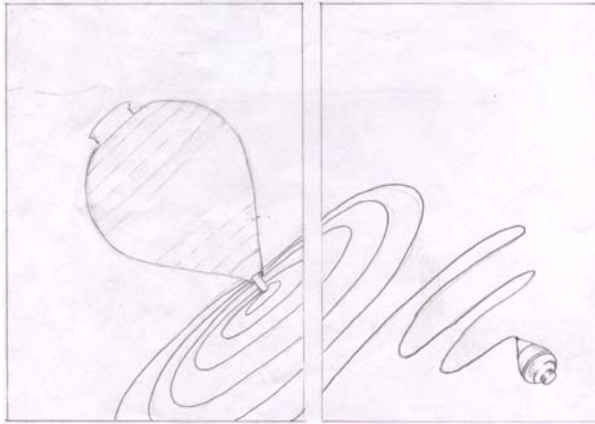
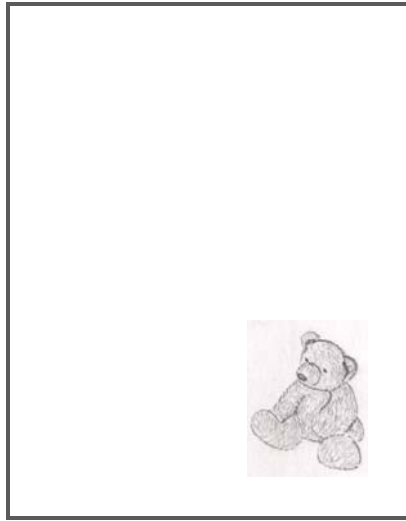
En la selección de las imágenes que formarían parte de la obra final, se tuvo en cuenta aquellos en los que se resaltaba el objeto, pues se consideró que aún cuando eran importantes las personas con las que compartió esos juegos, los objetos tenían más relevancia. (Véase figura 9), “un objeto por sí sólo no existe, porque cualquier objeto se ve rodeado por un entorno y éste se interpreta sensorialmente, a medida que evocamos el recuerdo del objeto, nos llega una re-experimentación de sensaciones que traen a la mente no sólo la parte semántica per se del objeto recordado, sino también todas las actividades y emociones que lo rodean, es decir, el objeto es como una obra literario; impacta y se diluye en nosotros. Por lo mismo, la sensibilidad que descubrimos en los objetos sólo nos proporciona interpretaciones, y de aquí partimos para decir que los objetos transmiten un discurso. Es decir, los objetos son una representación abstracta de nuestra razón y emociones, en donde interviene una multiplicidad de elementos holísticos que definen nuestra vida cotidiana”¹¹.

¹¹ SILVA, Op. cit., Disponible: <http://foroalfa.org/articulos/disenio-objeto-y-funcion-simbolica>. Tomado el 11 de junio de 2011.

Figura 9. Bocetos finales.







Fuente: Autora del proyecto. Bitácora de trabajo. 2010.

EN BÚSQUEDA DE LA GRÁFICA

Se utilizó la gráfica para el desarrollo de la propuesta y con el seguimiento hecho en el Taller La Huella se fue aumentando el aprendizaje de la técnica y adquiriendo más habilidad en el manejo del metal; haciendo un recorrido a través de los recuerdos.

Con estas imágenes se da inicio al proceso de grabado el cual se hace en el taller La Huella, ya que la autora es miembro de este y es allí donde recibe acompañamiento en el proceso de mejoramiento de la técnica; se realizaron algunas prácticas en cobre (el metal por excelencia para el grabado calcográfico), recurriendo a prácticas complementarias como el mismo proceso de fabricación y adecuación de una lámina de cobre, con lo cual se conoce el proceso del grabado desde el origen del metal en bruto, hasta obtener una muy brillante y perfecta lámina (véase figura 10)

Figura 10. Proceso de fabricación de una lámina de cobre: fundido, laminado, corte y pulida.





Fuente: Taller la Huella. 2010.

Se inició el proceso preparando las láminas para hacer los grabados, se biselaron, lijaron, desengrasaron, pulieron y brillaron, además se barnizaron para evitar la oxidación (véase figura 11).

Figura 11. Preparación de las láminas.



Fuente: Taller la Huella. 2010.

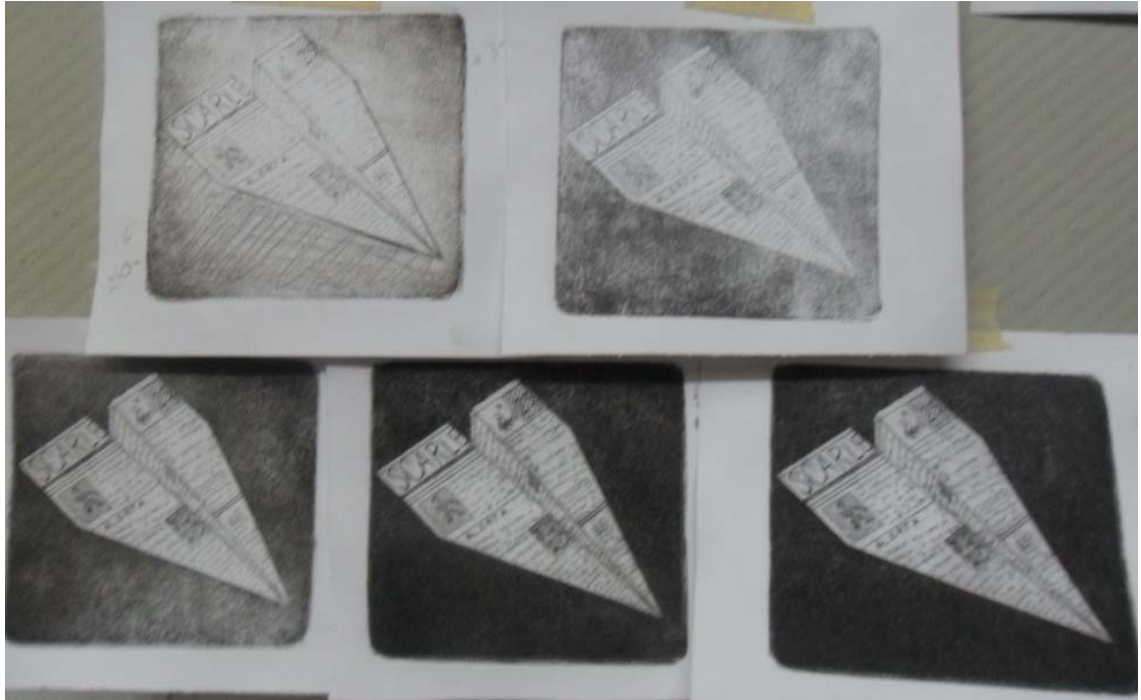
Teniendo las láminas preparadas se empezó a dibujar para posteriormente iniciar el proceso de mordida de las láminas en aguafuerte y aguainta para obtener líneas y valoraciones tonales con ácido nítrico en un porcentaje de 4:1 en hierro y 2:1 para el cobre, se buscaron formas menos tóxicas al experimentar con el mordiente de Edimburgo.

Se apreció la diferencia entre las mordidas con ácido nítrico en cobre y cold rolled, obteniéndose mordidas con menores tiempos en el cobre.

A medida que se iban realizando mordidas, se hicieron pruebas de estado y así observar la evolución de las imágenes, para ir intensificando las sombras, teniendo cuidado de conservar zonas de luz, las cuales se tenían que proteger,

con barniz líquido o laca de bombilla (vitraseta) para evitar la acción del ácido. Las pruebas de estado se realizaron en papel Durex Canson (véase figura 12).

Figura 12. Pruebas de estado.



Fuente: Autora del proyecto. Bitácora de trabajo. 2011.

Al tener las láminas terminadas fue necesario revisar nuevamente los biseles y aquellos que durante el proceso se vieron intervenidos involuntariamente por el ácido nítrico se pulieron nuevamente, se limpiaron las láminas y se aplicó una capa de barniz para protegerlas y posteriormente realizar la impresión de las imágenes en papel Somerset.

El resultado gráfico, es una serie compuesta por trabajos en los cuales se muestra la relación encontrada por la artista entre ella y un grupo de jóvenes habitantes de la calle, dicha relación es a través de los elementos con los que se jugaba en la etapa de la infancia.

“Siempre somos afectados por los objetos, y la razón es simple, pues cada objeto representa una extensión tangible e intangible de nosotros; el objeto y la persona se unifican para desarrollar actividades y experiencias que no podrían suceder sin los apoyos de los objetos. Se crea un ambiente de intimidad con el sentido personificado que agregamos al objeto, nos representamos en él y de ahí que coloquemos nuestras experiencias y aspiraciones en un objeto, dándole una clase de valor que ya no es sólo funcional y monetario, sino espiritual”¹².

Algunos de estos juegos hicieron parte de la vida de los jóvenes, les recordaban sus hogares reales o los que habían conformado con otros miembros en algún lugar de la ciudad, sin embargo, aún cuando sus hogares fueron itinerantes, ellos dentro de ese núcleo también deben desempeñar roles semejantes a los de una familia y es ahí donde se encuentra la relación.

Los recuerdos sobre los juegos, son el resultado del trabajo con los jóvenes, de indagar en las memorias del grupo, en recordar una etapa en la vida de la autora, logrando hallar la relación y resaltando la gran importancia de todos éstos objetos en estas actividades recreativas.

El resultado final está conformado por 11 obras (véase figura 13 - 24) las cuales destacan objetos lúdicos propios de una etapa en donde el ser humano construye su identidad, apelando a la capacidad mental que hace que las personas sean capaces de registrar, conservar y evocar las experiencias, ideas, imágenes, acontecimientos, sentimientos, permitiéndole al individuo mantenerse unido a su pasado sin perder el hilo conductor de su vida, buscando que el espectador identifique los recuerdos del artista, como el reflejo de su infancia.

¹² Ibid., Disponible: <http://foroalfa.org/articulos/disenio-objeto-y-funcion-simbolica>. Tomado el 11 de junio de 2011.

Para el montaje de la obra se complementó con aviones y barcos de papel debido a que son estos elementos los más comunes entre la autora y el grupo, ya que no hubo ninguna diferencia en la elaboración de estos objetos; los barcos van puestos en el piso y los aviones colgados del techo, sin que ninguno vaya a obstaculizar el paso y la mirada del espectador, su función es la de enfatizar en objetos comunes del juego. (Véase figura 14)

Figura 13. Ubicación espacial en sitio del montaje.

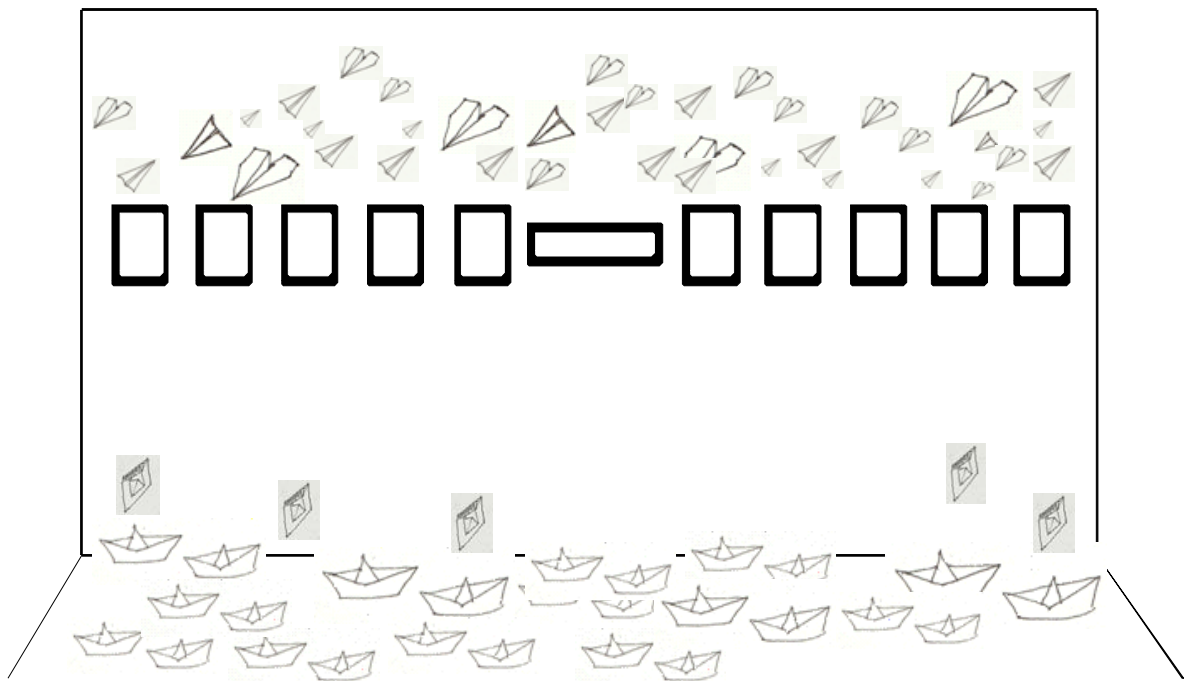


Figura 14. Obras. (Modelo de las figuras de la obra)



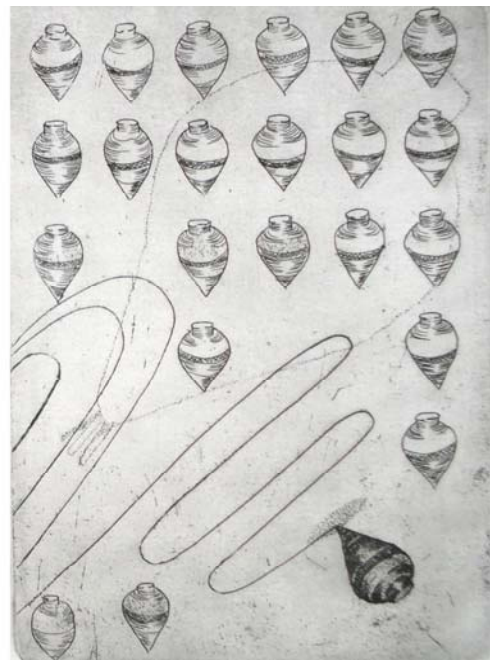
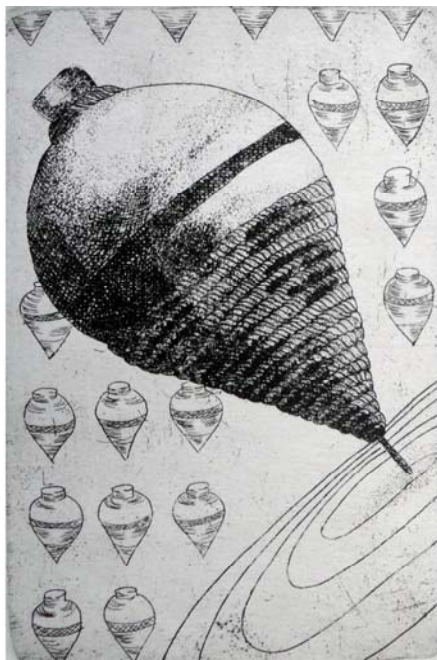
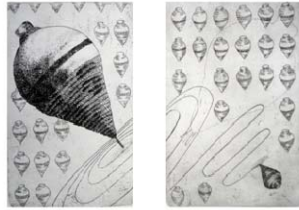
TITULO: Columpio. De la serie “Memorias de un hogar invisible”

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 95 mm x 90 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



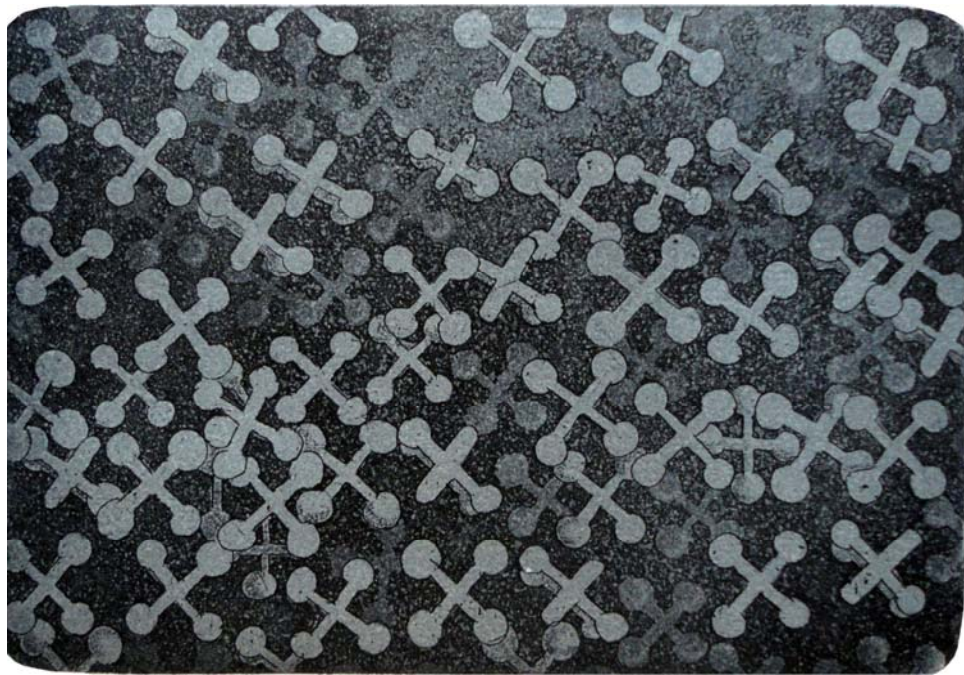
TITULO: Trompos. De la serie "Memorias de un hogar invisible"

TÉCNICA: Aguafuerte.

DIMENSIONES IMAGEN: 113 mm x 75 mm, 113 mm x 80 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



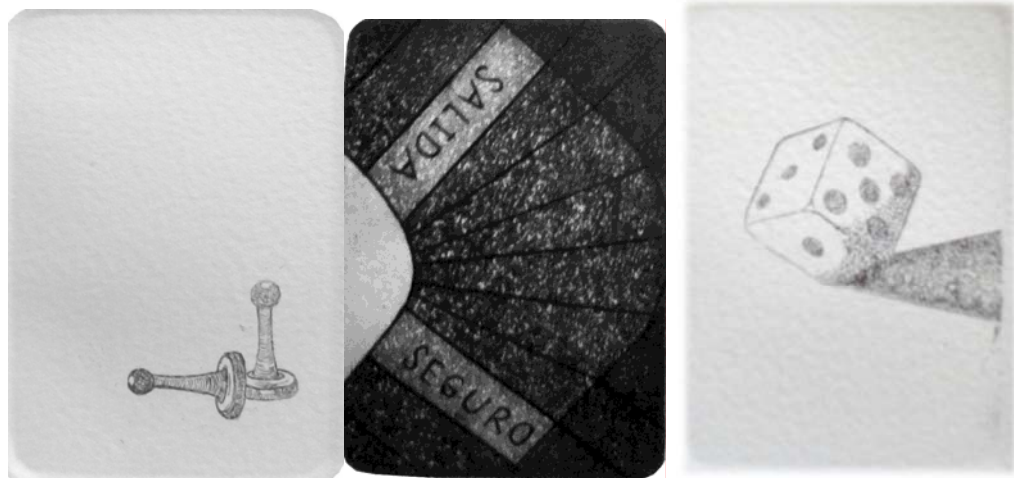
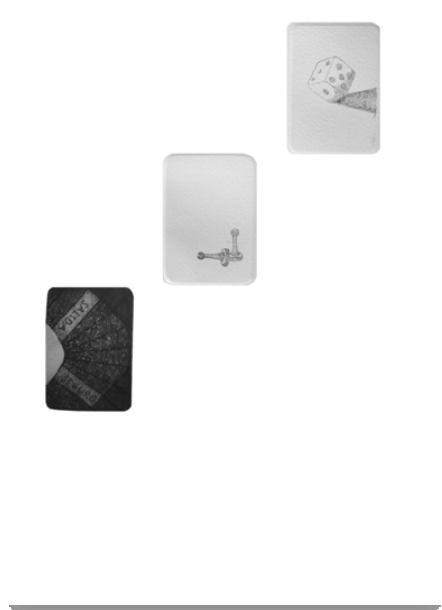
TITULO: Yaz. De la serie "Memorias de un hogar invisible"

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 80 mm x 115 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Parqués. De la serie “Memorias de un hogar invisible”

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 68 mm x 47 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Osito. De la serie “Memorias de un hogar invisible”

TÉCNICA: Aguafuerte.

DIMENSIONES IMAGEN: 95 mm x 75 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Maras. De la serie "Memorias de un hogar invisible"

TÉCNICA: Aguafuerte.

DIMENSIONES IMAGEN: 125 mm x 102 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Burbujas. De la serie "Memorias de un hogar invisible"

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 45 mm x 47 mm, 45 mm x 47 mm, 135 mm x 105 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Barco 1. De la serie "Memorias de un hogar invisible"

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 80 mm x 145 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



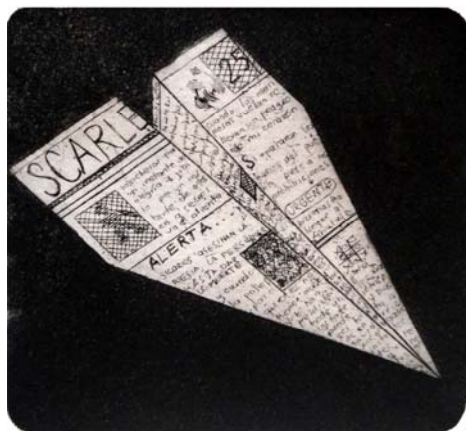
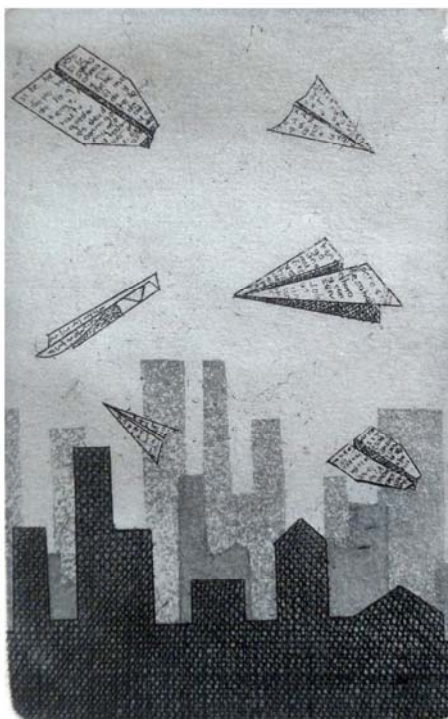
TITULO: Barcos 2. De la serie "Memorias de un hogar invisible"

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 100 mm x 106 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Ciudad con aviones. De la serie “Memorias de un hogar invisible”

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 130 mm x 82 mm, 78 mm x 85 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.



TITULO: Dominó. De la serie “Memorias de un hogar invisible”

TÉCNICA: Aguafuerte, Aguatinta.

DIMENSIONES IMAGEN: 630 mm x 395 mm.

AUTOR: Claudia Milena Durán Lancheros.

AÑO: 2011.

Fuente: Claudia Milena Durán Lancheros. Colección particular. 2011.

CONCLUSIONES

- El ser humano posee características comunes y que pese a las dificultades que se presentan, los recuerdos forman parte importante en su vida, teniendo algunos objetos como elementos desencadenantes de sus memorias.
- Las imágenes que conforman el presente trabajo, son el reflejo de la infancia de la autora, que transcurrida en su hogar y aunque existieron otros recuerdos muy importantes, durante su desarrollo se encontró una relación con las personas habitantes de la calle, siendo el juego y sus elementos el medio vinculante, trayendo para las partes remembranzas de su infancia.
- Siendo el grabado la técnica escogida para presentar esta propuesta, permitió profundizar y conocer un poco más acerca las diversas técnicas graficas, involucrándose con el medio actual y contemporáneo de lo que se está vivenciando por parte de muchos artistas, no solo en Colombia si no a nivel mundial, que han hecho de la gráfica su forma de expresión y que ha pasado a ser parte de su vida, reivindicando que el Grabado, arte considerado menor, esta tan vigente y actual como lo está la pintura y la escultura; por tanto se identificó la necesidad de seguir realizando un trabajo constante en aras de ir mejorando la técnica, apoyada por la meta de seguir adelante con la profesión de artista grafica.

BIBLIOGRAFÍA

AUGE, Mark. Los “no lugares”. Espacio del anonimato. España. Ed. Gedisa. 1995. 125 p.

CALVINO, Ítalo. Las ciudades invisibles. Buenos Aires. Ed. Minotauro. 1974. 69 p.

CORREA A, Marta Elena y otros. La otra ciudad y el habitante de la calle. Medellín. Universidad Pontificia Bolivariana. 2007.

DELGADO RUIZ, Manuel. Ciudad líquida, ciudad interrumpida. Ed. Universidad de Antioquia. Medellín. 1999.

GALINDO CÁCERES, Luis Jesús “Etnografía: el oficio de la mirada y el sentido”. En: Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Ed Pearson. México, 1998.

GUTIÉRREZ DE PINEDA, Virginia. Familia y cultura en Colombia. Ed. Universidad de Antioquia. Bogotá. 1994.

JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto, (1995) Fantasías y risas / Carlos Alberto Jiménez Vélez.

JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto, (2004) La lúdica como experiencia cultural: etnografía y hermenéutica del juego / Carlos Alberto Jiménez V. 2004

MARTÍNEZ VESGA, Orlando. Confidencia para los ojos la escritura y la figura en los grabados de José Antonio Suárez Londoño. Maestría en Historia y teoría del arte y la arquitectura. Dirección académica, división de divulgación Académica Cultural. Unibiblos. 2004. Pg. 57.

ORTIZ ROBLEDO, Darío. Los versos apócrifos de Dante y otros grabados. LGM Arte Internacional Bogotá 2010. Pg. 7.

PÉRGOLIS, José Antonio. Bogotá fragmentada. Bogotá. Tercer Mundo. 1998. 150 p.

CIBERGRAFÍA

ORTIZ G. Andrea Liliana. La sensibilización hacia el habitante de calle, brigadas y comunidad desde la lúdica como estrategia de un proceso de inclusión social. Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE 27 al 29 de Mayo de 2004. Bogotá, D.C., COLOMBIA. Disponible on line [<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/comfenalco.html>] Tomado el 11 de junio de 2011.

SILVA, Miguel. Diseño Objeto y función simbólica. México DF. Disponible: <http://foroalfa.org/articulos/disenio-objeto-y-funcion-simbolica>.

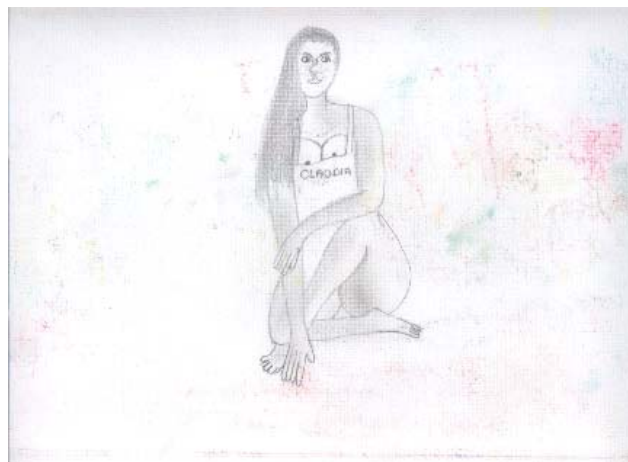
<http://web1.taringa.net/posts/salud-bienestar/2141913/La-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>

La memoria y los recuerdos durante el juego. [citado 11 de junio de 2011]. Disponible en Internet: <http://golfrois.com/main.php?mid=a50056>

VALIÑO, Gabriela. Sobre el juego podemos pensar: ordenando criterios para seguir jugando en el jardín de infantes. [citado 11 de junio de 2011]. <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>

ANEXOS

Anexo A. Imágenes de los trabajos realizados por los jóvenes de la Fundación Hogares Claret.





Anexo B. Imágenes bitácora.



