

**LA NUEVA ICONOGRAFÍA DEL PODER**

**MARIO ANDRÉS HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA  
2005**

**LA NUEVA ICONOGRAFÍA DEL PODER**

**MARIO ANDRÉS HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ**

**Trabajo de grado para optar al título de  
MAESTRO EN BELLAS ARTES**

**Directora**

**GILMA CARREÑO RANGEL**

**Licenciada en Artes Plásticas**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA**

**2005**

## **DEDICATORIA**

A DIOS, que me permitió realizar esta obra, así como a todos aquellos que han colaborado en la materialización técnica y conceptual de la misma.

A mi madre y a mi abuelo quienes confiaron en la culminación de mi meta y me apoyaron moral y financieramente, sin dudar en mi voluntad y capacidades.

A la memoria de mi padre Eduardo Hernández Guillen, quien sacrifico su talento en pro de nuestro bienestar.

A Danielita Hernández Torres, quien me ayudo a contemplar la inocencia y la interacción desprevenida con el juego.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis maestros por la confianza que me ofrecieron a través de la carrera, al maestro coordinador de la carrera de Bellas Artes José German Toloza H., quien siempre se mostró de buena disposición en el desarrollo de la carrera.

A la Licenciada en Artes Plásticas Gilma Carreño Rangel, directora del proyecto, quien me oriento en el desarrollo de las ideas y del concepto con el cuál se logro la culminación y consolidación de la obra plástica.

Al maestro Pedro Villamizar y a su equipo técnico conformado por Edilberto Rincón y Alvaro Gómez, quienes me colaboraron y me prestaron asesoría técnica y me ofrecieron sus conocimientos.

A Hermelinda Macias de Hernández y a Carlos Hernández Torres, quienes me colaboraron en la búsqueda y adquisición de piezas para el desarrollo de la obra en el extranjero.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. MARCO CONCEPTUAL	3
1.1 REFERENTE HISTÓRICO	3
1.2 ARTE Y JUEGO	4
1.2.1 La muñeca más famosa del mundo.	6
1.2.2 El juego de hacer dinero	7
1.2.3 Los muñecos de guerra	7
1.2.4 La historia de los juguetes en el siglo XX.	7
1.3 ANTECEDENTES NACIONALES	8
1.3.2 Matrimonio y mortaja.	14
1.3.3 Nadín Ospina.	14
1.4 ANTECEDENTES INTERNACIONALES	17
1.4.1 Alexander Calder.	17
1.4.2 Arte Pop	24
1.4.3 La Visión Manga	27
1.5 MARCO CONCEPTUAL	29
1.5.1 Los juguetes	31
1.6 EL JUGUETE ÍDOLO, EL JUGUETE ICONO.	35
1.7 LA CARICATURA COMO ANTESALA A LA RELACIÓN JUGUETE-ÍDOLO.	36
2. METODOLOGIA	37
2.1 PRINCIPIOS ETICOS	43
2.2 PROCESOS.	44
2.3 EL MITO EN LA INSTALACIÓN	47
2.4 CAJAS DE JUEGO	48

2.5 LOS BUTACOS: RELACIÓN ANTROPOMORFA DE LOS BUTACOS.	49
3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA: LA NUEVA ICONOGRAFÍA DEL PODER.	50
4. CONCLUSIONES	52
BIBLIOGRAFIA	54
ANEXOS	56
ANEXO A DESCRIPCIÓN DEL TEMA	56
ANEXO B OBJETIVOS	57
ANEXO C JUSTIFICACIÓN	58

## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. El gran terrorífico	3
Figura 2. El terrorífico menor	4
Figura 3. The resistance	6
Figura 4. Max Steel salvaje	7
Figura 5. Ajedrez	12
Figura 6. Ovnis	13
Figura 7. Matrimonio y Mortaja	14
Figura 8. Bizarros y críticos	15
Figura 9. Constelación vertical con hueso amarillo	17
Figura 10. Fanny la Bailarina y El pequeño payaso, el trompeta	18
Figura 11. Domador de leones	18
Figura 12. Sin título, Levantador de pesas ( <i>Haltérophile</i> ), Tiburón y ballena ( <i>Requin et baleine</i> ), Una rodilla ( <i>On one knee</i> )	19
Figura 13. Circo Calder ( <i>Cirque Calder</i> )	20
Figura 14. Rueda de Bicicleta	20
Figura 15. ¿Por qué no estornudar Rose Sélavy?	22
Figura 16. La mesa surrealista	23
Figura 17. Forest that Ears the Music	27
Figura 18. OCHIKAZUKI	28
Figura 19. OSG Corporation	28
Figura 20. Max Steel salvaje	29
Figura 21. El terrorífico menor 1 y 2	31
Figura 22. Iván y Haken	32
Figura 23. Beast man	33
Figura 24. Beast man 1 y 2	33

Figura 25.	Beast man	34
Figura 26.	Proceso de taller	38
Figura 27.	Proceso de taller	38
Figura 28.	Proceso de taller	39
Figura 29.	Proceso de taller	39
Figura 30.	Proceso de taller	40
Figura 31.	Proceso de taller	40
Figura 32.	Bocetos	41
Figura 33.	Bocetos	41
Figura 34.	Bocetos	41
Figura 35.	Bocetos	42
Figura 36.	Bocetos	42
Figura 37.	Bocetos	42
Figura 38.	Bocetos	43
Figura 39.	Bocetos	43

## GLOSARIO

Antagónica: Que denota antagonismo.

Antagonismo: Que denota antagonismo.

Antagonismo: Contrariedad, rivalidad, oposición.

Axiología: Ciencia de los valores, en especial de los valores morales.

Axiológico: Relativo a los valores.

Configurar: Dar forma y figura a una cosa.

Contexto: Enredo, maraña, trabazón.// Fig. Serie del discurso: hilo de una narración. El contexto permite conocer los pasajes oscuros de un autor.

Coreografía: Arte de la danza o del baile. Arte de representar en el papel un baile por medio de signos.

Coreográfico: Relativo a la coreografía: ejercicios coreográficos.

Chaman: Sacerdote tribal, que tiene contacto con el mundo místico.

Chamanico: Referente al chamanismo.

Dualidad: Carácter de una cosa doble: (la dualidad del hombre cuerpo y alma).

Develar: Galicismo por revelar, descubrir.

Étnica: Pertenece a una noción o raza.

Heterogénea: De naturaleza diferente.

Hito: Mojón de piedra, usase hoy solo para definir locación, punto fijo o fijado.

Icono: Imagen pintada y a veces dorada de la virgen o los santos, común para religión ortodoxa de Oriente.

Iconografía: Ciencia de las imágenes y pinturas. Álbum de imágenes o reproducciones de obras de arte.

Iconográfico: Referente a la iconografía, ciencia de las imágenes.

Ídolo: Figura de una deidad falsa que se expone a la adoración de los fieles.

Lúdico: Relativo al juego.

Lúdico-Formativo: Referente a la formación a través del juego - Mercadotecnia f. Investigación de mercado.

Mitología: Historia fabulosa de los dioses, semidioses y héroes de la antigüedad: mitología griega. Ciencia de los mitos.

Noción: Idea que se tiene de una cosa (sinón. v. idea) y conocimiento elemental.

Pulsión: En teoría psicoanalítica, impulso que incita a una persona a realizar o a rehuir ciertos actos.

## RESUMEN

TITULO: LA NUEVA ICONOGRAFÍA DEL PODER.\*

AUTOR: HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Mario Andrés\*\*

PALABRAS CLAVE: Porcelanicron, Iconografía, Escultura Objetual, Apolineo-Dionisiaco, Alter-ego.

DESCRIPCIÓN:

La obra La nueva iconografía del Poder contempla la importancia del icono como elemento de construcción cultural, del mismo modo evidencia el papel protagónico que la imagen o el icono posee dentro del campo del juego y el desarrollo de la personalidad.

El juego y el juguete se convierten en un plano para explorar la materialización del hombre a través del habitar del espacio y la personificación de la esencia humana en el ídolo.

El ídolo se traduce en la versión moderna del juguete y ayuda a sentar las bases de la subcultura moderna, la cuál es un reflejo del proceso de la industrialización, la deshumanización de la sociedad, el esclavizamiento del hombre en pro de una serie de microsistemas y la imposición del concepto de prelación y supremacía como único fin existencial; todo esto se ve reflejado en la construcción de la mitología moderna, de la composición de imágenes y el manejo del signo y el significado así como en el juego de la resignificación del mismo.

\* Monografía.

\*\* Universidad Industrial de Santander, Carrera de Bellas Artes. CARREÑO RANGEL, Gilma

## SUMMARY

TITLE: THE NEW ICONOGRAPHY OF THE POWER.\*

AUTHOR: HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Mario Andrés\*\*

KEYWORDS: Porcelanicron, Iconography, Object Structure, Apolineo-Dionisiaco, Alter-Ego.

### DESCRIPTION:

The work The new iconography of the Power contemplates the importance of the icon like element of cultural construction, in the same way it evidences the protagonistic paper that the image or the icon possesses inside the field of the game and the development of the personality.

The game and the toy become a plane to explore the man's materialization through inhabiting of inhabiting of the space and the personification of the human essence the idol.

The idol is translated in the modern version of the toy and help to sit down the bases of the modern subculture, the which a reflection of the process of the industrialization, the deshumanize of the society, is the man's slave in pro of a microsystems series and the imposition of the priority concept and supremacy like only existential end; all this is reflected in the construction of the modern mythology, of the composition of images and the handling of the sign and the meaning as well as in the game of the new meaning of the same one.

\* The Project Degree.

\*\* University Industrial of Santander, Carrera de Bellas Artes. CARREÑO RANGEL, Gilma

## INTRODUCCIÓN

El juego y el juguete se materializan en la realización de una obra plástica, cuyo motivo principal es el de plantear la relación directa que hay entre el juguete, y la acción del juego, con los principios y problemas que se relacionan con el concepto de lo escultórico; el hecho de habitar un espacio, de reconocer una estructura en la narrativa, en la idea del desencadenamiento de sucesos a través de la interacción de unos personajes cuya importancia varía a medida que todo evoluciona, la conformación de elementos simbólicos y rituales que hacen del juego un problema escultórico de instalación y ubicación en el espacio. Por otra parte tenemos la importancia del juguete como elemento volumétrico tridimensional, texturizado, colorido y expresivo o gestual que ocupa el espacio y da sentido al hecho o al contexto de la idea o drama que se desarrolla en el campo del juego, complementando el principio de la estructuración u orden narrativo que describe un hecho de lo cotidiano, de actualidad, o de orden cultural en cualquiera de las formas en las cuales el hombre estructura y traduce su propia realidad ya bien sea dentro de un lenguaje individual o colectivo. Esto es lo que caracteriza al juego en principio, la capacidad para traducir el drama, o la esencia de su tiempo en múltiples formas o situaciones metafóricas de la realidad, enmarcando la evolución misma del hombre y el desarrollo de la idea iconográfica, que representa el poder, así como su lazo con el mundo místico, sobrenatural el cual le otorga la capacidad de sobrevivir a un entorno que únicamente puede llegar a comprender mediante esta clase de abstracciones. Ciertamente la barrera que separa al juego y al juguete del arte es mínima, y muchas veces se confunden; tanto así que hoy en día podríamos decir que la mayoría de los artistas son en principio grandes jugadores y que es el instinto del juego el que los lleva a experimentar con los diversos materiales con los cuales encuentran un nexo simbólico, cultural, rítmico o estructural, llegando a desarrollar una relación que les permite explorar su propia personalidad evolucionando en muchos casos la visión

del alter-ego similar a la que desarrolla un niño con el juguete tal y como lo decía Nietzsche en su discurso de lo Apolíneo y lo dionisiaco; del caos surge el orden y entre cada orden hay un caos que equilibra la balanza rítmica y estructural que caracteriza y define al arte.

## 1. MARCO CONCEPTUAL

### 1.1 REFERENTE HISTÓRICO

Figura 1. El gran terrorífico



Mario Hernández. El gran terrorífico. 2003. Porcelanicron, 20x15 cm.

El juguete suele ser considerado un objeto accesorio, un complemento en la vida de los niños. Sin embargo no ha existido persona que haya crecido sin ellos, aún los sectores más humildes, imposibilitados monetariamente de acceder a los juguetes del mercado, apelan al ingenio para crear juguetes propios con los materiales que tienen a mano; barro, trapo, cartón, papel, fibras vegetales, madera, laca, plomo, cera, hojalata y alambre, son precarias soluciones capaces de convertirse en objetos de divertimento infantil, materiales que se prestan para la construcción de esta clase de objetos gracias a la imaginación y creatividad de los niños.

La palabra juguete es un tanto heterogénea. Incluye en sí misma a una enorme variedad de productos –existen alrededor de 250.000 clases de juguetes diferentes- que se clasifican en centenares de categorías según los materiales utilizados en su fabricación –plásticos, madera, metal, textil, papel, cartón, etc.-,

los mecanismos incorporados en los mismos – con movimiento, sin movimiento, eléctricos, a pilas, a resorte-, el proceso de producción- inyección de plástico, imprenta, etc.- que lógicamente influye sobre el producto final, y el uso por edades.

Los juegos de los niños han estado determinados por los avances tecnológicos en la construcción de juguetes y por los cambios sociales y urbanísticos que han experimentado nuestros pueblos y ciudades. Así, antes era corriente ver a los niños jugar en calles y plazas al elástico, al escondite, al aro o a la rayuela.

Es común que hoy la taba, el balero y el yo-yo ya no sean tan populares como antaño. La televisión, el tráfico y la sobrecarga de tareas extraescolares, impiden que los chicos puedan seguir jugando en plena calle. Los tiempos cambian, las generaciones de seres humanos son distintas, y los juegos que eligen los niños se relacionan con esos nuevos momentos de la humanidad.

## 1.2 ARTE Y JUEGO

Figura 2. El terrorífico menor



Mario Hernández. El terrorífico menor. 2003. Porcelanicron, 18x14 cm.

La definición de los términos Arte y Juego ha ocupado sectores importantes del

pensamiento occidental. En torno a ellos se han reunido diversas concepciones que bien pueden delinearse desde los griegos hasta nuestros tiempos. El conjunto de reflexiones que aquí se presentan tienen como objetivo descifrar la relación Arte-Juego en la Filosofía de “Federico Nietzsche, cuya raíz se advierte ya desde sus primeros escritos y de manera especial en el *Nacimiento de la Tragedia*.<sup>1</sup>”

En primer lugar, el arte puede ser considerado como pulsión vital de fuerzas antagónicas: o apolíneo y lo dionisiaco. Esto queda determinado por la adopción de las deidades helénicas de Apolo y Dionisios, para significar que la evolución del arte está ligada a esta dualidad, de manera similar como la generación lo está a la dualidad de los sexos. Ambas fuerzas son antagónicas, constantemente se excitan entre sí para procrear nuevos frutos cada vez más enérgicos, sobre los cuales la palabra Arte tiende un puente.

Tras la bella máscara de Apolo, que es el impulso formador de las apariencias, de lo ordenado y armónico, siempre se encuentra el fondo caótico, informe y del flujo vital efervescente, que es Dionisios. Apolo domina en las artes figurativas, que es armonía de formas; mientras que su oponente Dionisios es el dominante en la música, que está privada de forma, porque significa ebriedad, exaltación entusiasta y orgiástica.

---

<sup>1</sup> JIMENEZ MORENO, L. El pensamiento de Nietzsche. Madrid: Ediciones pedagógicas. 1994. p. 20.

El arte transfigura lo horrible y lo absurdo en imágenes.

Figura 3. The resistance



Autor Desconocido. *The resistance*. 1940. Ceramica, 50x20 cm.

De esta consideración del arte podemos deducir la primera relación con la noción de Juego. En el arte se produce el develar que no es otra cosa que la realidad dionisiaca de construcción y destrucción simultánea. Dionisio designa el principio destructor-constructor, símbolo del poder cósmico; es el mundo que juega, como el fondo dionisiaco que produce el mundo apolíneo de las formas, juega configurando y destruyendo, más allá de toda estimación axiológica, pues todos los valores aparecen en el seno de ese juego.

### **1.2.1 La muñeca más famosa del mundo.**

Barbie, la estilizada muñeca de Mattel, fue lanzada al mercado en 1959. Fue creada por el fundador de la empresa Elliot Handler y su esposa Ruth, quienes decidieron colocarle el nombre de su pequeña hija: Barbie; el de su hijo utilizado para nombrar a su famoso novio: Ken.

### 1.2.2 El juego de hacer dinero

El Monopolio, uno de los juegos de mesa más famosos del mundo, fue creado por un ingeniero desempleado de **Germantown** llamado Charles Darrow, quien lo inventó en su cocina.

### 1.2.3 Los muñecos de guerra

Figura 4. Max Steel salvaje



Intervención. Max Steel Salvaje. 2004. Plástico Acrílico y Porcelanicon, 30 cm.

El popular G.I. Joe, fue introducido al Mercado en los sesenta. El muñeco venía con su propio rifle, una granada de mano y un cinturón con cartuchos.

### 1.2.4 La historia de los juguetes en el siglo XX.

1902. Se lanzan en Estados Unidos los famosos ositos de peluche, también llamados **Teddy Bears**.

1913 d.c. Gilbert, médico y ex medallista olímpico, inventó el llamado **Erector Set**, un juguete hecho de pedazos de metal con los que los niños debían construir

carros y botes.

1928. Fue creado el personaje Mickey Mouse. Dos años más tarde, comenzaron a fabricar muñecos del ratón para vender a los niños.

1936. La empresa **Parker Brothers** introduce al mercado norteamericano el Monopolio.

1949. Ole Christiansen, un fabricante de juguetes danés, comenzó a manufacturar juguetes en bloques de plástico que se podían unir de diversas maneras. Así nació el lego.

1959. La muñeca Barbie fue presentada en la Feria Americana del juguete por Elliot Handler, fundador de la compañía **Mattel** y su esposa Ruth.

1977. Kenner Toys introduce la línea de figuras de la película La Guerra de las Galaxias.

### **1.3 ANTECEDENTES NACIONALES.**

En el desarrollo de la escultura nacional que se sustenta en el manejo del hierro ya bien sea en su forma primaria o no procesada, es decir en forma de láminas, varillas, cables, tubos, etc, o ya bien sea en su forma de material procesado y de desecho tanto industrial como artesanal pueden ser enumerados algunos artistas quienes a partir del desarrollo de nuevas técnicas de exploración materica tanto a gran como a pequeña escala llegaron a alcanzar un nivel de equilibrio en la complementación de placas, planchas módulos y demás elementos que se conjugan y complementan con el espacio y la arquitectura a través del color, la atmósfera, la luz y la sombra en formas que rayan con el constructivismo el cubismo y la abstracción. La materialización de este concepto se llevo a cabo a

partir de los años 60 y fue encabezada especialmente por artistas como Edgar Negret, Ramírez Villamizar y Carlos Rojas entre otros quienes se valieron de las propiedades estructurales del material y llegaron a desarrollar construcciones que reconfiguraban la noción de la construcción y del habitar de esos materiales convertidos en estructuras orgánicas o que por lo menos pretendían un origen orgánico, configuraciones de remaches, soldaduras y otras formas de ensamblaje.

Esto demuestra un nivel de comprensión por parte de estos artistas hacia el acto del juego como un acto de construcción instintiva con la cual le permiten al material adquirir y transmitir un discurso propio, el cuál no deja de tener un trasfondo psicológico que refleja la necesidad de trascender por medio de esta construcción del alter ego en una versión de arquitecto que recompone las formas y las leyes de la naturaleza.

Entre estos artistas se encuentran Felisa Bursztyn, nacida en Bogotá en 1933, ya había mostrado en Bogotá en el año de 1958 algunas aguadas figurativas y tres años después expuso en la galería El Callejón, 11 esculturas a base de chatarra. Estas serían el principio de una inquietud espacial y materica con la cuál exploraría el valor del objeto no solo el de desecho sino también el que tiene una conexión social o antropomorfa en el sentido primitivo de la palabra, es decir, el del hombre que depende de los minerales y su transformación para transmutar lo que le rodea.

1967 con piezas perfectas en donde los elementos empleados, tuercas, tornillos, bujías, alcanzan a perder su identificación funcional para construir núcleos de fuerza espléndidamente afiliados a una necesidad, a un espesor serio o significativo; se produce entonces una resignificación de los elementos tanto a nivel materico como funcional y estructural y se produce una relación psicológica en donde el caos del juego pasa a ser pieza clave para conseguir un orden que surge de lo lógico de lo absurdo y reconfigura lo que se presume coherente y

convencional en cuanto a la función de los objetos y las personas se refiere o de su propósito y razón de ser como individuos que forman parte de un todo en movimiento. Por esta razón la chatarra al pasar a un plano escultórico se convierte en un elemento que acrecienta el valor no solo estético sino compositivo dentro de un espacio de interacción tridimensional que puede ser definida y bien sea como escultura o como instalación.

A comienzos de 1968 la artista expuso en el Museo de Arte Moderno de Bogotá una serie llamada Históricas, esculturas u objetos realizados con láminas de acero cortadas, soldadas y generalmente enrolladas que con ayuda de un pequeño motor completamente visible podía moverse reiterada y torpemente. Según Marta Traba, estas obras referidas a situaciones orgánicas como las copulantes de Tingely, “resultaban fronterizas entre la armonía formal-gran tranquilidad, inusitado orden en la cinta metálica y sus involuciones y recorridos bastante líricos-y una vaga desesperación; desesperación de estar, de moverse, de hacer ruido y de la suma de inutilidades de todos estos actos aparentemente precisos”<sup>2</sup>.

Esto demuestra el nivel de evolución que alcanzó la artista al comprender el valor del acto del juego en la concepción no solo del hombre sino también de si misma y de cómo se refleja de un modo inconsciente en los objetos ya bien sean de uso cotidiano de desecho, de fabricación artesanal o industrial. Al mismo tiempo se

---

<sup>2</sup> SALVAT EDITORES. Historia del Arte Colombiano. Bogota: Salvat Editores Colombia, 1977. p.1587.

puede ver como la fusión instintiva de los materiales lleva a una evolución y a una contemplación mayor de los problemas y propiedades que poseen los cuerpos escultóricos como elementos que tienen una estructura y un movimiento intrínsecos por naturaleza.

Los antecedentes locales de este tipo de propuestas artísticas pueden ser rastreados hacia principios de los años ochenta, fecha en la cual el maestro gironés Pedro Villamizar comienza con la exploración del objeto encontrado, más específicamente hablando descubre el valor de la pieza de desecho, de lo popularmente es conocido como chatarra, ya que esta clase de elemento de producción y uso industrial, que lo atrae e identifica, pues su formación como ingeniero lo lleva a relacionarse con el referente antropomorfo de las máquinas y los componentes que interactúan en ellas, tal como sucede en la estructura humana. Para este maestro las piezas tienen un fin determinado, ya que al ser una creación del hombre y al partir de un referente estructural, estas pueden ser adaptadas y resignificadas, en el contexto en que se encuentren. El valor de su obra radica en la capacidad para componer una lectura que refleja una carga simbólica, material y social con la cuál afecta la relación del hombre con el medio, con el desecho, con la degradación de la materia y el fin de los objetos como un reflejo de su realidad inmediata.

Otro elemento que se ve resaltado es el de la crítica y el juego, no solo el juego evidente, sino también el juego de los signos y los significados con lo cual se vale del contexto de las piezas y su lectura primaria para crear un concepto que en lo satírico y hasta irónico, ya que muchas piezas de desecho que ya han perdido su vida útil o funcional, pasan a ser parte de una estructura estética, artística, que en la mayoría de los casos imita o incorpora elementos ornamentales y funcionales, evidenciando la visión utilitaria que existe en el medio hacia el arte, del mismo modo crea una relación de alter-ego con las piezas y no las utiliza hasta no llegar a un nivel de verdadera compenetración similar a la que se produce en el niño y el

juguete.

La obra del maestro gironés Pedro Villamizar (1945 - ) redignifica el material, retoma el concepto de Duchamp, la búsqueda de Giacometti en la expresión de la forma y los materiales, aplica la visión de los futuristas rusos quienes participaron de los movimientos de vanguardia de principios de siglo XX en cuanto a la toma del valor de las máquinas lo industrial se refiere. Su obra, crece gracias al sentido del juego y la relación de alter-ego que forma con las piezas y el espacio.

Figura 5. Ajedrez



Fuente: Pedro Villamizar. Ajedrez. 2000. Hierro, 100x100 cm.

Si bien el maestro Pedro Villamizar recompone el valor de las piezas de desecho y reivindica el valor y el fin del objeto y el material, también hay que tener en cuenta el aporte icnográfico y conceptual de la obra del maestro Mario Hernández Prada, quien ha desarrollado una obra pictórica que se basa en su última fase de la exploración de los íconos tanto mitológicos como culturales; acogiéndolos como personajes propios con los cuales se comunica o relaciona con su medio y crea realidades alternas, del mismo modo que traduce su propia personalidad y la

visión utópica que tiene el hombre moderno. Su obra tiene como fin redimir o afianzar al hombre en la imagen del súper hombre de Nietchze recurriendo a planteamientos filosóficos derivados del periodo clásico dentro de un espacio y tiempo metafísicos con lo cuál busca recrear una cuarta dimensión abstracta dentro de un plano bidimensional; su obra es importante por que recupera el valor de la imagen, el ídolo, el icono sacro redefinido como un discurso social, como el reflejo de la sociedad de su tiempo.

Figura 6. Ovnis



Fuente: Mario Hernández Prada. Ovnis. 1995. Acrilico sobre tela, 100x80 cm.

La búsqueda del alter-ego lleva al hombre a compenetrarse con la imagen y la forma recuperando la esencia del subconsciente.

El acto del juego es el fin de la materialización de la obra de arte, la interacción entre el artista y el espectador es el acto con el cuál la obra trasciende y se materializa, logra su impacto en el hombre sensible que se conmueve ante las sensaciones de la materia y los sentidos. Dieta para un artista pintor.

### 1.3.2 Matrimonio y mortaja.

La obra del maestro Adolfo Cifuentes, logra una interacción con el público integrándolo de un modo instintivo por medio de gestos, ademanes y desplazamientos espaciales; con la cuál acrecienta el volumen del espacio escultórico trascendiendo en el habitar dimensional de la acción y traduciendo al cuerpo escultórico en un nivel que va más allá de lo arquitectónico, de lo objetual, de la sensación y pasa a la integración del espectador, jugando con su expectativa y sorpresa en una forma que podría ser comparada a la del juego que el mismo dirige inteligentemente al acudir a patrones culturales propios del medio.

Figura 7. Matrimonio y Mortaja



Fuente: Adolfo Cifuentes. Matrimonio y Mortaja. 2004. Técnica mixta, 24 m<sup>2</sup>.

### 1.3.3 Nadín Ospina.

Nadín Ospina es uno de los artistas más destacados en el campo de la instalación, su obra se destaca no solo por el acto de habilitar el espacio, sino por el desarrollo en el concepto de lo icnográfico, como vehículo para la concepción

de la esencia del hombre en la configuración de su realidad inmediata, al igual que en su experiencia como ser sensible y sensitivo.

Figura 8. Bizarros y críticos



Fuente: Nadín Ospina. Bizarros y críticos. 1994. Piedra hechiza, concreto, cerámica, módulos, dimensiones variables, instalación.

Es evidente que la obra de Nadín Ospina, esta cargada de elementos icnográficos propios de la subcultura moderna, de lo popular de ídolos y héroes que penetran el contexto cultural de los pueblos, reemplazando a los íconos e ídolos de antaño. Esto se demuestra en la composición de los espacios arquitectónicos en sus instalaciones, a manera del juego que se convierte en ritual; en un ritual que evoluciona y se transforma según la experiencia del hombre.

La obra de Nadín Ospina, se desarrolla y afirma gracias a la aplicación del sentido lúdico, del hábil manejo del signo y los significados que le permite al hombre explorarse a sí mismo y superar los parámetros de lo convencional y lo contemplativo o conformista; es así que Nadín Ospina retoma los elementos cotidianos de la infiltración de la cultura occidental moderna y los funde con la

concepción artística estereotipada de lo latinoamericano creando figuraciones llenas de humor y de carácter reflexivo frente a la identidad. En algunos casos, reconstruye la imagen de la obra de arte al conjugar objetos cotidianos con obras llenas de significado histórico y cultural.

En el contexto nacional se vio un amplio desarrollo de la exploración del concepto del habitar del espacio y la utilización del resignificado de los objetos en la técnica de la instalación, a partir de los años 80 se vio un entusiasmo y un propósito en el afianzamiento de la instalación como alternativa a la escultura de bulto o tradicional, a partir de los años 90 se consolidó en las escuelas.

En el contexto nacional se llegó a un amplio desarrollo en el concepto de la instalación, a partir del salón nacional del año 1997, en el cual se pudo contemplar una amplia exploración en los principios del habitar del espacio, la construcción, la resignificación de los objetos, el manejo del signo y el significado, el nexo directo que hay entre el hombre, la acción de construir y descomponer los esquemas de lo preconcebido, junto a la acción del juego y la relación que surge entre el hombre y el juguete, o el hombre y la imagen del alter-ego. Todos estos conceptos se complementan de diversas formas, realidades geográficas y sociales, en la obra de estos entusiastas de la nueva generación, quienes aprovecharon el desarrollo del aporte Europeo y la incorporación radical de una nueva visión del hombre a través de los objetos y su rol en el espacio; el hombre se traduce en estos símbolos e imágenes e interactúa por medio de los mismos a manera de juego, llegando a una redefinición de lo material, de la estructura y lo antropomorfo.

La fuerte presencia de la instalación en este salón nacional deja ver la relación que hay entre el acto del juego y la creación artística, ya que el acto de instalar, así como de relacionarse con el significado de los objetos y su recomposición estructural y de fin, complementa las carencias de los cánones y formatos convencionales.

## 1.4 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

### 1.4.1 Alexander Calder.

Alexander Calder, es quizás uno de los mas grandes escultores del siglo XX y uno de los que mejor expone el concepto del juego y los juguetes como planos en los cuales se desarrollan problemas escultóricos, dada su formación como ingeniero, así como la influencia artística que existía en el seno de su hogar con la que logro forjar una relación sensible con los problemas derivados de la interacción con los materiales y los principios físicos o estructurales que presentan los materiales y el espacio; del mismo modo encontró el vehiculo para afianzarse en su discurso acerca de la existencia del hombre y las cosas, del como todo está relacionado y forma parte de un equilibrio matemático, lógico que en un principio parece azaroso pero que se compone en el espacio al ser asimilado por la experiencia lúdica del hombre.

Figura 9. Constelación vertical con hueso amarillo



Fuente: Alexander Calder. Constelación vertical con hueso amarillo. 1943. Madera pintada y alambre, 57.4x72.5x65 cm.

Figura 10. Fanny la Bailarina y El pequeño payaso, el trompeta



Fuente: Alexander Calder. Fanny la Bailarina y El pequeño payaso, el trompeta. 1926-1930. Alambre, tela, abalorios, ovillos, madera y papel, tubo de goma y embudo de metal. 29.2x15.2x26.7 cm, 29.21x11.43x19.05 cm.

Figura 11. Domador de leones



Fuente: Alexander Calder. Domador de leones. 1926-1930. Alambre, madera, metal, tela cuero y cordel; banquetas: metal pintado, 49.5x16.8x25.7 cm.

Figura 12. Sin título, Levantador de pesas (*Haltérophile*), Tiburón y ballena (*Requin et baleine*),  
Una rodilla (*On one knee*)



Fuente: Alexander Calder. Sin título. 1943. Móvil de pie, acero pintado, 60.2x52 cm.

Fuente: Alexander Calder. Levantador de pesas (*Haltérophile*). 1930, fundición 1966. Bronce, 21.5x17.2x3.8 cm.

Fuente: Alexander Calder. Tiburón y ballena (*Requin et baleine*). 1933. Madera exótica, 86.5x102x16 cm.

Fuente: Alexander Calder. Una rodilla (*On one knee*). 1944. Bronce, 96x94x91.4 cm.

Las figuras de su famoso *Circo Calder*, en las que el artista trabajó desde la primavera de 1927, eran todas ellas móviles, no solo virtualmente. Calder hacía de director de circo. Como un niño se sentaba entre sus juguetes y despertaba a la vida, con ruidos y movimientos de la mano, a los payasos, equilibristas, músicos y animales de alambre, de corcho y demás material desechado. Las actuaciones (acompañadas de la canción *Ramona*, muy popular en esa época) se convirtieron en una atracción en los círculos artísticos parisinos.

Figura 13. Circo Calder (*Cirque Calder*)



Fuente: Alexander Calder. Circo Calder (*Cirque Calder*). 1926-1930. Técnica mixta: alambre, madera, metal, tela, ovillos, papel, cartulina, cuero, cordel, tubo de goma, corcho, botones, abalorios, escobillas, limpia pipas, chapas de botella; tamaño variable, medidas exteriores: 137.2x239.4x239.4 cm; complementos: 194.3x248.3x245.7 cm.

Este artista, es en definitiva, el que complementa la búsqueda de la forma, el diseño, así como el fino propósito original que impulsa al hombre a transformar las formas, los objetos, el espacio y así mismo; retornando a la esencia de lo que el mismo Duchamp trato de desmitificar, un pequeño DIOS que es dueño de un mundo alterno, abstracto y tangible a su vez.

Figura 14. Rueda de Bicicleta

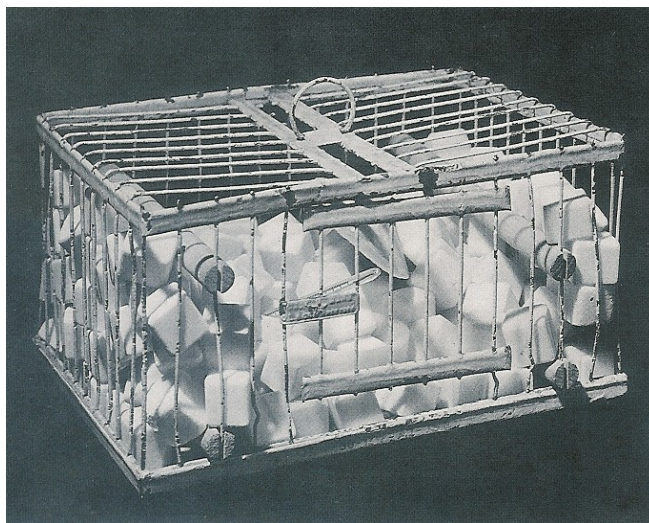


Fuente: Marcell Duchamp. Rueda de bicicleta. 1913 (reconstruida en 1964).

Rueda de bicicleta sobre taurete de cocina, 126.5 cm de altura.

Si bien Marcel Duchamp contribuyó al avance en la escultura a través del desarrollo del concepto del objeto como pieza que posee un valor estético de diseño y construcción, dando origen o impulso a las tendencias que revaloraron el objeto desde un punto de vista psico-sexual, como elemento motor en el acto de la creación estética instintiva de significado trascendental para el creador que se recompone a través de su relación con los objetos; o como los dadaístas, quienes reconsideran el valor lógico de la sociedad de su tiempo, y los logros que esta pensaba habían logrado, así como la confianza que depositaban en los objetos que simbolizaban lo convencional, tradicional y el orden lógico e intransigente que dominaba al mundo occidental de finales del siglo XIX y Principios del siglo XX. También es necesario contemplar el hecho de la revalorización de la escultura primitiva o el arte de las culturas primigenias que aún se encuentran vigentes en el continente Africano, el cuál es un referente cercano para las Europeas desde que el hombre comenzó a desplazarse y a asentarse en el mundo; tal apreciación de la escultura es importante, sobre todo en la obra de Alberto Giacometti y su desarrollo de los objetos antropomorfos basados en la esquematización instintiva de valorización de patrones de las diversas culturas africanas, con lo cual se logra un juego visual de asociación estructural, funcional, simbólica, orgánica y espiritual ya que para los pueblos primigenios es más clara la relación del hombre con los objetos y su desarrollo como algo dictado por un intelecto superior que surge de la relación instintiva, intuitiva y experimental que el hombre tiene al reconocer su papel en el mundo y redefinirse como ser funcional, adaptable, que posee una conexión mística con el entorno y que se refleja en él, redefiniéndose así como en el tablero en el cual se reafirma, con el desarrollo de una iconografía, de una construcción, de un texto y contexto que le permite perpetuarse en diferentes planos, espacios que le ayudan a expandirse como ser expresivo.

Figura 15. ¿Por qué no estornudar Rose Sélavy?



Fuente: Marcell Duchamp. ¿Por qué no estornudar Rose Sélavy?. 1921. Ready-made; 152 dados de mármol en forma de azucarillos, con termómetro y esqueleto de sepia en una jaula; 10.5x16.5x21 cm.

De nuevo aparece el juego con el texto, con el símbolo, el signo y el significado, que los artistas como Giacometti pudieron apreciar y desarrollar a partir de ese contacto con el instinto que se plantea en el campo del juego así como la relación física y simbólica que se adquiere con el objeto como punto de partida para la exploración y la construcción de la obra de arte, similar a la relación que adquiere un niño al entrar en contacto con el juguete.

Cabe resaltar que el aporte tanto de Giacometti, como de Duchamp, Picasso, Miro, Dali, Boccioni, Brancusi y otros, quienes ayudaron a reevaluar el concepto de arte, así como los cánones y estilos tradicionalistas es importante, ya que a pesar de tener un alto desarrollo y estudio en el conocimiento del orden de todo lo existente, así como del hombre y su lugar en el plano de la creación, los valores adquiridos en el periodo del renacimiento, no permitían una adaptación rápida y acorde a los problemas que había ayudado a crear.

Figura 16. La mesa surrealista



Fuente: Alberto Giacometti. La mesa surrealista. 1933. Bronce. 143x103x43 cm.

Al contrario, la matemática esotérica del renacimiento había llegado a un punto de distanciamiento instintivo que no permitía la exploración y la realización del hombre como ser multifacético y mutable, con lo cual se llegó a un estancamiento de forma y apariencia. Por esta razón el aporte en la visión del arte Africano dentro del nuevo concepto de arte, entendido por acto de juego e interacción simbólica y de patrones de valor, es muy importante ya que en principio no es arte como se entiende en occidente “desarrollado”, sino que es un acto desprevenido que se podría comparar al que realizan los niños al dibujar una y otra vez un patrón de figuras, una y otra vez hasta que adquieren un sentido y significado propios en una afirmación del niño, quien al igual que el hombre primigenio se redefine, así como construye las reglas de su mundo interior y exterior.

Esto se ve reflejado en la visión que las culturas primigenias tienen de la proporción, la forma, la estructura y la dimensión del hombre como cánones irregulares, mutables, así como adaptables a las normas que le dictan el insto del juego o de relación con el medio, tanto real como místico; es por eso que la visión aparentemente infantil e ingenua de la expresión primigenia y más

específicamente Africana, es tan importante en el desarrollo del arte occidental de principios del siglo XX, y en especial para “Alberto Giacometti quien evolucionaría hasta lograr una síntesis, una expresión, una relación con el juego, con lo materico, con la estructura, con la relación antropomorfa de los objetos y el instinto matemático que recurre al caos y a la reconstrucción como una forma de construcción lógica y ordenada ampliando el campo de la expresividad y el habitar del espacio”<sup>3</sup>.

### **1.4.2 Arte Pop**

Es en el estilo de vida estadounidense de la post guerra en el cuál se empiezan a marcar los parámetros de la sociedad ideal en el nuevo concepto de bienestar occidental enmarcado en la nueva mentalidad capitalista del consumismo y la compenetración estrecha con los objetos y su significado; aprovechando los medios industriales y su capacidad para propagar, masificar y simplificar la imagen y el concepto de un modo directo, ingenuo e inmediateista; siendo una iconografía popular y autocomplaciente que obedece a parámetros de manejo psico-sexual del subconsciente en el cuál se desarrolla el hombre común de un modo desprevenido y que forma parte de un diseño, de una estructura y de una narrativa que es directa y en la mayoría de los casos económica pero evocadora con lo cuál el hombre moderno se siente atraído hacia ese llamado de los objetos consumistas e industriales que prometen otorgarle un estatus y un bienestar que

---

<sup>3</sup> SCHNECKENBURGER, Manfred. Arte del Siglo XX. Barcelona: Editorial TASCHEN. Tomo 2. p. 125. 2001.

lo mantendrá en un estado de satisfacción y autocomplacencia inconsciente. Este concepto y su efecto inmediatez en la psiquis del común y el colectivo llevó al desarrollo y exploración de las técnicas industriales o de carácter publicitario y mercantilista, valiéndose de todos los medios tanto gráficos como matéricos con los cuales crean una recomposición de la sociedad de su tiempo y definen que esta se compone y argumenta con las imágenes del cotidiano; esto sucedió primero por parte de los ingleses en los años 50, más exactamente a partir de la exploración hecha por Richard Hamilton y los miembros del grupo independiente en el año de 1956 tras la exhibición realizada en la White Chapel Art Gallery de Londres; pero serían los estadounidenses quienes asimilarían mejor este concepto al ser estos los padres de la producción en serie y la masificación de los medios y el consumo.

Recuperando el nexo antropomorfo y el simbolismo y significado que los elementos de uso y consumo diario tienen para el hombre moderno, esto atrajo a artistas como Andy Warhol, Jasper Johns, Claes Oldenburg, entre otros y los llevó a replantear los hechos del momento, la atracción de la iconografía tanto de farándula como política, así como la más pura mercantilista y cotidiana, al mismo tiempo que se exploraba el impacto de los ídolos, la apariencia, el diseño, el mensaje directo y la lectura facilista y complaciente de una realidad que se mantenía dentro de la burbuja del ideal del sueño americano. El hombre sustenta su concepto de bienestar ya no en los antiguos iconos religiosos, sino en los términos y en los símbolos del consumo como único fin y medio para existencia y subsistencia del hombre y la sociedad.

Este concepto abarcó y se expandió con gran amplitud y velocidad gracias a los nuevos medios gráficos y de producción visual que empezaban a adquirir nuevas dimensiones perceptivas más allá de la antigua frontera de la subcultura de las calles. Tales expresiones llegaron a conformar diversos modos de expresión en diversos puntos de vista aportados por diferentes artistas tanto ingleses como

estadounidenses o que se desarrollaban en estas esferas; entre estos artistas que revaloraron los nuevos medios de expresión se encuentran Lichtenstein, quien retomo y reinterpreto el valor del comic y su medio o su forma de impresión replanteando el valor de su estructura narrativa dibujística onomatopéyica y textual con la cuál aprovecho un sin fin de posibilidades no solo compositivas sino también discursivas o conceptuales aprovechándose del canon o el icono popular y estereotipado de las tiras de historietas que ya para aquel entonces eran populares y formaban parte de la historia colectiva de los estadounidenses retomando además el papel de la viñeta, del detalle, del dramatismo y el movimiento cinematográfico que se plasmaba en este medio en un principio considerado infantil y nocivo para la formación de los niños de su tiempo.

Irónicamente este medio seria clave en la introducción de códigos no solo dibujísticos, compositivos y estructurales que representaban los valores e ideales de la nueva cultura estadounidense que emergía de la segunda guerra mundial para posicionarse en una red de mercados y puntos de abastecimiento estratégicos en los cuales terminaría produciendo posteriormente un mestizaje iconográfico y mediático como sucedió en el caso de Japón en donde los soldados estadounidenses que se habían quedado después de la segunda guerra mundial como parte del tratado de paz introdujeron no solo sus costumbres tradicionales sino también muchos de sus vicios y formas de expresión particulares o poco conocidas por parte de otros pueblos, es así como el manga japonés surgió al combinar la tradicional iconografía de los grabadores y xilógrafos con el formato y medio de impresión del comic estadounidense degenerando en ídolos y héroes fusionados con situaciones e ideales importados por los héroes estadounidenses y la tecnología que estos confrontaban en su carrera armamentista y estratégica con la unión soviética.

### 1.4.3 La Visión Manga

El desarrollo y la influencia de la iconografía no es solo de origen estadounidense, también se ve un notable apoyo por parte de los artistas japoneses, quienes poseen una tradición dibujística e iconográfica mayormente desarrollada en el grabado y ahora en el marco del comic o manga como es llamado en Japón este tipo de dibujo. Este desarrollo en el manejo del icono, así como en su estilo representativo se ha trasladado al contexto del modelado, la escultura y el juguete o juguete ídolo como se ve reflejado en la obra de los artistas de la nueva generación de diseñadores gráficos que se apoyan en la tecnología de punta, así como la influencia y asimilación de los nuevos medios de telecomunicación, los cuales llevan este tipo de imagen en forma de animación a una población que esta cada vez más sistematizada, creando un nuevo formato iconográfico de formación de una mitología moderna, así como de una subcultura contemporánea que ayuda a fortalecer y a matizar el tablero de la nueva iconografía mundial.

Figura 17. Forest that Ears the Music



Fuente: Kazuo Yamashita. Forest that Ears the Music. 1991. Arcilla y liquitex,

50x65 cm.

Figura 18. OCHIKAZUKI



Fuente: Yasunori Mizuno. OCHIKAZUKI. 1993. Arcilla y pintura acrílica, altura: 57 cm.

Figura 19. OSG Corporation



Fuente: Kazuaki Futazuka. OSG Corporation. 1993. Súper plástico alloy y color metalizado, 20x20x75 cm.

## 1.5 MARCO CONCEPTUAL

Figura 20. Max Steel salvaje



Intervención. Max Steel Salvaje. 2004. Plástico Acrílico y Porcelanicron, 30 cm.

Desde el principio de los tiempos del hombre ha utilizado el poder de las imágenes para comunicar cosas, delimitar territorios, representar su concepto del mundo o para dominar a otros; esto es algo que forma parte de la naturaleza humana y que manifiesta con fuerza en el concepto del ídolo, el cual le permite al individuo aproximarse a una figura de poder, e interactuar con ella, le permite acceder a una representación de la realidad en la cual puede desarrollar su personalidad,

basándose en el concepto del superhombre de “Nitzche, con el cual explora el alter ego, se interpreta diferentes roles y situaciones que son fijados por la temática que reflejan los juguetes o dentro de la cual se encuentran enmarcados, así como su concepto e ideología, la cual es el testimonio más dicente de su época.”<sup>4</sup>

Por otra parte los juguetes están envueltos dentro de una temática o concepto que los lleva a la teatralidad y que les permite transmitir un aura o una mística que se acentúa a través de las imágenes del diseño gráfico, tanto pictóricas, dibujísticas, como arquitectónicas ya que la mercadotecnia se enfoca en la venta del concepto, por lo tanto el muñeco y su empaque cobran el mismo protagonismo y se convierten en un problema no solo iconográfico sino de instalación y ocupación espacial que la pone en un plano completamente escultórico; ya que la caja se convierte en un espacio que habita dentro de otro espacio y su composición debe estar en armonía con el resto de la arquitectura; todo se asemeja al diseño o arquitectura de un altar con el cual se exhibe y glorifica a un icono, o ídolo, exaltando el aspecto sacro, o místico que alcanza la figura en el proceso de interacción por parte del individuo.

---

<sup>4</sup> JIMENEZ MORENO, L. El pensamiento de Nietzsche. Madrid: Ediciones pedagógicas. 1994. p. 26.

### 1.5.1 Los juguetes

Figura 21. El terrorífico menor 1 y 2



Mario Hernández. El terrorífico menor 1 y 2. 2004. Porcelanicron, 18x14 cm.

El juego y los juguetes son un elemento esencial en todos los grupos humanos y su desarrollo se asemeja al de el hombre, reflejando los cambios de la sociedad; casi todas las actividades que se desarrollan a manera de juego se convierten en eventos rituales que traducen el drama de la existencia misma y definen a los individuos, ya bien sea dentro de un grupo o como seres que aprender a reconocerse a sí mismos.

Debido a que el juego es esa traducción de la vida, así como de nuestra realidad entonces este demanda personajes que ayuden a vivenciar el drama de la supervivencia; de esta manera los personajes son encarnados de muchas formas, ya sea en una danza ritual, en una ceremonia mística o chamánica, en un ritual de iniciación, o en una demostración o representación iconográfica del poder y la victoria, por medio de simples muñecos o figuras.

Todo esto hace del juego y los juguetes una fuerza primordial en la sociedad. Pero además hay que resaltar el valor del juguete como pieza fundamental en la comprensión del mundo, en la estructura de las cosas, en su construcción, en el sentido escultórico de movimiento, dinamismo, dimensión y todo lo que nos

permite crear una noción de existencia de nuestro entorno y realidad; es en este punto en el cual el juguete deja de ser un simple elemento ritual, cultural, lúdico-formativo, y pasa a ser un problema escultórico; se transforma en un problema espacial, de diseño, en una imagen que traduce una filosofía, el conocimiento o expectativa de un pueblo, individuo, o cultura, convirtiendo a la imagen en un instrumento de penetración de conducción hacia un ideal.

Figura 22. Iván y Haken



Mario Hernández. Iván y Haken.2004. Tinta sobre acetato, 21x27 cm.

Dadas las características especiales del juguete es muy fácil transformarlo en un canal de dominación cultural, además este se complementa con recursos igualmente efectivos y primitivos que han evolucionado a la par; tales recursos comunicativos y expresivos son el dibujo y el color, debido a la universalidad de dichos elementos y a su fácil aplicación, además de su aplicación simbólica e iconográfica, o que aplica de manera equilibrada y efectiva la ciencia de las imágenes, simplificando el mensaje para que sea reconocible por todos los estratos sociales y culturales, es que el juguete así como todos los elementos de la mercadotecnia que la acompañan, se han convertido hoy en día en un elemento de dominación, o acondicionamiento de valores, influenciando a las generaciones

mas recientes de nuestro tiempo, propiciando un impacto en la etapa mas impresionable de todas marcando un ito en el individuo, tanto a nivel estético, cultural, de principios y valores, en el sentido de posesión y poder y en el sentido de abstracción de la realidad; con lo cual se elimina la noción de sentido común en cuanto al contexto local se refiere.

Figura 23. Beast man



Mattel. Beast man. 2003. Plástico y silicona, 20x18 cm.

Figura 24. Beast man 1 y 2



Mattel. Beast man 1 y 2. 1984, 2003. Pasta, plastico y silicona, 15x12 cm, 20x18 cm.

El concepto de la obra está enfocado desde el punto de vista del juego y de los juguetes, desde la imagen y su utilización por intermedio de la mercadotecnia, de la masificación de un concepto y una idea, hacia el juguete y la imagen como objetos de culto, como un ídolo que representa a la cultura en todos sus aspectos, visualiza el concepto del origen, la identidad, habla de la estructura del mundo en todas sus formas y contextos. También habla de la relación del hombre con su propia realidad a través de la interacción con el juego y los juguetes, el desarrollo de la personalidad así como su capacidad para convivir con los demás individuos.

El juego se convierte en un punto en el cual se explota la puesta en escena, la representación del mundo y la realidad, una imitación de la vida en donde uno mismo construye principios y valores, pero además adquiere una noción de la especialidad de habitar el espacio desde un punto de vista no solo escultórico, sino también teatral o gestual, expresivo, coreográfico, que tiene en cuenta detalles de composición y equilibrio inconscientes instintivos que solo se dan por una interacción natural y desprevenida.

Figura 25. Beast man



Mattel. Beast man. 2003. Plástico y silicona, 20x18 cm.

## **1.6 EL JUGUETE ÍDOLO, EL JUGUETE ICONO.**

El juguete ídolo, el juguete icono es la unión entre el hombre y lo sobrenatural, entre el hombre y el alter-ego, debido a la constante búsqueda del hombre por la materialización de los temores, las expectativas, de lo desconocido y lo intangible; esta búsqueda de la materialización del hombre-DIOS, en la forma del ídolo, o de esa forma de agencia intermediario con la cual el hombre interactúa con DIOS o las fuerzas sobrenaturales que él maneja de manera de abstracciones. Es este contacto que parte del subconsciente, el que impulsa al hombre a interactuar con la imagen, con la figura, con el juguete, su estructura y dimensión; así como con el habitar del espacio y los problemas escultóricos que este presenta. El juguete ídolo es un nexo con la evolución del subconsciente del hombre y su apreciación de la composición de las fuerzas que rigen tanto al mundo sobrenatural de la mente como corpóreo y funcional de lo material y tangible.

El dragón está hecho en una estructura tubular, láminas y piezas de desecho industrial, entre las que se encuentran elementos de maquinaria, partes de motores, cadenas de motocicleta, de bicicleta, de degradación; las piezas son ensambladas con base en soldadura a modo de factor móvil, su forma también simula la estructura de un barco con lo cual hace una comparación del encuentro que ocurrió entre Cristóbal Colón y los españoles con las tribus indígenas americanas y el posterior choque icnográfico y cultural que destruyó la identidad de estos pueblos. De igual manera se está produciendo un choque icnográfico que evidencia la desigual situación que existe entre los pueblos industrializados y la América Latina.

Su situación material y composición estructural reúne el sentido de la obra y encadena no solo el sentido textual del juego, es decir, la trampa sino también la lectura visual en el manejo del espacio, el color, la estructura, las fuerzas de tensión y movimiento que atrae la observación al centro de la composición.

## **1.7 LA CARICATURA COMO ANTESALA A LA RELACIÓN JUGUETE-ÍDOLO.**

En el desarrollo de la construcción del alter-ego, se presenta una exploración de la estructura y el boceto, de este modo el niño, el hombre, el artista, llegan a una exploración de la estructura y el subconsciente, siguiendo patrones en muchos casos repetitivos con los cuales el ser humano ha aprendido a captar el mundo, a todo lo que le rodea, así como a sus semejantes, la mínima variación de la estructura revela la intencionalidad, el grado de interacción y expresividad que demuestran una forma de alter-ego que por lo general no es revelado en un estado normal; así es como el hombre empieza a crear una conexión inconsciente con el objeto, la materia, el ídolo, y el icono desde el más primitivo de los aspectos hasta el más complejo tanto en composición como en técnica. De esta manera el hombre siempre estará relacionado con el dibujo, la caricatura, con el poder de la imagen con el personaje iconográfico y con el alter-ego.

Esta es la razón por la cuál la caricatura se presenta como una forma de juego, como la construcción previa al proceso escultórico que como es obvio sucede en primera instancia como un acto mental e intuitivo; por esta razón se toma como un ejercicio para el desarrollo de una exploración perceptiva de la estructura y la expresión, el nivel de asimilación de estos conceptos a modo de análisis científico, humorístico, o simplemente de acción lúdica y repetitiva lleva al artista a una capacidad de síntesis y reconocimiento con la cual la exploración estructural bidimensional pasa a ser materializada en una tercera dimensión materica que la igual que el ejercicio de la caricatura parte del subconsciente pero a diferencia de esta se repotencializan en una carga de significados matericos, objetuales y dimensionales.

## 2. METODOLOGIA

Debido a la gran variedad de figuras disponibles en el mercado, y al nivel en el acabado de detalles, tanto estéticos como estructurales fueron seleccionados algunos ejemplos claves de ese manejo de ídolo, del icono del alter-ego y el desarrollo del texto y la subcultura moderna; estos ejemplos demuestran el alto desarrollo y penetración cultural a través de la imagen, debido a esto se llegó a una interacción directa con estos elementos, para contemplar la interacción con el espacio que los mismos demandan, así como el nivel de interacción que se podía alcanzar con ellos, interviniéndolos y ubicándolos en una construcción arquitectónica propia de la experiencia con el juego y los elementos que se derivan del mismo. Esto produjo un problema del habitar especial y resignificación de los objetos así como el aprovechamiento del referente antropomorfo y las diferentes etapas de la evolución del hombre. Este referente antropomorfo logró ser afianzado en la esencia de la silla campesina o el taurete artesanal, de igual modo se aprovechó el efecto de la construcción infantil con las cajas de los juguetes lo cual canalizó el concepto de la penetración cultural en los distintos niveles y con los distintos efectos que este hecho implica; creando una coherencia no solo con el discurso teórico sino también con el material y con lo positivo. Es la exploración del niño-hombre, con la cuál se crea una bruma dimensional y se propone que el hombre creador o artista es a su vez un niño, o que el efecto visual reincide del niño al hombre marcando un efecto clave en el contexto cultural de la formación del alter-ego y la realidad alterna.

Por otra parte se analizó el contexto del icono del dragón y se constituyó el efecto de esta imagen, llevándolo a un efecto constructivista, como referente de una utopía social, del mismo modo se conmemora el nacimiento o el origen del contexto de la escultura objetual y el inicio del acto de la instalación.

Los efectos de la composición material en la variedad de recursos enfatiza la evolución del hombre mismo y la traducción de su existencia en la degradación y resignificación de los materiales.

Figura 26. Proceso de taller



Mario Hernández. Proceso de taller. 2004. Aluminio, tubería de aguas negras, residuo industrial, hierro, 195x185\*175 cm.

Figura 27. Proceso de taller



Mario Hernández. Proceso de taller. 2004. Aluminio, tubería de aguas negras, residuo industrial, hierro, 195x185\*175 cm.

Figura 28. Proceso de taller



Mario Hernández. Proceso de taller. 2004. Aluminio, tubería de aguas negras, residuo industrial, hierro, 195x185\*175 cm.

Figura 29. Proceso de taller



Mario Hernández. Proceso de taller. 2004. Aluminio, tubería de aguas negras, residuo industrial, hierro, 195x185\*175 cm.

Figura 30. Proceso de taller



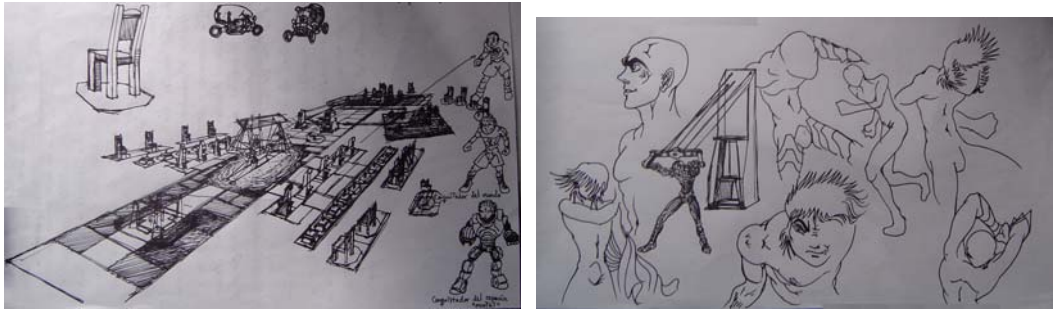
Mario Hernández. Proceso de taller. 2004. Aluminio, tubería de aguas negras, residuo industrial, hierro, 195x185\*175 cm.

Figura 31. Proceso de taller



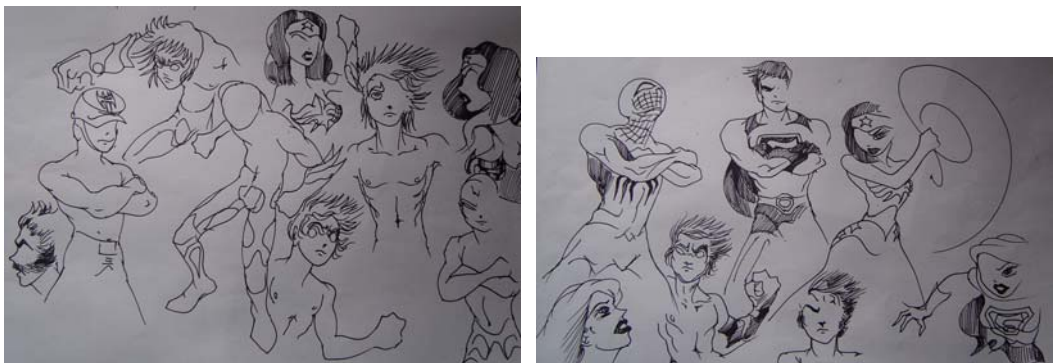
Mario Hernández. Proceso de taller. 2004. Aluminio, tubería de aguas negras, residuo industrial, hierro, 195x185\*175 cm.

Figura 32. Bocetos



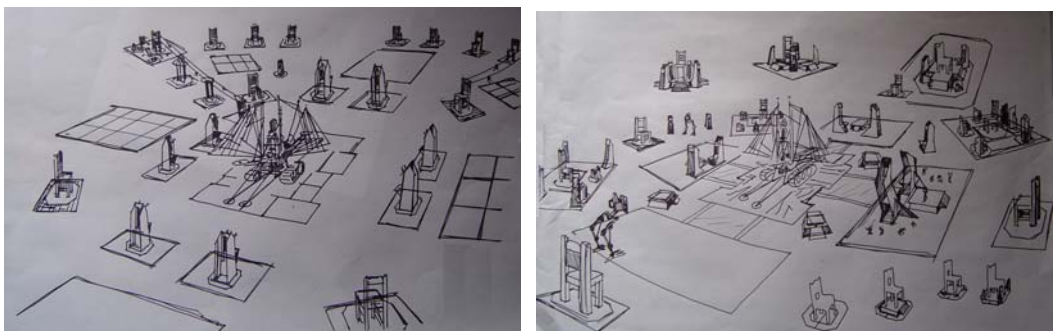
Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 33. Bocetos



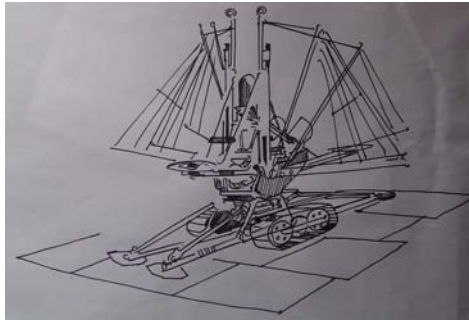
Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 34. Bocetos



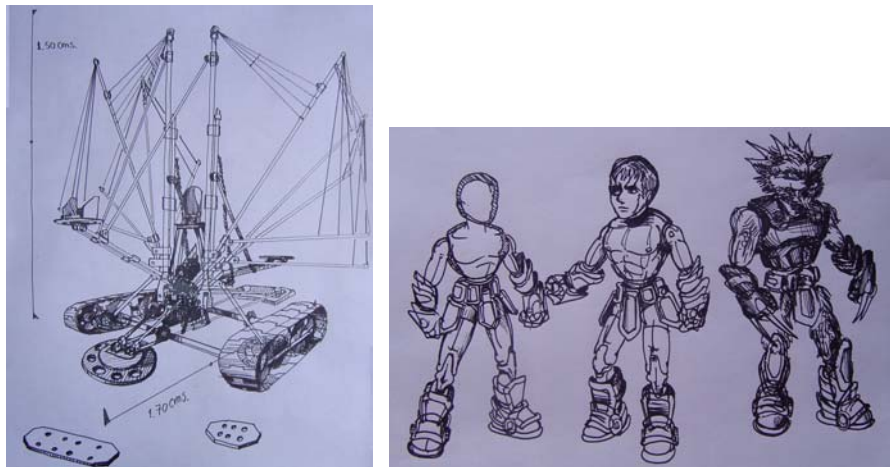
Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 35. Bocetos



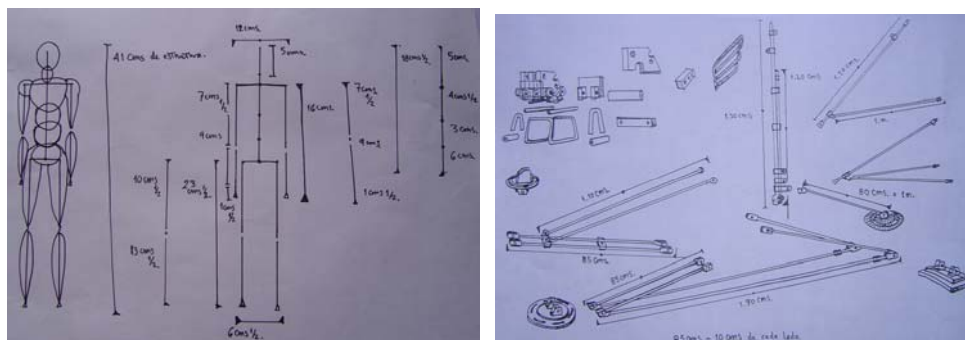
Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 36. Bocetos



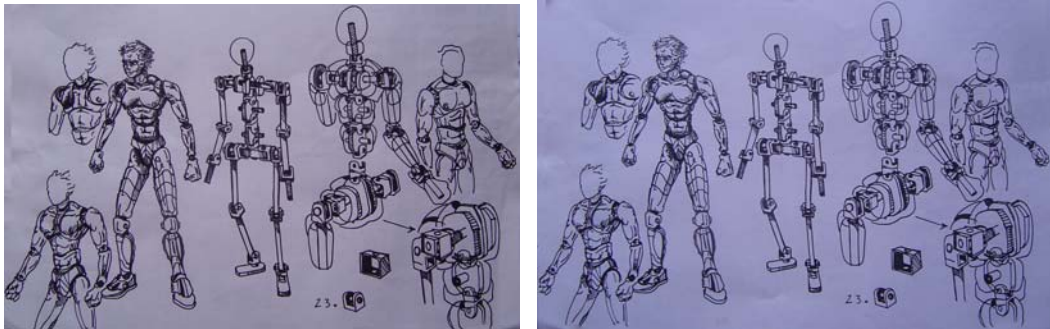
Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 37. Bocetos



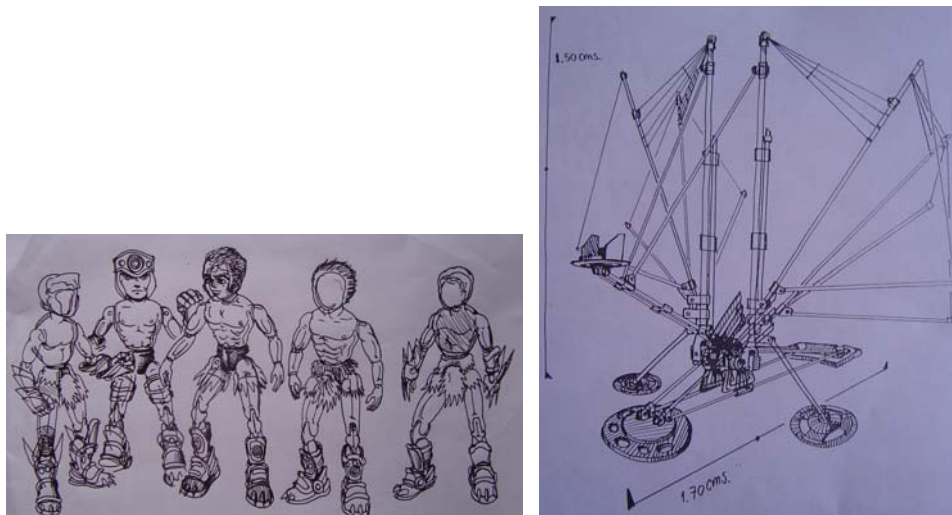
Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 38. Bocetos



Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

Figura 39. Bocetos



Mario Hernández. Bocetos. 2004. Micropunta sobre papel, 21x35 cm.

## 2.1 PRINCIPIOS ETICOS

- No mentir en la información (mostrar la realidad de los objetos).
- Evitar el plagio a nivel conceptual e investigativo desde el estado del arte.
- Empleo de material elaborado a mano aplicando las normas de calidad que garanticen la obra plástica.
- Respetar los derechos de autor.

## **2.2 PROCESOS.**

En el contexto de la iconografía como vehículo para la penetración y formación cultural, pueden ser contemplados muchos aspectos; no solo estéticos, matéricos, estructurales, sino también estructurales. El poder de la imagen es traducido a todos los objetos e ideas que surgen de la interacción del hombre con el espacio; cada objeto, cada trazo, cada elemento estructural que haya sido materializado ya bien sea en dos o tres dimensiones, ha surgido por es a interacción instintiva e intuitiva con todo lo que lo rodea, y llega a ser consolidado a través del juego en una cuarta dimensión, la dimensión de la imaginación de la cual todas las formas e imágenes se recomponen y resignifican. Por esta razón el mundo esta construido y puede ser leído de cierta manera; ofreciendo una posibilidad constante a la evolución, a la asimilación y al afianzamiento de los nuevos códigos que enmarcan y evidencian la realidad inmediata de los tiempos modernos.

Teniendo en cuenta esta apreciación acerca del poder de la imagen y su función formadora en todos los aspectos de la vida del hombre, y con el fin de evidenciar el nivel de penetración cultural y el encuentro desigual que se produce entre dos mundos: cultural e iconográficamente hablando desiguales o distantes, es que se ha diseñado la obra la nueva iconografía del poder; desarrolla en el contexto de la instalación y que posee los siguientes aspectos característicos:

1. El dragón.
2. Los móviles o estantes.
3. Los butacos.
4. Las casas de cartón.
5. Los ídolos.
6. Los matachos o juguetes.
7. El matacho de acción de George Bush hijo.
8. El planteamiento de antagonismo.

## 9. Los caminantes.

Tal y como se puede apreciar en los escritos y tratados que hablan acerca de la instalación, se presenta ante el artista creador, como un plano en el cual es espacio y los elementos se resignifican y complementan, sin importar su condición material o soporte dimensional ya que revaloriza la experiencia de vida del hombre en un acto de habitar dimensional, ya que revaloriza la experiencia de vida del hombre en un acto de habitar estético, ordenado e inteligente; a pesar de que esta matemática casi perfecta es lograda tras un acto de interacción lúdica, instintiva, intuitiva y sensitiva, con la cuál se produce un caos, una anarquía lógica si se quiere decir de esta manera ya que en el aparente caos se conserva una estructura, una memoria que lleva a la materia a adquirir el orden final, el cuál aún posee la inercia del caos y por esta razón esta dotada por mutar y evolucionar constantemente.

Es esa propiedad intrínseca de la acción mecánica, de la instalación la que le da el valor que posee y permite materializarse en la composición de espacio, en la estructura de los objetos, en la transcendencia de los materiales y su significado en el discurso antropomorfo, por esta razón la instalación, como medio de expresión del arte contemporáneo, altera lo que creemos saber acerca de la realidad, genera una nueva visión del espacio cotidiano y una narrativa. Quien transforma un objeto se transforma a sí mismo.

La instalación utiliza los objetos y los espacios. Los objetos tienen para niños y adultos un poder resistible, son mediadores de comunicación y portadores de significados, el individuo se proyecta a través de ellos y en muchos casos funcionan como prolongación del mismo. Los objetos utilizados se hacen independientes de su función, descubren y advierten la belleza de lo efímero a través de los sentidos. Son inherentes a los procesos de pensamiento de los niños y le muestran un modo de conquistar el mundo.

La instalación nace como producto contemporáneo. Una instalación es el intento de fijar una situación, en presente continuo, una expresión del deseo se mantenga continuo en la contemplación. La instalación nace como producto contemporáneo, y se proyecta como ciencia integradora del espacio, la materia y las dimensiones a modo de alter-ego.

La realización de instalaciones permite a los niños(as) elaborar pensamiento proporcionando emoción en el descubrimiento y placer en la transformación. La relación de los niños(as) con los objetos utilizados en las instalaciones se convierte entonces, en un acto creativo que permite un acceso a lo simbólico, ya que no se describen hechos sino que se construyen significados. En esa simulación de la realidad, la instalación utiliza estrategias de presentación de los objetos y su puesta en escena. No se describen hechos, se construyen significados. El niño o niña, al igual que el artista se identifica con el espacio como escenario para realizar un proyecto lleno de goce estético y toma opciones en la gestión de lugares y objetos. Aprende a construir un pensamiento mediante el juego (esencia de la práctica artística, ya que arte y juego escapan a la obligación y la rutina) y el cuestionamiento de esa realidad de forma lúdica a través del humor, lo incongruente, la metáfora visual, la búsqueda del azar, el contraste, etc. La relación de los niños o niñas con los objetos investidos de nuevas connotaciones se convierte en un acto creativo.

Para modificar nuestra percepción de lo cotidiano, la instalación recurre a la sorpresa y a la paradoja mediante alteraciones de los códigos de lectura de la imagen, ya que el aprendizaje del niño se basa en la creación de un pensamiento visual que se articula a partir de los estímulos que los objetos le otorgan. La instalación queda como evocación de una actividad realizada y sirve como acumulación de imágenes y significados en un espacio enfatizado. Desde la experiencia del arte el niño o niña encuentra la manera de representarse y de representar el mundo que conoce para la adquisición de un pensamiento reflexivo

y autónomo. “La instalación posibilita desarrollar los tres ámbitos que según Gadner”<sup>5</sup>, son fundamentales en toda educación artística: la percepción, la reflexión y la producción.

Es por eso que la instalación, el juego y el juguete, así como los problemas escultóricos, están profundamente relacionados, ya que la acción sensitiva del niño en la relación del juego con el espacio y los objetos lo lleva a un desarrollo en su capacidad de creador constructor que evoluciona hasta ser el vehículo de la esencia original de la expresión y la recomposición de la realidad inmediata.

### **2.3 EL MITO EN LA INSTALACIÓN**

El mito en la instalación, o el manejo del texto y el contexto son muy importantes; debido a la necesidad que surge en el acto de habitar el espacio y de resignificarlo de un modo coherente en el cuál se plantea una evolución producto de un hecho acción-reacción, es por eso que la instalación se entiende como una obra artística que surge mediante la transformación de un espacio concreto, con la incorporación de otros elementos o a través de la modificación de los ya existentes para crear una nueva unidad de significado. La instalación es una obra única que se genera a partir de un concepto y/o de una narrativa visual creada para un espacio concreto. En el se establece una interacción completa entre los elementos introducidos y el espacio considerado como obra total.

---

<sup>5</sup> La actualidad de lo bello

La instalación como práctica artística aparece a finales del siglo XX. Duchamp y algunas experiencias de artistas constructivistas y minimalistas fueron también pioneros y precursores. A finales de los años 60, Flavio emplea por primera vez el término instalación para definir un tipo de obra que consistía en colocar una serie de objetos en un lugar determinado para alterar su configuración y propiedades. La instalación concibe el espacio como una unidad narrativa y esta queda impregnada de las connotaciones que el artista quiera conferirle. Las instalaciones a partir de ese momento, rompen las barreras de los géneros tradicionales y globalizan distintos contextos y planteamientos estéticos, aproximándose a concepciones de la arquitectura o el diseño y admitiendo la incorporación de otros medios de expresión como el video, la fotografía, la escenografía, etc. Con este desarrollo el artista logra encausar su alter-ego de un modo coherente a la problemática de su tiempo materializando sus expectativas y debilidades en un contexto o plano estético y expresivo más acorde al desarrollo perceptivo y conceptual de los tiempos modernos.

## **2.4 CAJAS DE JUEGO**

Los módulos de cartón y de MDF, son un referente al acto de construcción infantil, desprevenido, el cual ocurre tras el primer contacto que ocurre entre el niño y el material de primera mano con el cuál entra en contacto con los problemas de construcción que suceden con el juego y el habitar del espacio. Este contacto instintivo con el juego crea una relación entre el niño y el material de primera mano, así como con las posibilidades que este ofrece, por lo tanto se complementa un referente antropomorfo que lleva al creador y al espectador a un plano infantil estructurado y a un afianzamiento en el plano de juego y a una concreción del habitar del espacio y los problemas escultóricos.

## **2.5 LOS BUTACOS: RELACIÓN ANTROPOMORFA DE LOS BUTACOS.**

El detalle del butaco ha sido seleccionado por su referente antropomorfo, el cual remite el contexto de la obra al punto de encuentro entre el hombre campesino, autóctono y los elementos iconográficos propios de una cultura extranjera. Además permite contemplar como es transmitida y construida una mitología propia de una subcultura popular dentro del ámbito latinoamericano al igual que el impacto de los elementos iconográficos que le acompañan y de cómo estos terminan transformando la lectura original del objeto, tanto en la estructura como en su composición material.

### **3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA: LA NUEVA ICONOGRAFÍA DEL PODER.**

La obra consta de una composición central, en la cuál figura como pieza principal el dragón, el cuál domina la avanzada iconográfica, e incorpora problemas estructurales, de diseño, así como una interacción lúdica que incita a un dominio en la jerarquía de los juguetes a través de la interacción del subconsciente; además crea un contexto en el cuál se plantean los problemas escultóricos presentes en la interacción del juego y los juguetes.

El dragón une en un solo contexto el hecho de la pieza mecánica que evoca el origen de la escultura objetual por su relación con el elemento de origen industrial, la resignificación de la forma, del diseño, del material así como del fin de la pieza y su reconfiguración espacial; de tal manera que las demás piezas adquieren su lugar y sentido sin que su ubicación en el plano del juego sea del todo determinante. Este hecho de evocar la estructura objetual, conmemora la acción que da origen a los movimientos más importantes del siglo XX, teniendo entre estos a los constructivistas rusos, futuristas, así como a los surrealistas, dadaístas, y a grandes maestros como Giacometti, Calder, Rebecca Horn, Rotchenko, etc... quienes de alguna u otra forma le deben al genio de Marcel Duchamp y sus Ready Made.

Por otra parte el dragón comprende un hecho que se desarrolla en el acto del juego, y que al transmitir la esencia del alter-ego, termina por convertirse en un desarrollo de recomposición del espacio y la realidad; manejando una narrativa, con la cuál el individuo crea una estructura que evoluciona hasta llegar al nivel del mito; el cual es muy importante en el contexto de la iconografía moderna así como en difusión de estos nuevos parámetros culturales. El dragón es el icono máximo del poder y la razón de ser del mito que se deriva de la realidad inmediata, en la cual el poder de la imagen es mas que evidente y el desarrollo de los iconos, de

los ídolos, de los héroes y villanos modernos es apremiante debido a la necesidad de dar sentido a una realidad cambiante, antropofágica, mecanizada y masificada; reduciendo el mundo y la realidad a un hecho virtual y estéril en el cual la imagen es el único vehículo para la consolidación y explicación del hombre-signo y la estructuración de las jerarquías que lo ha mantenido a la cabeza por miles de años; llevando la confrontación a la mente, a los sentidos, a las sensaciones y percepciones del hombre moderno. El icono se ha convertido en el medio más efectivo de penetración cultural, y en el forjador de voluntades más duradero e instantáneo de los últimos tiempos.

#### 4. CONCLUSIONES

Debido a la gran variedad de figuras disponibles en el mercado y al nivel en el acabado de los detalles tanto estéticos como estructurales, fueron seleccionados algunos ejemplos clave de ese manejo del ídolo, del icono, del alter-ego y el desarrollo del texto y la subcultura moderna; estos ejemplos demuestran el alto desarrollo y penetración cultural a través de la imagen, debido a esto se llegó a una interacción directa con estos elementos, para contemplar la interacción con el espacio que los mismos demandan, así como el nivel de interacción que se podía alcanzar con ellos, interviniéndolos y ubicándolos en una construcción arquitectónica propia de la experiencia con el juego y los elementos que se derivan del mismo.

Esto produjo un problema del habitar espacial y la resignificación de los objetos así como el aprovechamiento del referente antropomorfo y las diferentes etapas de la evolución del hombre. Este referente antropomorfo logró ser afianzado en la esencia de la silla campesina o el taurete artesanal, de igual modo se aprovechó el efecto de la construcción infantil con las cajas de los juguetes lo cual canalizó el concepto de la penetración cultural en los distintos niveles y con los distintos efectos que este hecho implica; creando una coherencia no solo con el discurso teórico, sino también con el material y compositivo.

Es la exploración del niño hombre, con la cual se crea una bruma dimensional y se propone que el hombre creador o artista es a su vez un niño, o que el efecto visual reincide del niño al hombre marcando un efecto clave en el contexto cultural de la formación del alter-ego y la realidad alterna.

Por otra parte se analizó el contexto del icono del dragón y se reconstituyó el

efecto de esta imagen, llevándolo a un efecto constructivista, como referente de una utopía social, del mismo modo se conmemora el nacimiento o el origen del contexto de la escultura objetual y el inicio del acto de la instalación.

Los efectos de la composición material en la variedad de recursos enfatiza la evolución del hombre mismo y la traducción de su existencia en la degradación y resignificación de los materiales.

## BIBLIOGRAFIA

CALDER, Alexander. Catalogo. Portugal: Editorial Taschen, 1999. 95p.

JIMENEZ MORENO, L. El pensamiento de Nietzsche. Madrid: Ediciones pedagógicas. 1994.

LEEMING, J. 100 juguetes fáciles de construir. México: Editorial y Distribuidora Mexicana, 1975.

MEDINA, Miguel. Cómo juegan los niños del mundo. Barcelona: Ramón Sopera Editores. 1930.

MUSAGA, Aldo. Fabricación de juguetes de madera. Buenos Aires: Editorial Hobby, 1950.

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA. Revista de la escuela de ciencias sociales, humanidades y artes. Producciones UNAB. Año 2 # 2.

SALVAT EDITORES. Historia del Arte Colombiano. Bogota: Salvat Editores Colombia, 1977.

SCHNECKENBURGER, Manfred. Arte del Siglo XX. Barcelona: Editorial TASCHEN. Tomo 1. 2001.

SCHNECKENBURGER, Manfred. Arte del Siglo XX. Barcelona: Editorial TASCHEN. Tomo 2. 2001.

WINDERBANK, Roy. Juguetes de madera. Barcelona: Instituto Parramon Ediciones, 1982.

## ANEXOS

### ANEXO A DESCRIPCIÓN DEL TEMA

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Es posible hablar de un problema escultórico al abordar la construcción, estructuración, dimensión, expresividad y narrativa que plantean el juego y los juguetes?

¿Cómo materializar el valor escultórico que poseen el juego y los juguetes, aprovechando su composición material, estructural, dimensional, conceptual, acerca de la realidad de la sociedad moderna y de cómo ésta se refleja en el juego y los juguetes en múltiples formas y situaciones, sin que se llegue a restar importancia a algunos de los elementos ya mencionados, sin que se pierda el equilibrio en la narrativa, en la utilización del espacio, o en la expresión de los conceptos o los personajes que componen la obra misma?

¿Cómo traducir una desprevenida visión infantil de adoración hacia una figura o imagen, y enfrentarla a una instalación espacial coherente, que permita conservar el sentido de valor escultórico e iconográfico?

¿Cómo desarrollar el lenguaje escultórico, el lenguaje del dibujo y de la pintura, dentro de una sola composición espacial o dentro de un mismo concepto, sin que estos pierdan efectividad y coherencia en su discurso?

## **ANEXO B OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una propuesta plástica que explore la relación que existe entre el juego y los juguetes, con los problemas escultóricos que son propios de habitar de un espacio y la construcción de una imaginería que complementa el desarrollo del ser humano.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evidenciar el valor escultórico que poseen el juego y el juguete.
- Reconocer en el juguete como elemento iconográfico, así como al efecto que ha tenido su industrialización y mecanización.
- Apreciar el papel protagónico del juguete como representante de la cultura occidental contemporánea, así como su manipulación propagandística para producir una idealización de la imagen.
- Reconocer el juguete y el juego como elementos de construcción de la personalidad y de identificación étnica, geográfica y cultural.

## ANEXO C JUSTIFICACIÓN

La importancia del proyecto radica en el planteamiento de la hipótesis de una posible introducción ante la escultura, o los problemas escultóricos que son reflejados en la estructura o composición volumétrica y espacial de los juguetes; además se reconocen las propiedades iconográficas que se ven reflejadas tanto en los juguetes como en la presentación e imaginaria que los acompañan, de igual modo se aprecia su capacidad para materializar el ideal de la imagen, para reflejar la comprensión y conocimiento de un pueblo, de una cultura, o de la psiquis de un individuo.

Por otra parte se explora la relación entre el niño y la imagen, en la forma que lo marca, y cómo define su visión entorno al diseño, a la estructura, a la dimensión, a la especialidad, al movimiento, a la expresividad, a su instalación, al color y a todos los elementos que involucran el juguete y el juego; esta es la relación que define al hombre en la etapa temprana de la formación, este es el aspecto central de la definición de icono moderno, como a un elemento que ayuda al individuo a realizar una exploración personal, acerca de sus complejos o expectativas, atravesando distintas facetas de la personalidad, explorando roles a través de distintos personajes y códigos, en cierto sentido se logra reflejar la realidad por medio de esta interacción; casi se puede decir que el icono deja de ser un simple elemento de adoración o contemplación y se convierte en un elemento que puede ser abordado y reevaluado, transmitiendo un poco de su poder y personalidad al que lo posee.