



**Esto no es un juguete sexual.
La silla, el juguete y el cuerpo adulto**

María Paulina Echeverri Valle

Tesis de maestría presentada para optar al título de Magíster en Artes

Asesor

Carlos Mario Jaramillo Ramírez, Doctor (PhD) en Artes

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Maestría en Artes

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

Cita	(Echeverri Valle, 2023)
Referencia	Echeverri Valle, M. P. (2023). <i>Esto no es un juguete sexual La silla, el juguete y el cuerpo adulto</i> [Tesis de maestría]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Maestría en Artes, Cohorte IV.



Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

Instrucciones	10
Inicio del juego	12
1. El arte	18
El arte y el objeto	19
El arte experiencial	21
El arte y la sátira.....	22
El arte y el diseño	26
2. La industrialización	30
Diseño industrial e industrialización.....	33
La subasta	37
3. La silla	39
Silla <i>monoblock</i>	53
4. El juguete	55
¿Qué es el juguete?.....	56
Teorías sobre el juego	57
Taxonomía del juego	66
Tipologías de jugadores.....	66
Estrategias lúdicas	66
5. El adulto	70
Ruta de navegación	76
Principios metodológicos.....	76
Forma cíclica	76
Expansión y contracción	77
Los opuestos	78
Metodología, método, herramientas	78
Manos a la obra	82
1. Arqueología urbana o las ruinas	83
2. El diseño	87
Exploración con el cuerpo-silla	87
Collages.....	88
Cruce de estrategias lúdicas, sillas y conceptos	90
Bocetos	91
3. La transformación	93

4. Las sillas	94
Silla ciclo	94
Silla cambuche.....	95
Silla susurros	97
Silla fugaz	98
Silla cazador.....	99
Silla siamés.....	100
5. Montaje	101
Conclusiones.....	105
Anexos	109
Referencias.....	110

Lista de figuras

Figura 1. Silla mecedora antigua. Autor anónimo. (1930).....	9
Figura 2. Silla mecedora. Autor anónimo	13
Figura 3. Cuerpo en movimiento.....	15
Figura 4. Conceptos iniciales	16
Figura 5. The Gift. Man Ray (1921).....	21
Figura 6. Fuente. Marcel Duchamp (1917).....	24
Figura 7. Los caprichos. Francisco de Goya (1799)	25
Figura 8. Girl with a balloon. Banksy (2002)	25
Figura 9. Gráfica 1. Contemporaneidad	27
Figura 10. Gráfica 2. Contemporaneidad	28
Figura 11. Gráfica 3. Contemporaneidad	28
Figura 12. Silla Crinoline. Patricia Urquiola (2008).....	35
Figura 13. Earth's skin. El Anatsui (2009)	36
Figura 14. Panorama Medio Atlántico. Allan Sekula (1993)	37
Figura 15. La subasta. María Paulina Echeverri (2022).....	38
Figura 16. Silla Mackintosh. Charles Rennie Mackintosh (1902)	42
Figura 17. Oración antes del almuerzo. Jean-Baptiste-Siméon (1744).....	43
Figura 18. La rueda de bicicleta. Marcel Duchamp (1913).....	44
Figura 19. Grapes. Ai Weiwei (2010).....	45
Figura 20. 1550 sillas. Una topografía de la guerra. Doris Salcedo (2003)	46
Figura 21. Caballito de mar ¡Jaque al rey! Andrés Marín	47
Figura 22. Una y tres sillas. Joseph Kosuth (1965).....	47
Figura 23. La silla de Van Gogh. Vincent Van Gogh (1888).....	46
Figura 24. La silla de Gauguin. Vincent Van Gogh (1888).....	48
Figura 25. Silla Spun. Thomas Heatherwick (2010).....	49
Figura 26. Las sillas para cuerpos inquietos. Yuming Hu (2018)	50
Figura 27. Rockers n° 1 & n° 2. Francesca Lanzavecchia y Hunn Wai (2013)	50
Figura 28. 100 sillas en 100 días. Martino Gamper (2012).....	52
Figura 29. Panton Chair. Verner Panton (1967).....	53
Figura 30. Fauteuil 300. Henry Massonnet (1972).....	54
Figura 31. Diagrama de estrategias lúdicas	67
Figura 32. Cuerpo trampolín.....	73
Figura 33. Collages cuerpo adulto. María Paulina Echeverri (2023)	74
Figura 34. Mapa de la investigación Esto no es un juguete sexual	80

Figura 35. Nuevos realismos. Jean Tinguely (1962).....	84
Figura 36. Ruinas.....	86
Figura 37. Ruinas seleccionadas.....	87
Figura 38. Sillas-cuerpo.....	88
Figura 39. Boceto sobre silla. María Paulina Echeverri (2022).....	92
Figura 40. Silla ciclo. María Paulina Echeverri (2023).....	95
Figura 41. Silla cambuche. María Paulina Echeverri (2023).....	96
Figura 42. Silla susurros. María Paulina Echeverri (2023).....	97
Figura 43. Sillas fugaces. María Paulina Echeverri (2023).....	98
Figura 44. Silla cazador. María Paulina Echeverri (2022).....	99
Figura 45. Silla siamés. María Paulina Echeverri (2023).....	101
Figura 46. Invitación a la obra Esto no es un juguete sexual.....	102
Figura 47. Tríptico de la silla cambuche.....	103
Figura 48. Etiqueta del souvenir de Esto no es un juguete sexual.....	103
Figura 49. Inauguración de la obra Esto no es un juguete sexual.....	104
Figura 50. La silla, el parque y el señor.....	105

Lista de tablas

Tabla 1. Teorías del juego	57
Tabla 2. Herramienta metodológica de cruce.....	90
Tabla 3. Resultado de cruces.....	91

Lista de videos

Video 1. La protesta de la silla. María Paulina Echeverri (2022)	26
Video 2. Carta a la silla. María Paulina Echeverri (2022).....	39
Video 3. A Chairy Tale. Norman McLaren (1957).....	48
Video 4. Juguete realizado en laboratorio de creación. María Paulina Echeverri (2023).....	69
Video 5. Instrucciones para sobrevivir a la vida adulta. María Paulina Echeverri (2022)	70
Video 6. Principios metodológicos. María Paulina Echeverri (2023).....	76
Video 7. Collage de sillas. María Paulina Echeverri (2022).....	89
Video 8. Proceso de transformación. María Paulina Echeverri (2022)	94

Resumen

La presente investigación-creación establece un enfoque fundamentado en los diálogos y vínculos que existen entre el conocimiento teórico y práctico del arte y el diseño. A través de la amalgama de herramientas y saberes inherentes a ambas disciplinas, se someten a escrutinio crítico ciertas prácticas propias de la industrialización, como la obsolescencia programada y la contaminación. La confrontación de dichas prácticas con la expresividad del arte constituye un propósito primordial.

La investigación invita a reflexionar sobre los efectos ambientales de la industrialización, así como los ritmos de vida contemporáneos de los adultos. Esta reflexión se materializa en una creación plástica y experiencial, en la que la lúdica es la herramienta clave y la silla es el objeto del análisis crítico.

En busca de respuestas, la investigación indaga cómo se pueden transformar las ruinas de una silla en juguetes dirigidos a adultos, al tiempo que brinda una vivencia artística contemporánea que instaura espacios y juguetes para los adultos. En consecuencia, el proceso creativo inicia con la transformación de sillas desechadas, que mutan a sillas-juguete para un adulto. Paralelamente, se desarrollan exploraciones formales que complementan la instalación: textos, *collages*, *performances*, experiencias inmersivas y videos.

En última instancia, esta investigación-creación influye en diversos aspectos. La participación en la creación promueve la reflexión en quienes la experimentan, generando una conciencia más aguda de su relación con los objetos y su entorno. Asimismo, la integración profunda entre el arte y el diseño enriquece sus posibilidades creativas, y favorece la interacción interdisciplinaria. Esta pesquisa también desencadena un diálogo amplio sobre la relevancia de la lúdica en la sociedad contemporánea.

Palabras clave: silla; juguete; adulto; industrialización; *ready-made*; lúdica; antifunción; escultura expandida; experiencia estética; arte participativo.

Instrucciones

1. Este trabajo de grado tiene distintos capítulos numerados del 1 al 5 y, aunque lo normal sería leerlos en orden, le sugiero al lector que, después de leer el **“Inicio del juego”**, continúe por el que más le llame la atención, se conecte con sus intereses y que realice su propio recorrido. Se retoma la estrategia del libro de Julio Cortázar, *Rayuela*,¹ que alude al recordado juego de la infancia: es así como esta investigación invita a un recorrido con el mismo juego.
2. **Salvedades metodológicas:** aunque mi formación está estrechamente ligada al objeto industrial, esta investigación en artes me permite transitar otras rutas metodológicas que expanden las posibilidades de la investigación y la creación en ámbitos reflexivos y prácticos. Es por ello que los elementos propios de la investigación en diseño son transitados lúdicamente con otras inquietudes que interpelan las nociones de “ergonomía”, “antropometría”, “método científico” o “pensamiento positivista” para la producción.
3. **Disclaimer:** esta tesis es un análisis teórico y creativo sobre el objeto de estudio, un relato académico que está dentro de unas lógicas de investigación universitarias. Por eso, cuenta con los elementos que normalmente deben estar presentes en la investigación (introducción, marco conceptual, estado del arte, metodología, objetivos, resultados y conclusiones), pero estos no son nombrados, ni están ubicados de forma convencional.
4. Si bien este trabajo está compuesto por dos momentos: la investigación que enmarca los conceptos teóricos; y la creación que evidencia la práctica y metodología aplicada, es importante indicar que la primera no es un sustento o explicación de la obra, sino una experiencia estética y sensible, por tanto, el texto es el encargado de narrar el tránsito investigativo a través de distintos sustratos; es decir, cada capítulo tiene recursos recomendados como películas, canciones, libros o series, que ayudan a ilustrar y complementar, razón por la cual se recomienda su visita.

¹ Cortázar, J. (2019). *Rayuela*. Penguin Random House.

Transversal al texto hay exploraciones audiovisuales realizadas por mí en los diferentes momentos de este proceso y, por tanto, hacen parte tanto de la investigación como de la creación.

5. Nota: en relación con el nombre de la investigación, ni el objetivo creativo, ni el de la investigación teórica es abordar la lúdica de un adulto desde la mirada sexual. Pero, ¿por qué se menciona este tema explícitamente en el título? Por un lado, se alude a la estrategia del *clickbait*, utilizada en esta era digital para atraer lectores con publicidad o mensajes engañosos o sensacionalistas. Estrategia propia de una sociedad desesperada por vender y consumir. Por otro, el nombre es un guiño a la obra *Ceci n'est pas une Pipe* (Esto no es una pipa) de René Magritte,² que, desde el arte, juega con la ironía, la contradicción, la antifunción y la conceptualización del objeto.

El nombre de la presente investigación también juega un papel explícitamente aclaratorio de lo que no es la investigación. Cuando se expone que el tema es el juguete para el cuerpo adulto, las personas preguntan: “¿es sobre juguetes sexuales?”

² Magritte, R. (1928). *Ceci n'est pas une Pipe* [Pintura al aceite]. Museo de Arte del Condado de Los Ángeles.

Inicio del juego

Este primer apartado corresponde a los antecedentes de la investigación y está narrado en primera persona, al igual que las instrucciones, ya que las experiencias propias son las que conectan y entretienen la ruta para llegar a los conceptos que se trabajarán más adelante.

¿Qué quieres ser cuando seas grande? Esta es una pregunta que, recurrentemente, le hacen a los niños y niñas, y en mi caso no fue la excepción. Películas como *Hugo*, *Pinocho*, *La familia del futuro* y *Lluvia de hamburguesas*, me ayudaron a responderla. Me encantaba la idea de ser una creadora e inventora. Yo quería solucionar los problemas del mundo con inventos y artefactos mágicos y sorprendentes, y tener la capacidad de armar e ingeniar. Tiempo después, cuando fue la hora de decidir qué profesión elegir, mi yo adolescente, tratando de satisfacer este deseo de la infancia, tomó una decisión muy afortunada, que respondió completamente a mis pasiones y que, además, ahora me da las bases y preguntas para realizar este proceso de maestría.

Mi nombre es María Paulina Echeverri Valle, soy diseñadora industrial, pero, más que eso, me considero una creadora, inventora, constructora de posibilidades, incitadora de problemas, en otras palabras, *una diseñadora industrial en el vecindario del artista*. El diseño es mi base del conocimiento en creación y aportó las herramientas técnicas y metodológicas para acercarme al mundo material; es mi herramienta para solucionar problemas y dar vida a las ideas.

Ver el mundo a través de los lentes del diseño, me dio la capacidad de entender la complejidad del objeto. Si a un objeto le hiciéramos una radiografía, veríamos mucho más que su composición física en forma, color y material, en tanto cuenta historias, es portador de huellas, hace parte de contextos sociales y configura realidades políticas. *“Los productos de diseño no pueden entenderse plenamente sin los contextos sociales, económicos, políticos, culturales y tecnológicos que han propiciado su concepción y realización”* (Gamper, 2012, p.7).³

³ Gamper, M. (2012). *100 Chairs in 100 Days and Its 100 Ways*. Dent-de-Leone.

Figura 1. Silla mecedora antigua. Autor anónimo. (1930) **Figura 2.** Silla mecedora. Autor anónimo



Las sillas de las Figuras 1 y 2, por ejemplo, nos cuentan historias, tienen huellas materiales de la cultura de las zonas costeras de Colombia; son mecedoras que guardan la memoria de las sillas tradicionalmente fabricadas en estructura de madera, y tejidas con cabuya o mimbres de fibra vegetal, conjugadas con tejidos indígenas tradicionales de la región. En estas sillas hay trazos, cosmovisiones, diseños, estructuras, procesos, técnicas, materiales y funciones de herencias artesanales.

En un inicio, la silla mecedora de la costa colombiana estaba fabricada con fibras naturales y estructura de madera, con el paso del tiempo, estos materiales se han ido reemplazando por fibras plásticas y soportes metálicos. Al atardecer en esta zona es común encontrar personas descansando y reposando del bochorno en los frentes de las casas, meciéndose mientras saludan a los vecinos que pasan delante de sus puertas.

Es así como función y forma acercan al diseñador a un entendimiento del territorio y, por lo tanto, a comprender el clima, la geografía y los ritmos de vida. En las costas colombianas, por las altas temperaturas, la vida puede ser más pausada y serena, especialmente a mediodía cuando el sol está en el punto más alto del cielo. Sumado a esto, analizar un objeto desde sus colores y combinaciones nos permite acercarnos a las interacciones simbólicas de una población con tradiciones.

El diseño industrial me regaló la posibilidad de ver los objetos con otros niveles de análisis, lo que implicó no solo la capacidad de observar sus aspectos positivos, sino ver su impacto negativo. Cuando empecé a escanear los impactos de los objetos que se diseñaban desde mi profesión, entendí que, en general, las profesiones modernas no tienen una gran preocupación por el ambiente, en especial el diseño industrial, pues este

se interesa por la producción a gran escala, apela al uso indiscriminado de las materias primas, y tiene poco o nulo interés por considerar el ciclo de vida del objeto; lo que significa que es un diseño enfocado al consumo masivo y, por lo tanto, a la productividad económica. Es por esto que me identifico como una diseñadora, creadora y constructora de posibilidades a través de la materialidad, y rechazo la idea de lo industrial dentro del diseño, es decir, rechazo la producción en masa, inconsciente y destructora.

Muchas veces el contexto de aplicación de las profesiones limita la capacidad de explorar y expandir el conocimiento instaurado, es decir, que la disciplina se vuelve tan disciplinada que no permite el escape lúdico de la indisciplina, por ejemplo, si existe una gran demanda de mercado, asociada a la producción de modelado 3D para la elaboración de piezas plásticas inyectadas, es poco probable que ese conocimiento técnico de modelado se aplique en una exploración fuera de este marco, limitando así sus posibilidades técnicas a demandas económicas.

En estos procesos de reflexión decidí buscar formas alternativas a la industria para aplicar el diseño y las herramientas de creación que adquirí, es así como opté por estudiar la Especialización en Intervención Creativa. Con ella, se desplegaron mis intereses no solo por crear el objeto, sino por entenderlo como medio de la relación cuerpo-objeto, y por generar experiencias que involucraran los sentidos, las percepciones y subjetividades, y la memoria que interviene y transforma a quien lo use.

Al concluir mis estudios en diseño industrial, me percaté de que había adquirido un conocimiento profundo sobre los objetos industriales, pero, en contraste, sabía poco acerca de las personas que los utilizaban. Fue por esta razón que decidí tomar un nuevo rumbo durante mi proceso de especialización, centrándome en el estudio del cuerpo humano como medio y fuente de creación.

Como resultado de esta orientación, llevé a cabo la investigación *Continentes*, la cual se fundamentó en una metodología autoetnográfica. En esta pesquisa, me sumergí en la exploración de cuatro aspectos distintos de mi propia experiencia corporal: "cuerpo

ritual", "cuerpo creador", "cuerpo cartográfico" y "cuerpo en movimiento" (Echeverri, 2020).⁴

Este último es un cuerpo que, desde lo kinestésico, configura sus posibles realidades. Es el cuerpo de lo visceral, está en una constante búsqueda del placer, de la sensación física, la adrenalina y el vértigo. En esa medida, me pregunto por un cuerpo lúdico, inquietud que retomo para potenciar mi trabajo investigativo en la Maestría en Artes.

Figura 3. *Cuerpo en movimiento.* María Paulina Echeverri (2020).



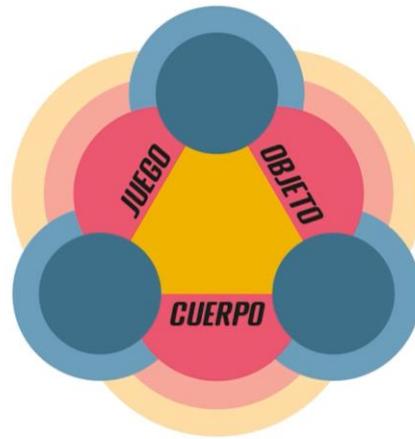
Sumado a lo anterior, soy una apasionada por el juego, el juguete y la lúdica; una coleccionista de juegos de mesa, videojuegos, juegos de estrategia, de magia y puzles. Soy una amante de los juegos, en especial los que involucran el movimiento corporal, como los grandes *playgrounds*, juegos de trampolín, actividades físicas o actividades recreativas extremas. El juego siempre ha estado presente en mí, y me ha regalado momentos de placer, diversión y felicidad.

En este sentido, y teniendo en cuenta mis antecedentes e intereses personales, esta investigación-creación busca cuestionar la producción industrial, que construye las formas consumistas y las lógicas de producción en las que estamos envueltos en un contexto posmoderno y capitalista como sujetos adultos, con quienes busco conectar desde su cuerpo lúdico. Mi interés está centrado entonces en la relación cuerpo-objeto,

⁴ Echeverri, M. (2020). *Continentes* [Trabajo de grado de especialización]. Colegiatura Colombiana.

mediada por la experiencia lúdica del juego en la adultez, determinando así los conceptos sobre los que se desarrollan la creación y la reflexión: juego, objeto y cuerpo.

Figura 4. *Conceptos iniciales.* María Paulina Echeverri (2022)



Esta investigación para la creación nace como respuesta a mis dudas como profesional y como persona, a mis memorias de una infanta curiosa y a mis anhelos de una adulta juguetona. Es una investigación que teje historias, conecta saberes, indaga en preocupaciones y vislumbra sueños. Transita entre las ideas del arte y el diseño; entre el *objeto muerto* (que perdió su utilidad estética o funcional) y el *objeto vivo* (cargado de sentido, significado y función); entre el objeto que es objeto y el que dejó de serlo; entre lo gráfico, lo escultórico y lo funcional; entre el cansancio del cuerpo por la vida adulta y el cansancio del cuerpo de tanto jugar.

Además, es una investigación *trans* porque los conceptos teóricos y la exploración creativa transita, transmuta, transforma y transgrede lo preestablecido. El prefijo *trans* será un punto importante a la hora de entender lo que se busca en este trabajo, por eso, las palabras *transitar*, *transdisciplinarietà*, *transmedia*, serán clave en lo metodológico y conceptual. El mundo está cada vez más fraccionado y, para mí, la idea de lo transdisciplinar no es solo construir metodologías que agrupen disciplinas, sino que puedan unir conocimientos, saberes, técnicas, experiencias y perspectivas que recojan la otredad, para ubicarse entre las transparencias, intersecciones, y entramados entre el arte y el diseño.

Con esta perspectiva de análisis teórico y experiencial, busco emprender un camino más consecuente y consciente conmigo misma y mi entorno, y, por esto, esta investigación-creación une mis pasiones e intereses (el juguete y el objeto) en un universo de posibilidades lúdicas y de reflexión frente a la industrialización y la vida del adulto de la modernidad.



E l a r t e

1. El arte

Libro: *El artista y diseñador*. Bruno Murani (2019).

Referente conceptual: Marcel Duchamp

"El arte es la actividad mediante la cual una persona, teniendo experimentos emotivos, plásticos, lúdicos y conceptuales, transforma el material en forma a través de un acto humano, un acto consciente" (Romero, 1958).⁵

Este capítulo tiene como objetivo desarrollar un marco referencial que abarque conceptos y elementos clave para comprender el papel del arte en el contexto de esta investigación artística. Para esto, se divide en cuatro apartados. El primero, titulado *El arte y el objeto*, explora las distintas formas en que los objetos han sido reinterpretados, reutilizados y dotados de nuevos significados desde diversas corrientes artísticas. Se destaca cómo el arte ha transformado la percepción y función de los objetos gracias a su enfoque creativo.

El segundo, *El arte experiencial*, explora el potencial del arte interactivo e inmersivo. En este sentido, se discute sobre la forma en que las obras de arte pueden involucrar directamente al espectador, generando experiencias sensoriales y emocionales que trascienden la observación pasiva; y se aborda cómo el arte puede crear conexiones más profundas y participativas entre la obra y el público.

⁵ Romero, J. (1958). *Arte, forma y realidad*.

El tercer apartado, *El arte y la sátira*, explora cómo la sátira, como herramienta literaria y retórica, puede ser empleada en el arte para comunicar críticas y reflexiones desde una perspectiva lúdica y provocadora. A partir de aquí, se establece un tono narrativo para la creación artística en la obra titulada *Esto no es un juguete sexual*.

Por último, *El arte y el diseño* se centra en explorar los puntos de convergencia entre estas dos áreas de conocimiento y práctica creativa. Se busca identificar los diálogos y las influencias mutuas entre ambas, destacando cómo sus enfoques se entrelazan y enriquecen en la creación contemporánea.

En conjunto, estos apartados forman un marco conceptual sólido que sitúa al arte en el centro de la investigación artística, explorando su relación con los objetos, la experiencia, la sátira y el diseño.

El arte y el objeto

En el arte existe un concepto denominado *ready-made*, arte objetual, u *objet trouvé*, que se originó en el movimiento del dadaísmo, desafió las ideas tradicionales sobre la creación artística y cuestionó las nociones de originalidad y autenticidad. Este término se refiere a objetos comunes y cotidianos que se seleccionan y presentan como arte sin una modificación significativa; pueden haber sido adquiridos o hallados por el artista, el cual decide la manera en que se modificará su esencia, concepto y funcionalidad.

Uno de los artistas más conocidos asociados con el *ready-made* es Marcel Duchamp, quien utilizó objetos encontrados, como un orinal titulado *Fuente* (1917),⁶ para desafiar las convenciones artísticas y cuestionar la idea de lo que se considera arte. Su enfoque en este concepto influyó, en gran medida, en el desarrollo del arte conceptual y sentó las bases para la experimentación y la apreciación de objetos ordinarios como obras de arte.

Marchán Fiz (2019) en su libro *Arqueologías de la modernidad en las artes*, afirma que “*El arte objetual transforma objetos de la vida cotidiana en obras artísticas*”.⁷ En este sentido, la obra deja de poner su valor en la técnica o finalización material, ya que este se traslada

⁶ Duchamp, M. (1928). *Fuente* [Cerámica]. La Galleria Nazionale.

⁷ Marchán Fiz, S. (2019). *Arqueologías de la modernidad en las artes: ensayo estético*. Ediciones Universidad de Salamanca.

a la idea o concepto que el artista quiere transmitir, implantando el objeto en un contexto de arte como museos o galerías.

La discusión de si el *ready-made* puede considerarse arte o no aún está vigente, pues existen opositores que consideran dicho término una burla a las artes tradicionales como la escultura, la cual exige mayor habilidad técnica del artista. Para otros, es considerado plagio porque, en algunas situaciones —por ejemplo, el caso de *Fuente* de Duchamp—, el artista no hace mayor intervención al objeto, adicional a agregar una firma.

Esta es una discusión abierta pues, más que el objeto por sí mismo, la obra de arte es el concepto que la acompaña.

Su interés no es plástico sino crítico o filosófico. Sería estúpido discutir acerca de su belleza o fealdad, tanto porque están más allá de belleza y fealdad como porque no son obras sino signos de interrogación o negación frente a las obras. (Paz, 1989, p. 31)⁸

Del concepto del *ready-made* se desprende una característica propia de algunas obras de arte denominada la antifunción. Esta comprende diversas formas de arte, desde la pintura y la escultura, hasta las instalaciones y el arte conceptual; e implica que una obra de arte puede ser creada intencionalmente para no cumplir una función práctica o utilitaria, sino para provocar reflexión, cuestionar las convenciones o crear una experiencia estética no tradicional. Esto significa que su principal objetivo no es cumplir una función sino generar una reflexión.

Un buen ejemplo de la antifunción en el arte es *The Gift* (Man Ray, 1921),⁹ obra icónica del movimiento dadaísta, que es una escultura compuesta por una plancha con catorce tachuelas pegadas a su suela. A este objeto plancha se le asigna un nuevo valor simbólico con la conceptualización, y su función inicial queda obsoleta, aunque refuerza su nuevo significado.

⁸ Paz, O. (1989). *Apariencia desnuda: la obra de Marcel Duchamp*. Alianza.

⁹ Man Ray. (1921). *The Gift* [*Painted flatiron*].

Figura 5. *The Gift*. Man Ray (1921)



Además del concepto del *ready-made*, existen otros términos relevantes para la presente investigación que, igualmente, problematizan al objeto en el contexto del arte, por ejemplo, conceptos como escultura expandida e instalación aportan a la pregunta por la transformación del objeto en función de la reflexión artística.

El arte experiencial

El arte experiencial, también conocido como arte vivencial o relacional, se refiere a una forma de expresión artística que busca involucrar activamente al espectador en una experiencia interactiva y sensorial; y en lugar de ser alguien que simplemente observa una obra de arte, se convierte en parte integral de esta, contribuyendo a su significado y, a menudo, interactuando con sus elementos.

Algunos de estos pueden ser instalaciones interactivas, *performances*, *happenings*, entornos inmersivos, espacios sensoriales y participación del público. Los artistas que trabajan en este estilo tienden a enfocarse en la relación entre el público y la obra, y en cómo esa interacción puede afectar la percepción y el significado de la creación.

En los años ochenta, Rosalind Krauss, en su ensayo *La escultura en el campo expandido* (1979),¹⁰ presentó el concepto del arte en el campo expandido, que se refiere a cómo la escultura se ha ido transformando y expandiendo en el arte contemporáneo, rompiendo con las limitaciones tradicionales, y explorando nuevos medios y contextos. La noción de escultura ya no está limitada a la estructura autónoma en el espacio, sino que ahora incluye la interacción con el entorno, el espectador y el contexto en general, yendo más allá de las formas tridimensionales tradicionales, e incorporando componentes del *performance*, la instalación y los medios digitales.

En cuanto a la instalación artística, es una forma de expresión dentro del arte que involucra la creación de un ambiente o espacio tridimensional para que el espectador puede experimentar de manera activa. A menudo, las instalaciones van más allá de las limitaciones tradicionales de una pintura o una escultura, utilizando elementos como objetos, luces, sonidos, materiales diversos e, incluso, tecnología interactiva para crear una experiencia inmersiva.

Esta es una práctica que se ha desarrollado a lo largo del siglo xx y continúa en evolución. Aunque hay antecedentes de otras prácticas que podrían considerarse precursoras de las instalaciones en épocas anteriores, el término comenzó a ganar prominencia en el arte a partir de la década de 1960, cuando los artistas se valieron de galerías y museos para crear experiencias inmersivas, involucrando el espacio y elementos tridimensionales. En la actualidad, las instalaciones siguen evolucionando desde distintos enfoques como los tecnológicos, digitales, efímeros y participativos; y los artistas exploran temas de identidad, género, globalización y medio ambiente.

El arte y la sátira

Existen tres términos que, aunque parecidos, no significan exactamente lo mismo: ironía, sarcasmo y sátira. Esta última *“es una figura literaria que emplea un tono*

¹⁰ Krauss, Rosalinda. (1979). *La escultura en el campo expandido*. <https://visuales4.files.wordpress.com/2011/08/rosalind-krauss-la-escultura-en-el-campo-extendido.pdf>

sarcástico para lanzar un mensaje crítico mediante el humor” (Equipo editorial Etecé, 2021, s.p.).¹¹

El objetivo de la sátira es realizar una burla o hacer una crítica sobre algo; su origen se encuentra en la antigua Grecia, cuando en el siglo VII A.C., algunos poetas griegos como Aristófanes y Semónides de Amorgos, empezaron a emplearla para lanzar una crítica burlesca a la sociedad de su época. Es común que la sátira se encuentre acompañada de la ironía o del sarcasmo; además de la parodia, la burla y la exageración, herramientas literarias y retóricas que se utilizan para resaltar y cuestionar las deficiencias, absurdos y contradicciones en diversos aspectos de la sociedad, la política, la cultura y la vida cotidiana.

La ironía y el sarcasmo son conceptos tangentes a la sátira. La primera es muy empleada como recurso en el arte, y es preciso utilizarla con cuidado pues que lo que se busca con esta es expresar un significado explícitamente contrario a lo que se muestra en la obra. El principal ejemplo es *Fuente* de Duchamp, que es un objeto cotidiano que, por sí mismo, no tiene una connotación artística sino funcional, pero es convertido en obra de arte cuando se incorpora en un museo y se carga de una nueva narrativa. Para Duchamp no era importante el objeto por sí mismo, sino más bien la conceptualización que lo acompañaba, cuestionando la noción tradicional de arte y desafiando los límites de lo que se consideraba como tal.

Duchamp nos presenta que el problema no es el objeto, sino la estructura mental y crítica que se le aplica a ese objeto en un determinado campo del arte; porque en un baño no es más que un urinario, en una tienda es una mercancía, pero en un museo critica la idea de que el arte debe ser un objeto único y hecho de manera virtuosa. (Ganado Kim, 2017)¹²

¹¹ Equipo editorial Etecé. (2021, 5 de agosto). Sátira. En *Enciclopedia Concepto*. <https://concepto.de/satira/>.

¹² Ganado Kim, E. (2017, 10 de marzo). La fuente de Marcel Duchamp, historia de una burla. *Periódico Excelsior*.

Figura 6. Fuente. Marcel Duchamp (1917)



Fuente: fotografía de Alfred Stieglitz.

Por su parte, el sarcasmo principalmente es utilizado para dirigir una ofensa o un comentario de forma personal. Se usa como crítica, no desde el humor, sino como ataque, y aporta un tono mordaz y provocador, utilizando una aparente aceptación para transmitir críticas veladas o desafiantes.

Por último, la parodia es una burla que exagera los rasgos característicos de algo o alguien en específico para resaltar su naturaleza absurda; y la exageración, es un recurso retórico que amplifica rasgos o situaciones de manera excesiva para generar una crítica más evidente y provocadora.

En conjunto, estas herramientas (ironía, sarcasmo, parodia y exageración) conforman las bases de la sátira, permitiendo a los autores y artistas expresar de manera ingeniosa y perspicaz sus opiniones y críticas sobre una amplia variedad de temas, desde la política y la sociedad, hasta la cultura pop y las convenciones sociales.

Además de Marcel Duchamp, existen muchos referentes que, desde el arte, utilizan la sátira para generar una reflexión sobre algo específico, un ejemplo esto es la obra *Los caprichos* de Francisco de Goya (1799),¹³ que critica la sociedad española de su tiempo abordando temas como la superstición, la corrupción y la hipocresía. Las imágenes

¹³ Goya, F. (1799). *Los caprichos* [Aguafuerte, punta seca y aguatinta]. Museo de Bellas Artes de Valencia.

oscilan entre lo grotesco y lo fantástico, utilizando el arte como medio para señalar las fallas de la sociedad.

Figura 7. *Los caprichos*. Francisco de Goya (1799)



Banksy, que es un artista callejero, es conocido por sus obras que, a menudo, presentan comentarios irónicos o sarcásticos sobre la política, la sociedad y la cultura popular. Una de las más reconocidas es *Girl with a balloon*,¹⁴ obra utilizada por el autor en varias ocasiones para apoyar campañas sociales como la barrera de Cisjordania en 2005, o denunciar hechos como la crisis de refugiados sirios en el 2014. También se ha usado con intereses políticos como en las elecciones de Reino Unido de 2017.

Figura 8. *Girl with balloon*. Banksy (2002)



¹⁴ Banksy. (2002). *Girl with balloon* [Grafiti]. Shoreditch.

Para la presente investigación, la sátira constituye el tono narrativo de las exploraciones formales llevadas a cabo. Esto se debe a que, mediante un enfoque satírico, es posible hacer alusiones a críticas o inconformidades con respecto a situaciones específicas, pero desde una perspectiva lúdica. En el contexto de este trabajo en el campo de las artes, se plantean una crítica y una reflexión en torno a la industrialización, la sociedad del cansancio y la experiencia de la adultez.

Como exploración de clase, se realizaron el guion, interpretación y video de *La protesta de la silla* (ver Video 1). En esta, se construyó un relato sobre el objeto silla desde el concepto de "protesta", con un tono sarcástico e irónico: la silla tiene voz e interpreta a una silla en protesta, cansada de ser silla.

Esta exploración se hizo a través del cuerpo de la investigadora, ubicado sobre una silla, puesta en uno de los pasillos de la Universidad de Antioquia. Significó un acercamiento al tono de la creación *Esto no es un juguete sexual* desde la sátira, lo que abrió nuevas posibilidades narrativas.

Video 1. *La protesta de la silla*. María Paulina Echeverri (2022)



Fuente: [Protesta de la silla](#).

El arte y el diseño

Entre las bellas artes y las artes aplicadas (artesanías y diseño) existe una fuerte dicotomía que, regularmente, se basa en una diferencia: las primeras se preocupan por la estética y las segundas por la utilidad. En el libro *Artista y diseñador* de Bruno Murani

(2019),¹⁵ el autor nos plantea situaciones en las que se evidencian las diferencias entre ambas, enfocándose en el interés estético del artista y el interés funcional del diseñador: “El sueño del artista es llegar al museo, mientras que el sueño del diseñador es llegar a los mercados del barrio” (p. 108).

Otra diferencia que el autor propone es que, “cuando un artista proyecta un objeto con una función práctica...se preocupa sobre todo por realizar algo acorde con su estilo personal y con cuánta más fantasía mejor” (Murani, 2019, p. 50). En cambio, cuando un diseñador debe proyectar algo, lo hace pensando en la función, tiempo, material y producción que este objeto tendrá.

Al contrario del libro escrito por Murani, en *La sintaxis de la imagen* (Dondis, 2016)¹⁶ se desarrolla un capítulo que argumenta, justamente, la falsa dicotomía que existe entre estas dos formas de arte. Allí, el autor presenta tres gráficas que ilustran cómo en distintos contextos y momentos históricos cambia la percepción de lo que es considerado bello arte o arte aplicado.

La primera gráfica (ver Figura 9) presenta la percepción que existe en la contemporaneidad acerca de los formatos que se consideran de las bellas artes y los de arte aplicado. En esta, encontramos que el diseño industrial se encuentra al borde de la punta derecha, donde se ubica el umbral de las artes aplicadas. Es común y propio de este tiempo escuchar que el diseño no es considerado arte.

Figura 9. Gráfica 1. Contemporaneidad



Fuente: Donis Dondis (2016).

¹⁵ Murani, B. (2019). *Artista y diseñador*. Gustavo Gili Editorial.

¹⁶ Dondis, D. A. (2016). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili Editorial.

El autor menciona que esta interpretación de las artes no siempre fue así, y que ha variado según la cultura, el contexto o el momento histórico. En este sentido, en la segunda gráfica (ver Figura 10) se representa la cultura prerrenacentista, donde podemos observar cómo la posición y la cantidad de los formatos clasificados cambia, poniendo a la arquitectura en el lugar más cercano a las bellas artes.

Figura 10. Gráfica 2. Prerrenacentista



Fuente: Donis Dondis (2016).

Por último, el autor nos presenta la tercera gráfica (ver Figura 11), que evidencia la visión de la Escuela de la Bauhaus, desde la que se consideraba que todos los formatos de las artes se concentraban en un único espectro entre las artes aplicadas y las bellas artes.

Figura 11. Gráfica 3. Bauhaus

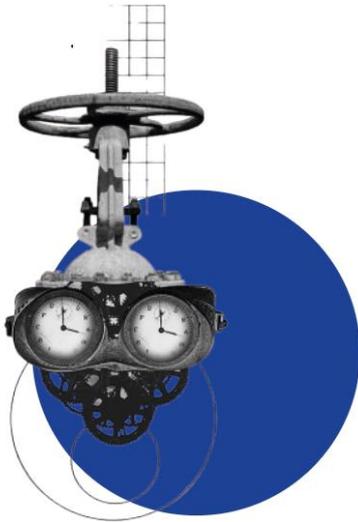


Fuente: Donis Dondis (2016).

John Ruskin, el portavoz del grupo de los prerrafaelitas afirmó que *“el arte es uno y cualquier distinción entre las bellas artes y las artes aplicadas es destructiva y artificial”* (como se citó en Dondis, 2026, p.18); y luego, el movimiento *Arts and Crafts*, liderado por William Morris, afirmaba la imposibilidad de producir arte sin artesanía, insinuando que uno no es posible sin la otra y, por tanto, ambos son necesarios para la creación artística.

Como se evidencia, existen y han existido diversas miradas con respecto a lo que es o no es considerado arte, que seguirán cambiando con el paso del tiempo y las

transformaciones culturales. Para la actualidad contemporánea, como se vio en la Figura 9, el diseño industrial está lejos de considerarse un arte, pero para la presente investigación, se quiere indagar sobre esos diálogos posibles entre áreas del conocimiento, para construir conversaciones transdisciplinarias que permitan el habitar del diseño dentro de las lógicas artísticas. Más que encontrar un punto, límite o umbral en común, se quieren hallar áreas colectivas y posibilidades creativas.



2. La industrialización

Película: *Tiempos modernos*. Charles Chaplin (1936).

Documental: [Comprar, tirar, comprar](#). Cosima Dannoritzer (2014).

Libro: *Revoluciones*. Diana Uribe (2020).

La Revolución Industrial es un período histórico que tuvo lugar principalmente en los siglos XVIII y XIX, marcado por el surgimiento de la producción mecanizada y la transformación socioeconómica. Según Diana Uribe (2020), esta fue *“una revolución esencial para entender el mundo en el que vivimos y que nos permite hoy transitar en aviones, trenes y carros; tenemos electricidad y tenemos millones de objetos construidos en fábricas, todo esto gracias a la Revolución Industrial”*.¹⁷

En la actualidad, la sociedad se encuentra en un momento posterior a la Revolución Industrial, conocida como la era de la postindustrialización, la era de la información o la revolución digital. Durante esta etapa, la economía y la sociedad se han transformado aún más gracias a los avances tecnológicos, la globalización y la digitalización. Sin embargo, aunque dicha revolución haya finalizado, sus efectos y legados siguen presentes en la actualidad, influyendo en nuestras vidas y en la forma en que se organizan las economías, por ejemplo, gracias a la industrialización.

El historiador Eric Hobsbawm (1998), en su obra *La era de la revolución: Europa 1789-1848*, define la industrialización como *“el proceso de transformación de una sociedad agraria y*

¹⁷ Uribe, D. (2021). *Revoluciones: movimientos que transformaron la historia de la humanidad*. Aguilar.

artesanal, a una sociedad dominada por la producción industrial a gran escala" (p. 55);¹⁸ y refiere que esta representó un cambio fundamental en la estructura económica y social de una sociedad; que implicó el abandono gradual de los métodos de producción tradicionales, basados en el trabajo manual, y la adopción de la maquinaria y la tecnología para aumentar la productividad y la eficiencia en la fabricación de bienes.

Lo anterior tuvo como consecuencia una transición hacia una economía más orientada a la producción industrial en gran escala, con el objetivo de generar crecimiento económico y desarrollo tecnológico. Para esto, fue necesaria la adopción de tecnologías, maquinarias y procesos de producción eficientes que permitieran mayor productividad y crecimiento económico sostenible, lo que significó una transformación profunda de la estructura económica de la sociedad, pasando de una economía predominantemente agrícola a una industrializada, soportada en la producción en masa de bienes y productos manufacturados.

Así pues, la industrialización ha sido un proceso clave en el desarrollo económico y tecnológico de muchas sociedades, pero también ha tenido impactos negativos significativos en el medio ambiente, la salud humana y las comunidades, entre otras cosas, al aumentar el impacto ambiental sobre el planeta. Las emisiones industriales, incluidos los gases de efecto invernadero y los contaminantes atmosféricos, han contribuido al cambio climático y a la contaminación del aire. La extracción de recursos naturales para satisfacer la demanda industrial ha llevado a la deforestación, la pérdida de biodiversidad y la degradación del suelo. Además, los residuos industriales y químicos se han acumulado en el agua y el suelo, contaminando los ecosistemas y poniendo en peligro la salud de las personas y la vida silvestre. La industrialización también ha llevado a cabo la urbanización masiva y la expansión de áreas industriales, lo que ha resultado en la pérdida de hábitats naturales y la fragmentación de paisajes.

Ailton Krenak (2021), en *Prácticas artísticas en un planeta en emergencia*, alerta sobre las formas de vida que estamos llevando y cómo estas no son ni sostenibles ni sustentables en el futuro. Al respecto, afirma:

¹⁸ Hobsbawm, E. J. (1998). *Historia del siglo XX*. Grijalbo.

Los blancos quieren vivir refugiados en las ciudades y no se dan cuenta de que el mundo a su alrededor se está terminando. Han estado haciendo esto durante mucho tiempo y no sé si sabrían vivir de otra manera. Pero, es posible aprender otras formas de vida. (p. 11)¹⁹

El autor, desde su perspectiva y conocimiento ancestral, es capaz de nombrar, de una forma muy sabia, cómo la vida desmesurada del hombre contemporáneo lo conduce a la destrucción.

Además de la producción industrial, la obsolescencia programada también contribuye al impacto negativo sobre el ambiente pues, aparte de la gran cantidad de objetos producidos, implica la reducción de la vida útil de estos para fomentar su reemplazo más frecuente. El documental *Comprar, tirar, comprar* (Dannoritzer, 2014)²⁰ examina cómo la producción y el consumo desenfrenados han llevado a una cultura de usar y desechar constantemente los productos.

La economía de los últimos años se sostiene gracias a que el sistema favorece el consumismo masivo de la población. Para que esto no cese y siga en aumento, el mundo empresarial ha desarrollado dos maneras de mantener esta situación: la obsolescencia programada y la actualización del diseño del producto, que crean en el comprador la necesidad de renovarlo, aunque la vida de este no haya finalizado. (Ortiz García, 2021, p. 7)²¹

Además de los impactos ambientales, la industrialización también tiene impactos sociales y culturales. Cuando se produce en masa un producto, se desconoce un contexto específico y diverso; hacer un diseño genérico que le sirva a todos los cuerpos es una utopía. Pocas veces se tienen en cuenta los cuerpos diversos y con capacidades múltiples para la producción a gran escala. Asimismo, la masificación desconoce las formas de producción local y artesanal que responden a conocimientos ancestrales y tradicionales. Sumado a esto, se afectan directamente las dinámicas de trabajo pues,

¹⁹ Krenak, A. (2021). *Prácticas artísticas en un planeta en emergencia*. Centro Cultural Kichner. <https://cck.gob.ar/wp-content/uploads/2021/02/Ailton-Krenak.pdf>

²⁰ Dannoritzer, C. (director). (2014). *Comprar, tirar, comprar* [Documental]. RTVE; Televisión de Cataluña; Televisión Española.

²¹ Ortiz García, S. (2020). *¿Qué convierte una silla en una obra de arte?*

por las condiciones laborales, los trabajadores están expuestos a situaciones peligrosas, sin garantías, y recibiendo salarios bajos.

Diseño industrial e industrialización

El diseño industrial nació durante la Revolución Industrial y desempeñó un papel fundamental en la configuración del mundo moderno, surgiendo como una respuesta a los desafíos planteados por esta, asociados con la necesidad de optimizar la producción en masa y mejorar la funcionalidad de los objetos fabricados. Pioneros como Christopher Dresser y Henry Dreyfuss, sentaron sus bases al combinar principios estéticos con consideraciones prácticas y técnicas. Sus trabajos influyeron en la forma en que se concebían los objetos, integrando la belleza y la ergonomía en los procesos de diseño. A medida que el siglo XX avanzaba, el diseño industrial se expandió y diversificó, abarcando una amplia gama de campos, desde la fabricación de electrodomésticos hasta la creación de automóviles y productos electrónicos.

A lo largo de la historia, el diseño industrial ha experimentado una serie de transformaciones significativas, reflejando tanto los avances tecnológicos como los cambios sociales y culturales. Durante las primeras décadas del siglo XX, el movimiento modernista, encabezado por diseñadores como Walter Gropius y Marcel Breuer en la Escuela de la Bauhaus, impulsó la idea de la *forma sigue a la función*, priorizando la simplicidad y la utilidad en el diseño.

Sin embargo, a medida que se desarrollaba la posguerra, surgieron nuevas corrientes, como el diseño de la era espacial y el movimiento de la posmodernidad, que desafiaron las convenciones establecidas. Figuras como Dieter Rams y Philippe Starck han dejado su huella en la historia del diseño industrial, promoviendo la sostenibilidad y la experimentación estética en sus creaciones. Hoy en día, esta disciplina se enfrenta a nuevos desafíos, incluido el impacto ambiental de la producción en masa y la demanda creciente de soluciones sostenibles y centradas en el usuario.

En su libro *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Bernhard E. Bürdek (1994)²² examina las prácticas contemporáneas del diseño industrial y ofrece una

²² Bürdek, B. E. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili Editorial.

perspectiva actualizada sobre cómo se desarrolla la disciplina en el mundo actual. El autor reconoce que esta se enfrenta a nuevos desafíos y oportunidades en un entorno en constante cambio, y analiza cómo los diseñadores están abordando estas cuestiones.

En esta línea, una de las áreas que Bürdek destaca es la sostenibilidad. Reconoce la creciente preocupación por el impacto ambiental de los productos y procesos de fabricación, y explora cómo los diseñadores adoptan enfoques más sostenibles en su trabajo, que se integran en las prácticas actuales. Esto puede incluir la incorporación de materiales ecoamigables, la reducción del consumo de energía y recursos, y el diseño de productos duraderos y reciclables.

Lo anterior evidencia que, con el pasar del tiempo, el diseño industrial ha buscado adaptarse al contexto y ha encontrado nuevas formas de entender y cohabitar el mundo; algunas de estas formas disidentes son el diseño social, el diseño comunitario y el ecodiseño, que usan metodologías de creación para un trabajo responsable y sostenible.

Uno de los mayores representantes del diseño ecológicamente responsable es Victor Papanek, quien sostiene que *"el diseño no es solo una cuestión de forma y función; es también una cuestión ética. Como diseñadores, tenemos la responsabilidad de crear productos que sean significativos y respetuosos con las personas y el medio ambiente"* (Papanek, 1977).²³

Otro referente en el mismo sentido es Patricia Urquiola, diseñadora española reconocida por su enfoque en la sostenibilidad y la reutilización de materiales. Sus diseños se caracterizan por su estética contemporánea y el uso inteligente de materiales reciclados, como su silla Crinoline, hecha de materiales plásticos reciclados.

²³ Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. H. Blume.

Figura 12. Silla Crinoline. Patricia Urquiola (2008)



Por su parte, Tony Fry es conocido por su enfoque en el diseño sustentable y su relación con la política y la responsabilidad social. En su libro *Design as Politics* (2010),²⁴ explora cómo el diseño puede tener un impacto positivo o negativo en el medio ambiente, y cómo los diseñadores deben asumir una mayor responsabilidad en sus decisiones y prácticas. Fry se refiere a la importancia de considerar los principios de diseño sostenible, como la reducción de materiales, la eficiencia energética, la utilización de recursos renovables y el diseño para la reutilización y el reciclaje. A su vez, destaca la necesidad de una planificación y toma de decisiones cuidadosas en el diseño de productos, servicios y entornos, considerando los impactos a largo plazo y los ciclos de vida completos.

Los autores William McDonough y Michael Braungart (2002),²⁵ en su libro *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*, abogan por un enfoque de diseño industrial que tenga en cuenta el ciclo de vida completo de los productos, desde la extracción de los materiales hasta su disposición final, ya que argumentan que el diseño debe ser regenerativo y respetuoso con el medio ambiente.

Desde el arte también se ha problematizado, reflexionado y conceptualizado alrededor del tema de la industrialización, el consumo masivo y el exceso de desechos. En el arte contemporáneo existen distintos movimientos artísticos que reflexionan y producen

²⁴ Fry, T. (2010). *Design as Politics*. Bloomsbury.

²⁵ McDonough, W. y Braungart, M. (2009). *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*. Vintage.

arte desde esta premisa, por ejemplo, "el *upcycled art* es una práctica creativa que transforma materiales desechados en objetos artísticos nuevos y valiosos, desafiando la noción convencional de la basura y celebrando el potencial de la reutilización y la regeneración"(Weintraub, 2006).²⁶

En este contexto, el *upcycled* se ha convertido en una forma creativa de abordar la sostenibilidad y la reutilización. Algunos artistas y diseñadores emplean materiales encontrados, objetos viejos o desechos industriales para crear obras únicas y sorprendentes. Así, este no solo permite la creación de piezas visualmente impactantes, sino que fomenta la conciencia sobre el consumo responsable y la reducción de residuos. Al transformar elementos desechados en objetos de valor artístico, se resalta la importancia de la reutilización y la capacidad de encontrar belleza en lo que se considera basura.

Este es el caso de El Anatsui,²⁷ escultor ghanés, conocido por sus impresionantes esculturas elaboradas a partir de tapas de botellas de aluminio y otros materiales reciclados. Sus obras se caracterizan por su belleza visual y su reflexión sobre la cultura y el consumo.

Figura 13. *Earth's skin*. El Anatsui (2009)



Por último, se mencionará a Allan Sekula,²⁸ artista estadounidense de origen polaco, fotógrafo, escritor, cineasta, teórico, enfocado en la relación entre la industria y el trabajo, así como en los efectos sociales y económicos de la globalización.

²⁶ Weintraub, L. (2006). *Cycle-logical Art: Recycling Matters for Eco-art*. Artnow Publications.

²⁷ El Anatsui. (2009). *Earth's skin* [Aluminio y alambre de cobre].

²⁸ Sekula, A. (1993). *Panorama Medio Atlántico* [Fotografía].

Figura 14. *Panorama Medio Atlántico*. Allan Sekula (1993)



La subasta

Dentro del marco de este capítulo, se llevó a cabo una experimentación titulada *La subasta*, instalación performativa que se propuso con la intención de reflexionar alrededor de los niveles de consumo, las disparidades sociales y la gestión de residuos. Esta experiencia estética combinó elementos del *happening*, la *performance* y el teatro, estructurándose en tres momentos.

En el primero, los invitados llegaron al lugar y se les entregó un sobre al azar que contenía un rol y una suma de dinero correspondiente con dicho rol. Esta distribución determinó desigualdades inmediatas, ya que algunos carecían de dinero, otros disponían de muy poco y solo unos tenían una acumulación significativa de riqueza. Los participantes vestían capas plásticas impermeables de color blanco, creando una especie de uniformidad visual.

El segundo momento se centró en la subasta propiamente dicha. Los objetos a subastar eran algunas sillas; así que los asistentes pujaban y quien hiciera la oferta más alta, ganaba la silla. Se subastaron tres, la última de ellas denominada "el trono", era solo accesible para las tres personas más acaudaladas que estaban presentes.

El tercero marcó un cambio en la narrativa de la instalación. Aquellos que no pudieron adquirir una silla tuvieron la oportunidad de comprar "papas" de consolación. Estas "papas" eran globos de agua que, finalmente, estallaron sobre los individuos que habían adquirido "el trono", simbolizando un acto de venganza hacia las figuras de mayor riqueza y poder.

La instalación buscó ser un espacio de reflexión sobre cuestiones ambientales y sociales, y proporcionar un ambiente de diversión y juego. La naturaleza lúdica no se limita a la inocencia infantil, sino que se manifiesta entre los adultos —en las expresiones "salvaje" y "visceral"—, quienes a través de la venganza liberan emociones de rabia y sensación de impotencia.

En resumen, *La subasta* no solo fue una experiencia estética y reflexiva, sino también un espacio donde los participantes podían explorar emociones y reacciones profundas, abordar temas de consumo, desigualdad y la necesidad de expresión en un contexto lúdico y provocativo.

Figura 15. *La subasta*. María Paulina Echeverri (2022)



3. La silla



Película: [A Chairy Tale](#). Norman McLaren (1957).

Libro: *Cómo diseñar una silla*. Design Museum GG (2016).

Libro: *La silla: ese objeto del diseño*. Ricardo Blanco (2013).

Referente conceptual: Martino Gamper.

Video 2. *Carta a la silla*. María Paulina Echeverri (2022)



Fuente: [Carta a una silla](#).

La palabra "silla" tiene su origen en el latín *sella*, que significa asiento. Una silla es un mueble diseñado para proporcionar un lugar de descanso o asiento a las personas. Esta descripción básica captura su propósito fundamental. Es un objeto universalmente reconocible y entendido, no requiere instrucciones de uso detalladas, ya que su forma indica claramente cómo utilizarla. Es probable que todas las personas hayan empleado una silla en algún momento de sus vidas, lo que demuestra su presencia común y su familiaridad en diferentes culturas y contextos.

A lo largo de la historia, la función principal de la silla ha permanecido constante. Sin embargo, se han desarrollado innumerables diseños que van más allá de su función base, y cumplen una amplia variedad de propósitos para satisfacer las necesidades de los usuarios, adaptarse a distintos tamaños, y ser utilizadas en momentos y lugares diversos.

Existen sillas específicas para comer, leer, estudiar y esperar. Se han diseñado otras para adaptarse a las necesidades de adultos, niños, bebés, ancianos y personas con discapacidad. Incluso, hay sillas diseñadas especialmente para perros. Además, para personas que trabajan y requieren pasar todo el día sentadas, o para breves períodos de tiempo, como en salas de espera. También existen algunas diseñadas para facilitar el transporte o para el aire libre.

Estas sillas, con sus múltiples funciones, reflejan los intereses y las necesidades tanto del diseñador como del contexto histórico y social en el que se desenvuelve. Cada diseño de silla es una demostración de cómo quien diseña busca satisfacer las demandas y preferencias específicas de los usuarios, así como adaptarse a las tendencias y avances técnicos de su época. Desde sillas ergonómicas y modernas hasta sillas tradicionales y rústicas, la variedad de diseños refleja la diversidad de necesidades y gustos de las personas a lo largo del tiempo.

Según el arquitecto Witold Rybczynski (1989), *"La historia de las sillas es la historia de quiénes somos"*²⁹. Él examina cómo las sillas reflejan aspectos culturales, sociales y tecnológicos de la sociedad humana, y, en este sentido, su historia es más que la simple

²⁹ Rybczynski, W. (1989). *La casa. Historia de una idea* (F. Santos Fontenla, Trad.). Nerea.

evolución del mobiliario, pues también refleja nuestras necesidades, gustos, avances tecnológicos y valores como seres humanos a lo largo del tiempo.

La persuasión de una silla depende de la claridad de su retórica. Cuanto más clara es una argumentación más posibilidades de establecer conexiones... y es la calidad de estas conexiones lo que, en definitiva, determina el éxito de una silla. (Fiell y Fiell, 2017, p.11)³⁰

Esto quiere decir que es imprescindible que el cuerpo y su relación con el objeto sean claros y casi naturales para que este tenga éxito. Tendiendo esto presente, la silla es uno de los objetos con los que más se interactúa a lo largo de la vida y es imprescindible generar conexiones emocionales, afectivas y hasta racionales con este.

En el mundo del diseño industrial es un elemento clave. Es muy común que todo *diseñador renombrado* tenga una silla icónica propia que recoja su manifiesto y su mirada frente a la reflexión sobre el objeto, pues este elemento es considerado como un microcosmos que narra la historia de todo el universo conceptual, teórico, estético, y permite leer la filosofía de su creador.

Un gran número de diseñadores han dedicado más medios y esfuerzos a la creación de sillas que a cualquier otro tipo de mobiliario. Efectivamente, aparte quizá del automóvil, la silla es el objeto más diseñado, estudiado y celebrado de la era moderna, y también al que se le han dedicado más páginas escritas. (Fiell y Fiell, 2017, p. 6)

La silla *Hill House* (ver Figura 16), también conocida como silla Mackintosh en honor a su diseñador Charles Rennie Mackintosh, es una de las primeras diseñadas en el movimiento moderno con el principal objetivo de ser un elemento decorativo, una pieza para contemplar, ya que no se trata de una silla con un objetivo funcional.

³⁰ Fiell, P. y Fiell, C. (2017). *1000 chairs*. Taschen.

Figura 16. *Silla Mackintosh*. Charles Rennie Mackintosh (1902)

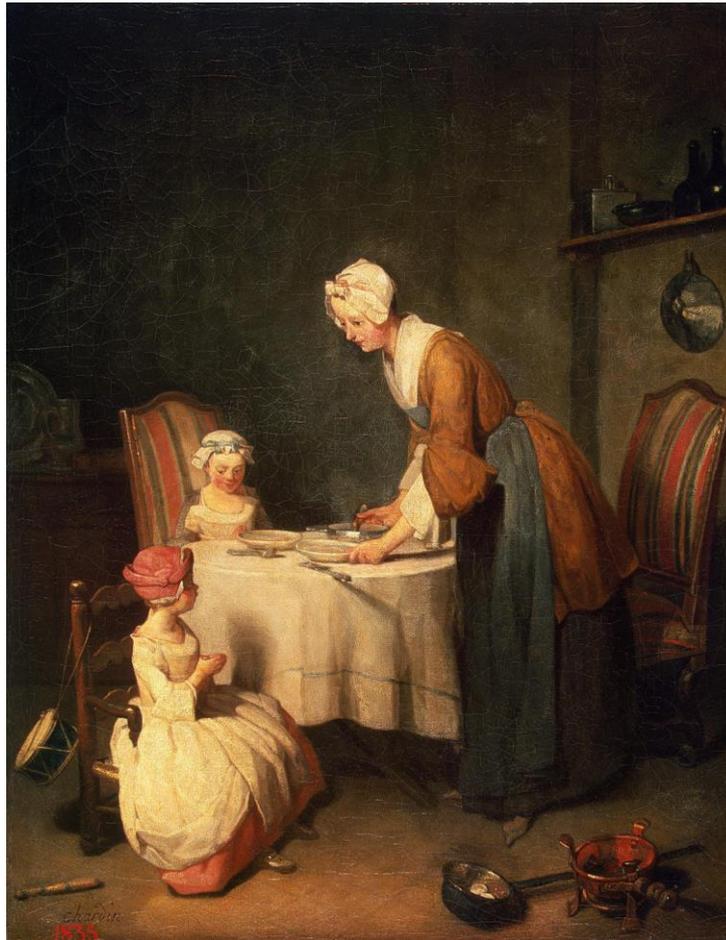


En el universo del arte, las sillas también han sido importantes y muy utilizadas, desde las pinturas y esculturas de las antiguas Grecia y Roma, hasta las obras contemporáneas de artistas de todo el mundo. A lo largo de la historia del arte, han sido representadas de diversas formas y han adquirido diferentes significados y simbolismos.

En el Renacimiento, por ejemplo, las sillas eran un elemento común en las representaciones de escenas religiosas y retratos. Los pintores renacentistas, como Leonardo da Vinci y Rafael, retrataban a sus personajes sentados en sillas. En el siglo XVII, el género de la naturaleza muerta o bodegón comenzó a florecer, y las sillas se convirtieron en objetos comunes en estas composiciones. Artistas como Jean-Baptiste-Siméon Chardin³¹ y Juan van der Hamen y León las incluían en sus pinturas (ver Figura 17).

³¹ Chardin, B. S. (1744). *Oración antes del almuerzo* [Óleo sobre lienzo].

Figura 17. *Oración antes del almuerzo.* Jean-Baptiste-Siméon (1744)



Fue en las vanguardias del dadaísmo y el surrealismo cuando las sillas dejaron de cumplir y representar únicamente un propósito funcional y empezaron a comunicar ideas, valores y actitudes. Ambos movimientos artísticos surgieron a principios del siglo XX y buscaron desafiar las convenciones establecidas y explorar nuevos terrenos creativos. En el dadaísmo, Marcel Duchamp creó la obra *La rueda de bicicleta* en 1913,³² que consistía en una rueda de bicicleta montada en un taburete, y fue su primer *ready-made*, al sacar de contexto estos dos objetos para convertirlos en obra de arte (ver Figura 18).

³² Duchamp, M. (1913). *La rueda de bicicleta* [Escultura]. The Israel Museum.

Figura 18. *La rueda de bicicleta.* Marcel Duchamp (1913)



En el arte contemporáneo, los artistas siguen utilizando las sillas como un medio de expresión creativa. Desde instalaciones y esculturas que involucran sillas como elementos centrales, hasta *performances* que apelan a su uso físico o conceptual, se han explorado temas como la identidad, la relación entre el individuo y el entorno, y la crítica social a través de este elemento.

El artista contemporáneo, arquitecto, curador y activista chino Ai Weiwei, realizó la obra *Grapes*,³³ compuesta por 26 taburetes de la dinastía Qing (ver Figura 19). El taburete de madera de tres patas es un objeto doméstico común en la sociedad china, en este sentido, *"Grapes sirve como una metáfora sobre la historia socialista de China, que requiere que el individuo deje de lado sus intereses personales en favor de los del grupo más grande o del estado"* (Ai Weiwei. *Grapes*, 2018).³⁴

³³ Ai Weiwei. (2015). *Grapes* [Escultura]. Colección privada.

³⁴ Ai Weiwei. *Grapes*. (2018). Wadsworth Atheneum. <https://www.thewadsworth.org/ai-weiwei-grapes/>

Figura 19. *Grapes*. Ai Weiwei (2010)



Las sillas pueden ser signo y símbolo de muchas cosas, están presentes en todos los lugares, con distintos contextos, materiales, funciones y formas. Algunos artistas, utilizando sillas como medio material, construyeron distintos relatos conceptuales. Por ejemplo, Doris Salcedo (2003)³⁵ en su obra *1550 sillas. Una topografía de la guerra* (ver Figura 20), muestra una instalación que aglomera sillas en un callejón sin salida. La elección de sillas de madera como elemento central de la instalación es simbólica. Estas representan la ausencia de aquellos que ya no están, pero también son objetos domésticos cotidianos que se relacionan con la vida familiar y comunitaria.

La obra no intenta referirse a ningún conflicto en particular, sino generar reflexión sobre el colapso, la guerra, el vacío y la ruina. Esta permite a la artista hablar de la memoria, el olvido, la presencia y la ausencia, y esto lo logra con la materialidad de la silla.

³⁵ Salcedo, D. (2003). *1550 sillas. Una topografía de la guerra* [Escultura]. Estambul.

Figura 20. 1550 sillas. Una topografía de la guerra. Doris Salcedo (2003)



Otro uso de las sillas se puede ver en la obra *Caballito de mar. ¡Jaque al rey!* de Andrés Marín,³⁶ quien problematiza los micromachismos a partir de la intervención de sillas de colegio (ver Figura 21). Sus conceptos son las violencias basadas en el género, la influencia de la educación y crianza en la infancia, y los micromachismos instaurados en el colectivo social.

³⁶ Marín, A. (s.f.). *Caballito de mar. ¡Jaque al rey!* [Escultura].

Figura 21. Caballito de mar ¡Jaque al rey! Andrés Marín



Una de las obras de arte más conocidas es la de Joseph Kosuth, *Una y tres sillas* (1965),³⁷ cuyo principal objetivo es conceptualizar e investigar la naturaleza del arte. A través de esta, Kosuth presentó lo que él llama triple código de la aproximación a la realidad, desde los códigos visual, verbal y objetual (ver Figura 22).

Figura 22. *Una y tres sillas*. Joseph Kosuth (1965)



En la pintura también se ha explorado el objeto silla, y un ejemplo de esto son las sillas vacías de Vincent Van Gogh (ver Figuras 23 y 24).³⁸ En estas obras el artista habla de la ausencia y la espera, en este caso, de su compañero Gauguin. "Como en sus cuadros

³⁷ Kosuth, J. (1965). *Una y tres sillas* [Escultura]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

³⁸ Van Gogh, V. (1888). *La silla de Van Gogh* [Pintura al óleo]. Galería Nacional de Londres; Van Gogh, V. (1888). *La silla de Van Gauguin* [Pintura al óleo]. Museo de Van Gogh.

Zapatos viejos y *Los Girasoles*, Van Gogh elige objetos inanimados que hablan tan bien de él como lo hacen sus autorretratos” (Rondina, 2021).³⁹

Figura 23. *La silla de Van Gogh*. Vincent Van Gogh (1888)

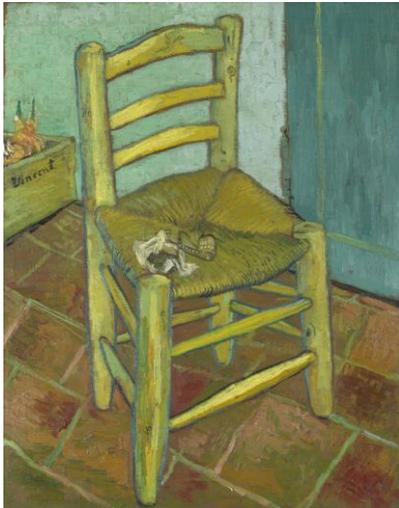
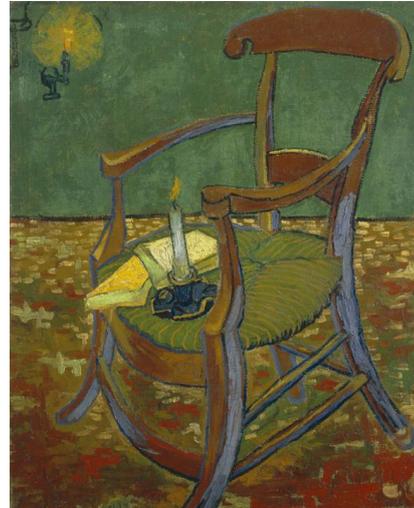


Figura 24. *La silla de Gauguin*. Vincent Van Gogh (1888)



A su vez, en el cine se ha presentado la silla como recurso y concepto, ejemplo de esto es el cortometraje nominado al Oscar, *A Chairy Tale*,⁴⁰ que cuenta la historia de una silla que se niega a ser usada, lo que obliga a un joven a realizar una especie de baile con ella (ver Video 3).

Video 3. *A Chairy Tale*. Norman McLaren (1957)



Fuente: [A Chairy Tale](#).

³⁹ Rondina, N. (2021). *Las sillas de Van Gogh - Vincent Van Gogh*. Historia Arte. <https://historia-arte.com/obras/silla-van-gogh>

⁴⁰ McLaren, N. (1957). *A Chairy Tale* [Cortometraje]. National Film Board of Canada.

La silla *Spun* de Thomas Heatherwick (ver Figura 25) es un objeto icónico del diseño industrial, que busca generar una experiencia completamente distinta a la hora de sentarse, ya que cumple una función diferente a la de una silla tradicional al permitir que las personas giren como un trompo y experimenten vértigo.

Esta silla es un referente específico para la investigación, ya que transita en los límites de un juguete, un objeto de diseño y una obra de arte. Es digna de estar en la sala de tu casa o en un museo de arte moderno, su funcionalidad de sentarse pasa a segundo plano cuando entra en juego la lúdica, es decir, se usa para divertirse. Apela a las sensaciones físicas de quien la use y es un elemento que desencadena conversación.

Figura 25. *Silla Spun*. Thomas Heatherwick (2010)



Las sillas para cuerpos inquietos, de Yuming Hu (ver Figura 26), están diseñadas pensando en los movimientos involuntarios que realizan las personas al sentarse en una silla, por eso, para su desarrollo, el autor estudió los diferentes movimientos del cuerpo y los tradujo a lenguaje material. Se realizaron en colores fuertes y llamativos para que se relacionaran con un objeto de la lúdica y el juego.

Esta obra habita muy bien el límite entre el concepto artístico y un elemento de diseño que cumple una función, por esta razón, es de interés de esta investigación, ya que enriquece el análisis sobre el uso de las formas, los materiales y los colores.

Figura 26. Las sillas para cuerpos inquietos. Yuming Hu (2018)



Rockers, n° 1 & n° 2, de Francesca Lanzavecchia y Hunn Wai (ver Figura 27), es una colección de dos mecedoras que demuestran cómo el juego de los niños, a través de un proceso de diseño, puede transformarse en objetos refinados para adultos con significado e intención. "La ligereza es un oxímoron y un objetivo en movimiento que siempre está fuera de nuestro alcance", explican Lanzavecchia y Wai.

Una de las características más interesante de estas sillas es que permiten la interacción con otra persona, lo que genera conversación. Además, desde la estética y la materialidad, se transforma un elemento común para los niños en un objeto de deseo para los adultos.

Figura 27. *Rockers n° 1 & n° 2*. Francesca Lanzavecchia y Hunn Wai (2013)



Por último, la obra de Martino Gamper (ver Figura 28), *100 sillas en 100 días*,⁴¹ no solo es un referente en términos de resultado artístico, sino que su metodología de creación ejemplifica un enfoque procesual e investigativo valioso para la investigación-creación de la obra *Esto no es un juguete sexual*. El diseñador de muebles nacido en Italia propuso construir una silla nueva y única cada día, durante cien días. Juntando pedazos de sillas que encontró tiradas en la calle, y mezclando elementos estilísticos y estructurales, generó híbridos perversos, poéticos y humorísticos.

Este enfoque implica una inmersión profunda en la fabricación de sillas, lo que le permite explorar una amplia gama de formas, materiales y técnicas intensivamente. A través de este proceso, experimenta con diferentes conceptos y soluciones, generando ideas y posibilidades; y utiliza herramientas del diseño para el desarrollo de una obra de arte.

Al analizar la obra, se puede destacar cómo el enfoque de Gamper hacia la experimentación, la diversidad de diseños, el *ready-made* de sillas desechadas, y su diálogo entre el arte y el diseño, ofrece un valioso ejemplo de cómo puede ser el proceso de creación propio.

*No hice cien sillas solo para mí o incluso en un esfuerzo por rescatar unos cientos de sillas no deseadas de las calles. La motivación fue la metodología: el proceso de hacer, de producir y absolutamente no luchar por el perfecto. (Gamper, 2012.)*⁴²

Esta obra se conecta enormemente con la propuesta de creación en artes *Esto no es un juguete sexual*, porque en ambas se utiliza la estrategia de *rescatar* las sillas no deseadas o que han perdido su valor, para llamar la atención sobre la vida de los objetos, usando su transformación como metodología de creación desde la que cualquiera puede ser cargado de sentido y de experiencia lúdica para convertirse en un juguete.

⁴¹ Gamper, M. (2012). *100 sillas en 100 días* .

⁴² Gamper, M. (2012). *100 sillas en 100 días* .

Figura 28. 100 sillas en 100 días. Martino Gamper (2012)



Estos son solo algunos ejemplos destacados, pero hay muchos otros artistas que han explorado la silla en sus obras, ya sea como objeto cotidiano, símbolo de autoridad, metáfora de la condición humana o elemento formal dentro de una composición. Esta ha sido utilizada en el arte para transmitir una amplia gama de ideas, emociones y conceptos, convirtiéndose en un elemento icónico y versátil en este ámbito.

Al fabricar una silla, el diseñador, artesano o artista establece una relación con su contexto, destacando su compromiso medioambiental, su conexión con la materialidad y su contexto social y económico. La silla creada refleja las posibilidades técnicas y tecnológicas disponibles para el fabricante, además de sus intereses sociales y políticos.

En este sentido, es relevante resaltar lo versátil y compleja que puede llegar a ser la silla, y, al mismo tiempo, lo simple y común. Es parte del universo de todos y es interpretable desde diversas perspectivas, gracias a su riqueza funcional, simbólica, de uso y axiológica.

Silla *monoblock*

Dentro de la variedad de sillas, interesa profundizar en las *monoblock*, un tipo de silla de plástico moldeada de una sola pieza, que se ha vuelto extremadamente popular en todo el mundo debido a su diseño simple, económico y versátil, y que, por su impacto ambiental y proceso de producción, se conecta con la industrialización —tiene su origen en la industria del plástico y el diseño industrial de mediados del siglo xx—, cuando surgieron varios avances tecnológicos en la fabricación de plásticos y el moldeo por inyección, que permitió la producción en masa de objetos de este material a un costo relativamente bajo.

En la década de 1960, Verner Panton trabajó en el diseño de sillas de plástico moldeado, entre ellas la famosa *Panton Chair* (ver Figura 29), que fue una de las primeras sillas de este tipo. Utilizaba poliuretano rígido como material y tenía una forma ergonómica y fluida, con una apariencia suave y sin patas visibles. La silla fue aclamada por su diseño innovador y se convirtió en un ícono del diseño de muebles modernos. Su influencia en las sillas *monoblock* radica en su enfoque de fabricación en una sola pieza, que logra eficiencia en la producción y un diseño sin necesidad de ensamblaje.

Figura 29. *Panton Chair*. Verner Panton (1967)



En 1972, el francés Henry Massonnet diseñó la silla *Fauteuil 300*, fabricada por inyección de una resina plástica (ver Figura 30). Esta silla *monoblock* tiene una gran eficiencia en su proceso de fabricación, y en su geometría, ideada para usar el menor material posible, liviana y con posibilidad de ser apilada. A pesar de los intentos del diseñador por calificarla como representante de un estilo de vida glamuroso y exclusivo, pronto se convirtió en un producto de consumo masivo que se extendió por todo el mundo.

Figura 30. *Fauteuil 300*. Henry Massonnet (1972)



Hoy en día, las sillas *monoblock* son fabricadas por distintas compañías, y con pequeñas modificaciones en forma y color, pero mantienen sus características principales de fabricación en una pieza, apilables y livianas, lo que hace que sean utilizadas en, prácticamente, todos los rincones del mundo. Su diseño accesible y su bajo costo han hecho que sean populares para muchas personas y organizaciones que buscan una solución sencilla y funcional para suplir la necesidad de asientos. El principal problema de estas sillas es que no son las más resistentes ni duraderas, lo que hace que su vida útil sea muy corta y, por su bajo costo, sean desechadas fácilmente. *“Estas sillas pueden ser fabricadas gracias a la tecnología de inyección de plástico en dos minutos cada una y se estima que hay más de mil millones de estas esparcidas por todo el mundo”* (Indigostorage, 2023).

4. El juguete



E
l
j
u
g
u
e
t
e

Serie: *Abstract. Diseño para jugar.*
Temporada 2, Netflix. Cas Holman (2019).

Serie: *Un mundo de juegos.* Netflix (2022).

Referente conceptual: Eva Gordo Morante.

Juego y juguete son dos conceptos relacionados, pero distintos entre sí, pues difieren en su forma y función. El juego se refiere a un sistema de reglas o actividades que pueden ser realizadas sin necesidad de tener una forma física concreta, como actividades imaginarias, juegos de roles, juegos de mesa, entre otros, que se basan en reglas establecidas.

Por su parte, el juguete se refiere a un objeto material que se utiliza para el juego, tiene una función lúdica y está diseñado para ser manipulado o utilizado por una persona durante el juego. Pueden ser muñecos, pelotas, rompecabezas, autos, y cualquier otro objeto empleado para el entretenimiento.

Según lo anterior, el juego es una actividad lúdica de naturaleza simbólica, que se realiza con una finalidad intrínseca y libre, y que se caracteriza por la ausencia de metas externas a este; mientras que el juguete es el objeto físico o material que se utiliza para jugar, y su elección está determinada por las necesidades y preferencias del infante.

¿Qué es el juguete?

Según la definición de la Real Academia Española (RAE), el juguete es *“el objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades”* (RAE, 2014, s.p.).⁴³ Sin embargo, esta definición resulta corta para abarcar todas las facetas que el concepto engloba, pues este no se limita únicamente a ser un objeto para niños, también es usado por perros, adultos, gatos y otros seres, y aunque se considera una herramienta fundamental para el desarrollo de habilidades, esta no es su única función, ya que es fuente de placer, entretenimiento y medio para compartir con otros. Como afirma Walter Benjamin (2015): *“El juguete no solo tiene su razón de ser en el espíritu infantil, sino que también refleja el proceso de construcción de la sociedad”* (p. 7).⁴⁴

El juguete está hecho para satisfacer las necesidades de los niños y los deseos de los adultos. En el libro *Juguetes*, Benjamin (2015) explica que es una equivocación asegurar que el sonajero para bebés está únicamente hecho para estimular sus oídos, pues *“desde los tiempos más remotos el sonajero o matraca ha sido un instrumento para ahuyentar a los malos espíritus y precisamente por eso se le ha dado al recién nacido”* (p. 27). Con esto se puede intuir que los juguetes, además de responder a necesidades infantiles, obedecen a los miedos y deseos del adulto, como en el caso del sonajero: el miedo a los malos espíritus generó un juguete para los niños.

En este sentido, los juguetes han reflejado históricamente patrones culturales y sociales. Un ejemplo de esto son los estereotipos de género que se hacen evidentes en los juguetes destinados a las niñas —los cuales se ajustan al ideal de ser mujer, madre y ama de casa— como la cocinita, los bebés con pañales, las muñecas *Barbies* de cuerpos perfectos. Los niños también se ven afectados por estos estereotipos, ya que sus juguetes responden a la necesidad del adulto de criar hombres valientes, violentos e intrépidos por medio de armas, coches y figuras de acción. Sin embargo, estas ideas naturalizadas han ido cambiando gradualmente y se han ido deconstruyendo en la sociedad, y por tanto en los juguetes, pues, a medida que evoluciona la percepción de

⁴³ RAE. (2014). Juguete. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juguete>

⁴⁴ Benjamin, W. (2015). *Juguetes*. Casimiro.

género y se cuestionan los roles tradicionales, los juguetes reflejan estas transformaciones.

Teorías sobre el juego

El juego es un objeto de estudio complejo que hace parte de un circuito de relaciones en las que interactúan aspectos biológicos, psicológicos, sociales, culturales, antropológicos y simbólicos, entre otros; esto implica que existan muchas formas de entenderlo e interpretarlo como concepto. Como sostiene Lucía Mantilla (1991), *“gracias a esta complejidad existen una inmensa diversidad de interpretaciones, algunas de ellas compatibles y, otras de ellas, irreconciliables”* (p. 101).⁴⁵

La Tabla 1 presenta las principales teorías y pensadores que han conceptualizado sobre el origen y las motivaciones del juego, desde diferentes áreas del saber.

Tabla 1. Teorías del juego

Teoría	Exponentes	Descripción
Teorías sobre el exceso de energía	Herbert Spencer (1820-1903)	Spencer reafirma la tesis de Platón: <i>“en los jóvenes, el juego se debe a que estos no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”</i> . Por tanto, para esta teoría, el juego se entiende como una forma de liberación de la energía excedente.
Teoría teleológica del ejercicio preparatorio	Karl Gross (1861-1946)	Gross afirma que el juego contribuye al desarrollo de algunas funciones básicas, que le serán útiles al niño cuando se convierta en adulto. El juego tiene un matiz educativo para los niños y sirve de preparación

⁴⁵ Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, IV (12), 101-123. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641206.pdf>

		para la vida a la que tendrán que enfrentarse.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1844-1924)	Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que: <i>"A través del juego reproducimos la vida de nuestros antepasados"</i> . Hall sostiene que el juego no es más que una "recogida" de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores; convirtiéndose, de este modo, en una actividad que persiste generación tras generación.
Teoría del descanso	Moritz Lazarus (1827-1903)	Lazarus defiende que el juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente y que, por tanto, está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. La teoría postulada por Moritz indica que el juego es básicamente un mecanismo de economía energética, pues es un descanso que rompe con las actividades cotidianas del trabajo y del estudio.
Teorías psicoanalíticas	Sigmund Freud (1856-1939)	Para Freud, a través del juego, el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. El juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en

		condiciones de poder expresarse libremente.
Teorías antropológicas	Lev Vygotsky (1896-1934)	Vygotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales, en gran parte, vienen dadas por su situación social. El niño siente un deseo de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Entonces, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego.
Teorías culturales y sociales	Brian Sutton Smith (1924-2015)	El neozelandés Sutton-Smith defiende que el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias.
Teorías cognitivas	Jean Piaget (1896-1980)	Para Piaget el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio para desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan con las etapas del juego. Jugar se convierte en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas.
Teorías ecológicas	Urie Bronfenbrenner (1917-2005)	Bronfenbrenner defiende que el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o

		sistemas existentes en el entorno del niño.
--	--	---

Un marco general del tema a investigar guía la definición del juego a través de varios autores. *Homo Ludens* fue el primer libro científico-académico de investigación que trata específicamente sobre el juego, escrito en 1938 por el filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga. Tiene un enfoque antropológico y cultural desde el que se aborda la presencia del juego en múltiples aspectos de la vida, entre ellos, los ritos y la poesía; buscando establecer la relación entre juego y cultura.

El autor se refiere a que el juego es una actividad que se realiza por naturaleza, es decir, de manera libre, pues nadie obliga a nadie a ejecutarla; además, como algo extraordinario que se aparta de la cotidianidad y de la rutina. En sus palabras:

acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" en la vida corriente. (Huizinga, 1970, p. 45)⁴⁶

Desde otra perspectiva, Graciela Scheines (1999), en una conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires en 1999, se refirió al jugar como una interrupción:

jugar es interrumpir el orden de la vida cotidiana y habitar la plenitud caótica, abigarrada, llena, donde puedo manipular de la manera que quiera.... En el caos no se puede jugar, pero es sólo a partir del caos que realmente se juega. (s.p.)⁴⁷

Scheines, al igual que Huizinga, presenta el juego como una actividad por fuera de la cotidianidad, sin un interés diferente a la actividad misma. Es por esto que, en su conferencia, sostiene que está en desacuerdo con la instrumentalización del juego para convertirlo en herramientas para el aprendizaje o el desarrollo de capacidades. Ambos

⁴⁶ Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Temple Smith.

⁴⁷ Scheines, G. (1999, 10 de abril). *Juegos inocentes, juegos terribles* [Conferencia]. <https://library.co/document/y65o69oz-juegos-inocentes-graciela-scheines.html>

autores coinciden en que hay límites y estructuras dentro del juego, pero, aun así, se hace en completa libertad.

En su libro *Juegos inocentes juegos terribles*, específicamente en el capítulo "Abriendo el juego", Scheines (1998) asocia la actividad del juego con arte puro, la describe como la más sublime de las acciones, y la exalta como una posibilidad de lo bello.

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. (p. 14)⁴⁸

Otro autor que ha realizado grandes aportes a la investigación sobre el juego es Roger Caillois (1997) en su obra *Los juegos y los hombres*. En este libro, el autor menciona que existen innumerables y múltiples formas de jugar pero que, a pesar de sus casi incontables posibilidades, el juego siempre habla de la búsqueda de una atmósfera de diversión que, además, evoca una actividad sin ganancias, ni consecuencias para la vida real.

Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc. Pese a esa diversidad casi infinita y con constancia sorprendente, la palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o de habilidad. Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. Evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. (p.7)⁴⁹

Como Caillois menciona "hay juegos de todo tipo": juegos de mesa como el del ajedrez y el dominó; tradicionales como el del catapiz y la pirinola; de movimiento como rodar en la hierba o correr para una competencia. Hay tantas posibilidades de juegos como

⁴⁸ Scheines, G. I. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. EUDEBA.

⁴⁹ Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

personas dispuestas a jugar. A pesar de que hay tantas opciones diferentes, la actitud lúdica se identifica fácilmente por lo que, cuando alguien está jugando, se sabe que lo está haciendo, se reconoce y se celebra.

Los tres autores mencionados coinciden en que el juego no busca más finalidad específica que la diversión, es decir, no pretende generar ganancias ni obtener una recompensa. Caillois (1997) también menciona que *“la palabra juego combina entonces las ideas de límites, de libertad y de invención”* (p. 11).

Uniendo algunos conceptos desarrollados por los tres autores referentes, para efectos de esta investigación, se le apuesta a la idea de juego como un universo de fantasía, creado y enmarcado en reglas consensuadas por quienes lo juegan; un espacio-tiempo de libertad, diversión y plenitud sin implicaciones por fuera del mismo.

En esta línea, la investigación se pregunta específicamente por el cuerpo del adulto en relación con el juego, pues si bien es cierto que en la infancia el juego es utilizado como herramienta educativa para la estimulación y el desarrollo de las habilidades musicales, matemáticas, lógicas, espaciales, entre otras; también es cierto que los niños por su naturaleza alegre, candorosa, curiosa y libre tienen una facilidad, casi inmediata, de convertir la cotidianidad en una actividad lúdica, algo que no comparten con los adultos. Esto debido a que el cuerpo de estos últimos está inscrito en el mundo de la moral, del deber ser institucionalizado, codificado y controlado; un mundo estadístico, medible en términos de la productividad, la funcionalidad, la eficiencia y la felicidad; en últimas, en el que pocas veces se tiene tiempo para el ocio: *perder el tiempo* en una experiencia que no le suma *ganancia* a la vida real, algo que *no es más* que una experiencia de diversión y placer.

Eva Gordo (2020), máster en Arquitectura Efímera, realizó su tesis de grado en torno a la experiencia lúdica en la adultez, y en esta se refiere a la necesidad del adulto por volver a los momentos de juego en la infancia:

Mientras tanto, en el mundo adulto, a veces tan alejado de la infancia, surge la necesidad de volver al cuerpo, a lo sensorial, a lo implícito y lo intuitivo, a dejarse llevar y olvidar los juicios de la razón. Vivimos en una sociedad absolutamente

racional, científica, rutinaria y estructurada donde no cabe aquello que fluye: lo emocional, lo espontáneo y lo impredecible. (p. 14)⁵⁰

En la misma línea, Graciela Scheines (1999), en la conferencia anteriormente citada, menciona la posible razón por la cual a una persona adulta le cuesta jugar:

Tal vez por eso a la gente adulta (entre treinta y sesenta años, más o menos) les cuesta mucho jugar a juegos inventados (no tradicionales), con objetos, cosas y consignas. Porque sus vidas se despliegan entre las horas de trabajo y de descanso, la familia y los compañeros de oficina, el fin de semana y la semana laboral. Tienen vidas muy estructuradas, no olvidan nunca lo que es correcto y lo que no, lo permitido y lo prohibido, el orden de la vida, lo que hay que hacer, lo que es socialmente aceptable y lo repudiable. No pueden desprenderse alegremente de ese orden que rige sus vidas cotidianas y sumergirse en el desorden, que es el punto de partida de cualquier juego. Para jugar, no hay que temer al ridículo, olvidarse si esto está bien o está mal y aceptar las reglas del juego sin ningún prejuicio, sin arrastrar nada de la vida cotidiana. (s.p.)

Varios autores han clasificado a los juegos y a los jugadores por sus formas, desarrollo y objetivos. En su libro *Play*, Brown y Vaughan (2010)⁵¹ definen ocho personalidades de jugadores: bromista, kinestésico, explorador, competitivo, *storyteller*, coleccionista, director y creador. A su vez, clasifican siete tipos de juegos: sintonización, corporal y del movimiento, con objetos, social, imaginativo y de fantasía, de contar historias, y creativo.

Existen otras propuestas de categorizaciones complementarias y compatibles entre sí, es decir, un jugador y un juego pueden desplazarse entre distintas categorías y generar nuevas formas y dinámicas; por ejemplo, un juego de carreras con amigos podría convertirse en un mundo de fantasía en el que se involucran elementos extraordinarios como cuerdas, obstáculos, canciones, etc., para recrear un poco la experiencia.

⁵⁰ Gordo, E. (2020). *La experiencia lúdica adulta. Cómo activar el espíritu de juego a través del espacio* [Tesis de maestría]. Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/63278/1/TFM_EVA_GORDO_MORANTE_B.pdf

⁵¹ Brown, S. L. y Vaughan, C. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Penguin Publishing Group.

En la actualidad, además de autores que han hablado de las teorías del juego, se cuenta con una rama de especialistas que se ha interesado por la gamificación. Este es un concepto orientado principalmente al desarrollo de videojuegos, su foco está en el estudio del juego desde un objetivo comercial; por eso, busca entender, satisfacer y retar al consumidor de videojuegos, desde la tecnología y la fantasía, llevadas a las particularidades de los estilos de vida y sus concepciones de roles, inteligencia aplicada y virtualidad.

Uno de los elementos que se investiga en la gamificación es el concepto de la diversión (*fun*), trascendental para el desarrollo del juego ya que, aunque no toda acción divertida está relacionada al juego, todo juego sí debe ser divertido o al menos buscar la diversión. Por esto, las teorías de la diversión buscan explicar qué hace divertirse a los seres humanos, y las motivaciones que tienen para realizar acciones como jugar.

En la presente investigación, se presentan cinco autores que, desde su perspectiva y de forma gráfica, explican el concepto de diversión (*fun*). La primera es Nicole Lazzaro (2004),⁵² que hace su aporte desde la creación de *4 Keys 2 Fun*. Ella clasifica la diversión en cuatro tipos, asociados con cuatro emociones:

Hard fun: asociado con la idea del reto o el orgullo de superación.

Easy fun: asociado con la curiosidad o novedad.

Serious fun: asociado con la excitación por cambiar.

People fun: asociado con la diversión y la amistad.

El segundo autor es Marc Leblanc,⁵³ diseñador de videojuegos y educador, quien establece ocho formas de generar diversión o placer a través del juego:

Sensación: juego como un placer a través de los sentidos.

Fantasía: la diversión al habitar otras situaciones imaginarias y desconectarse del mundo real.

⁵² Lazzaro, N. (s. f.). *The 4 Keys 2 Fun*. XEODesign, Inc. Copyright © 2004-2020. (Four Keys to More Emotion without Story).

⁵³ Hunicke, R., Leblanc, M. y Zubek, R. (s. f.). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Recuperado de <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Narrativa: la diversión como un drama.

Reto: diversión generada con un carácter competitivo.

Hermandad: juegos en el que tiene gran importancia la participación colectiva.

Exploración: divertirse en territorio inexplorado.

Expresión: juego como autodescubrimiento e improvisación.

Sumisión: juego como pasatiempo.

El tercer referente es el psicólogo Steven Reiss, quien, partiendo de los ocho componentes de Leblanc, desarrolló una teoría de 16 motivadores que dan felicidad. Los motivadores propuestos son: venganza, poder, estatus, honor, aceptación, familia, contacto social, idealismo, ahorro, tranquilidad, orden, actividad física, alimento, amor, curiosidad e independencia.

Otro autor que habla de las teorías de la diversión es Jon Radoff,⁵⁴ estadounidense, diseñador de juegos, quien publicó los llamados *43 FUNDamentals*. Una curiosa lista que identifica 43 dinámicas o actividades que funcionan para crear una experiencia lúdica.

Por último, Pepe Pedraz⁵⁵ desarrolló un cuadrante de cuatro puntos indispensables para crear una experiencia divertida: juego, narrativa, estética y transmedia. El autor considera que un juego divertido debe contar con un equilibrio entre estos componentes (ver Anexo 1).

Juego: se refiere a las mecánicas y dinámicas del juego.

Narrativa: la historia del juego y la forma en que esta guía la experiencia.

Estética: la apariencia atrae al jugador desde el segundo uno.

Transmedia: se relaciona con la incorporación de elementos dentro del juego.

⁵⁴ Radoff, J. (s. f.). 43 Things That Customers Think Are Fun. En *Game On* (pp. 108-124). Wiley.

⁵⁵ Pedraz, P. (s. f.). *Game Design*. <https://www.alaluzdeunabombilla.com/>

Taxonomía del juego

Los autores Roger Caillois, Jean Piaget, Stuart Brown, Bob Hughes, Scott Eberle y Eva Gordo han desarrollado distintas clasificaciones de tipos de juegos, a esto se le denomina la taxonomía del juego (ver Anexo 2).

Existen infinitos juegos y, por tanto, infinitas combinaciones posibles entre los componentes y las categorías propuestas, pero estas clasificaciones se convierten en una herramienta útil para el diseño de juegos, juguetes o espacios lúdicos, ya que permiten entender la mecánica y la razón detrás de la acción.

El diseño y la clasificación de estos juegos se dan de acuerdo con las capacidades, habilidades, desarrollo humano, y uso de herramientas y materiales en la actividad.

Tipologías de jugadores

Como no todos los juegos le gustan a todo el mundo, ni a todo el mundo le gustan los mismos juegos, se han desarrollado teorías sobre las tipologías de jugadores, en función de sus comportamientos y actitudes en el mundo del juego. Dichas tipologías sirven como insumo para conocer estrategias, dependiendo del tipo de jugador al que, en este caso, el artista esté interesado en llegar con su obra. Además de que, combinadas con las teorías y las taxonomías sobre el juego y la diversión, se convierten en un potente insumo de creación.

Los autores Richard Bartle, Andrezej Marczewskia y Stuart Brow son algunos de los autores que han clasificado y teorizado los tipos de jugadores que existen y sus comportamientos (ver Anexo 3).

Estrategias lúdicas

La arquitecta española Eva Gordo (2020), a partir de su investigación titulada *La experiencia lúdica adulta*, desarrolló una herramienta de clasificación en forma de diagrama de estrategias para provocar y evocar espacios lúdicos por sus características formales y sensoriales. Esto lo hizo gracias al análisis de varios referentes en los que estaban presentes la espacialidad y la lúdica.

Para el análisis de cada espacio, Gordo cruzó el desarrollo de estrategias materiales del espacio lúdico –que dependiendo de sus características físicas provocan en el cuerpo una intención de juego–, con las categorías de descripción, tipología, placer, método y espacio. Diseñó un mapa para cada una de ellas, clasificándolas en tres conceptos que se diferencian con tres colores: kinestésicas, sensoriales y de participación (ver Figura 31).

Figura 31. Diagrama de estrategias lúdicas

	Descripción	Tipo de juego	Placer	Métodos	Espacios
 Itinerario	Recorridos explorables, movimiento a través del espacio	<ul style="list-style-type: none"> o F. motor o Exploratorio o Aventuras 	<ul style="list-style-type: none"> o Exploración o Fantasía o Narrativa o Reto 	<ul style="list-style-type: none"> o Narrativo o Dirección o Paseo o Objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> o Playground o I. Artística
 Topografía	Diferencias de suelo, alturas, huecos y obstáculos	<ul style="list-style-type: none"> o F. Motor o Exploratorio o Brusco o Corporal o Aventuras 	<ul style="list-style-type: none"> o Reto o Exploración 	<ul style="list-style-type: none"> o Uniforme o Mixto 	<ul style="list-style-type: none"> o Playground
 Multi	Variedad de experiencias, superficies o arquetipos	<ul style="list-style-type: none"> o F. Motor y sensorial o Exploratorio o Aventuras o Brusco 	<ul style="list-style-type: none"> o Exploración o Fantasía o Narrativa o Reto 	<ul style="list-style-type: none"> o Gran Superficie o Playground Tradicional o Experiencial 	<ul style="list-style-type: none"> o Playground o I. Artística
 Flotación	Experimentación con la gravedad y el equilibrio.	<ul style="list-style-type: none"> o F. Sensorial y motor o Brusco o Corporal 	<ul style="list-style-type: none"> o Sensación o Exploración o Reto 	<ul style="list-style-type: none"> o Inestable o Balanceo o Elástico 	<ul style="list-style-type: none"> o Playground o I. Artística
 Superblandito	Materiales blandos y adaptables	<ul style="list-style-type: none"> o F. Sensorial y motor o Brusco o Exploratorio 	<ul style="list-style-type: none"> o Exploración o Sensación o Expresión 	<ul style="list-style-type: none"> o Escala corporal o Escala dactilar 	<ul style="list-style-type: none"> o I. Artística
 Inmersión	Tratamiento atmosférico completo, mundos envolventes	<ul style="list-style-type: none"> o F. Sensorial o Exploratorio o Simbólico 	<ul style="list-style-type: none"> o Sensación o Sumisión o Exploración o Narrativa o Fantasía 	<ul style="list-style-type: none"> o Monomaterial o Atm. Sensorial o Historia/ Temática 	<ul style="list-style-type: none"> o I. Artística
 Aportación	Iteración del espacio individual o colectiva, creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> o Construcción o Creativo o Imaginativo o Con objetos o Sociodramático 	<ul style="list-style-type: none"> o Expresión, Exploración, Comunidad, Reto o Narrativo 	<ul style="list-style-type: none"> o Construcción o Performance 	<ul style="list-style-type: none"> o I. Artística o Acciones y eventos
 Reactivo	Respuesta espacial provocada por la presencia humana	<ul style="list-style-type: none"> o Construcción o Exploratorio o Creativo o Imaginativo o Con objetos 	<ul style="list-style-type: none"> o Exploración o Expresión o Sensación 	<ul style="list-style-type: none"> o Físico o Digital 	<ul style="list-style-type: none"> o I. Artística o Acciones y eventos

A continuación, se presentan las estrategias lúdicas propuestas por Gordo (2020), con sus posibles aplicaciones en el espacio:

- Itinerario: Ruta. Se usa en espacios que invitan a ser recorridos y explorados. Tienen un camino marcado y pueden suponer retos, obstáculos o alguna meta.
- Topografía: Territorio. Se aplica en espacios lúdicos donde se evidencia el cambio de alturas y terrenos en el suelo, se busca que el cuerpo se mueva, suba, baje, trepe o se deslice.
- Multi: Posibilidad. Se aplica en espacios lúdicos que se componen por muchas atmósferas y, generalmente, busca el movimiento físico o la motricidad gruesa, acompañados de una experiencia sensorial.
- Flotación: Equilibrio. Esta estrategia pone al cuerpo en situaciones de altura, inestabilidad, flotación, o balanceo.
- Super blandito: Textura. Se aplica en los espacios lúdicos donde hay presencia de materiales blandos, suele usarse únicamente en instalaciones artísticas efímeras y su principal cualidad es estimular el tacto.
- Inmersión: Profundidad. Se usa para construir espacios que transportan a un mundo completamente distinto, y hacen olvidar el exterior, son espacios frecuentemente cerrados y con una luz envolvente.
- Aportación: Acción. Permite que el jugador transforme e intervenga el espacio estimulando la cocreación, es decir, la construcción colectiva.
- Reactivo: Interacción. Se usa para espacios que responden a una interacción física, en los que se activan luces, sonidos, o movimientos a través de alguna acción por parte del jugador.

Como se evidencia, Gordo está interesada en el juego adulto y en los espacios lúdicos que son pensados desde la instalación, la arquitectura y el diseño de espacios efímeros, y su investigación está enfocada en los *playgrounds*,⁵⁶ por lo que las clasificaciones se enfocan principalmente en espacios y no en objetos.

⁵⁶ En español, parque de juegos es un área especialmente diseñada para el juego y la diversión. Suele contar con diferentes estructuras, juegos y equipos que brindan oportunidades para que las personas exploren, se muevan, interactúen y desarrollen habilidades físicas y sociales.

A partir de la visión que propone esta autora sobre la lúdica y el juego, y gracias a su exploración de estrategias lúdicas, en la presente investigación surge la hipótesis de que cualquier objeto tiene la posibilidad de ser juguete y ser parte de un universo imaginado, pero esta intención lúdica puede potenciarse por medio de las taxonomías y las estrategias antes planteadas.

Para la exploración de esta hipótesis, se realizó un laboratorio de creación con cuatro adultos que cumplieron el rol de jugadores y creadores, se les entregó un par de maderas de balsa con forma de arco, y con pestañas que permitían su ensamblaje, formando así el esqueleto de un semicírculo. La propuesta fue que imaginaran un posible juguete a partir de esta estructura y que lo construyeran. Como resultado, con los mismos materiales, se obtuvieron diversas posibilidades de juguete: una versión de trompo, resortera y pirinola, potenciando así la idea de que lo que preconfigura el juguete no es únicamente la forma, sino la actitud lúdica y la experiencia personal de cada jugador (ver Video 4).

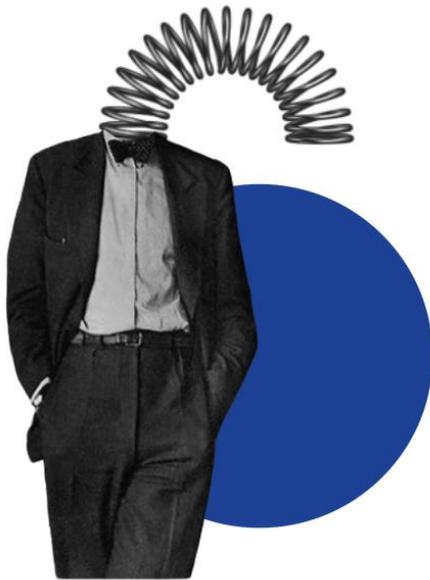
Video 4. *Juguete realizado en laboratorio de creación.* María Paulina Echeverri (2023)



Fuente: [JUGUETE](#)

5. El adulto

E
l
a
d
u
l
t
o



Película: *El método*. Marcelo Piñeyro (2005).

Película: *Peter Pan*, P. J. Hogan (2004).

Canción: *Babilonia*. Morodo (2016).

Libro: *La sociedad del cansancio*. Byung-Chul Han (2010).

Aliado conceptual: Byung-Chul Han.

Video 5. *Instrucciones para sobrevivir a la vida adulta*. María Paulina Echeverri (2022)



Fuente: [INSTRUCCIONES PARA SOBREVIVIR A LA VIDA ADULTA](#)

Un cuerpo adulto es un cuerpo que biológicamente llegó a su máximo desarrollo y legalmente está en completa capacidad de discernir y obrar libre y conscientemente (Oxford Languages, 2023). Normalmente, la adultez es una etapa en la que el individuo alcanza plenitud en su desarrollo biológico y psíquico y, aunque se relaciona con cumplir la mayoría de edad, no en todos los casos ser mayor de edad implica ser adulto.

En la adultez suelen evidenciarse o desarrollarse distintas afectaciones a la salud mental como la depresión, la esquizofrenia, los desórdenes alimenticios o el trastorno bipolar y, aunque en ocasiones tienen causas genéticas, “en muchos casos, estas se desencadenan debido a una mala adaptación a las exigencias que suponen los nuevos contextos y roles sociales en este periodo” (MacLeod y Brownlie, 2014, p. 77).⁵⁷

Byung-Chul Han es un filósofo reconocido cuyas investigaciones, contribuciones académicas y enfoque filosófico se centran en la crítica al exceso de positivismo en el contexto del capitalismo tardío, el amor y el consumo. La presente investigación conceptualiza al adulto tomando como referencia su libro *La sociedad del cansancio*. A lo largo de los capítulos de esta obra, Han expone los síntomas y las enfermedades como “el aburrimiento profundo” o “la violencia neuronal” que empeoran al ser humano en la modernidad tardía (Han, 2012).⁵⁸ Algunos de estos conceptos son reinterpretados desde la narrativa de la sátira para definir los elementos que conforman la obra *Esto no es un juguete sexual*.

En el libro mencionado se presenta la figura del Prometeo cansado, un cuerpo adulto, descrito por el autor como alguien encadenado por sí mismo, víctima de su propia autoexplotación, quien experimenta una profunda depresión y agotamiento ocupacional. A pesar de ello, se esfuerza por no rendirse y nunca descansar, influenciado por la creencia social de que todo es posible, que puede lograrlo todo, en línea con el famoso lema: *you can do it*. Esto lo lleva a una autocrítica constante y destructiva (Han, 2012). Por esta razón, el adulto descrito experimenta un profundo temor al descanso, ya

⁵⁷ MacLeod, K.B. y Brownlie, E.B. (2014). Salud mental y transiciones de la adolescencia a la edad adulta emergente: consideraciones de desarrollo y diversidad. *Revista canadiense de salud mental comunitaria*, 33(1), 77–86. <https://doi.org/10.7870/cjcmh-2014-007>

⁵⁸ Han, B.C. (2012). *La sociedad del cansancio* (A. Saratxaga Arregi, Trad.). Herder.

que existe una idea colectiva de que el tiempo de ocio debe generar sentimientos de culpa.

El autor ilustra esta dinámica a través del ejemplo de los médicos y cómo, para poder pasar largas jornadas sin dormir, recurren a medicamentos como los nootrópicos que estimulan la memoria y mejoran las capacidades cognitivas.

Esta representación del Prometeo cansado pone de manifiesto las presiones y expectativas impuestas por la sociedad contemporánea, en la que el agotamiento y la negación del descanso se consideran virtudes, y el individuo se encuentra atrapado en un ciclo de autoexigencia y autoexplotación que puede tener consecuencias perjudiciales para su bienestar físico y mental. Este es el personaje que ayudará a conceptualizar, problematizar e ironizar la narrativa de la obra creativa de la presente investigación. *"Prometeo cansado es el hombre de la modernidad tardía, un ser agotado, constantemente devorado por su propio ego, es víctima y verdugo a la vez, y su libertad es una condena de autoexplotación"* (Quintero Camarena, 2017, p. 322).⁵⁹

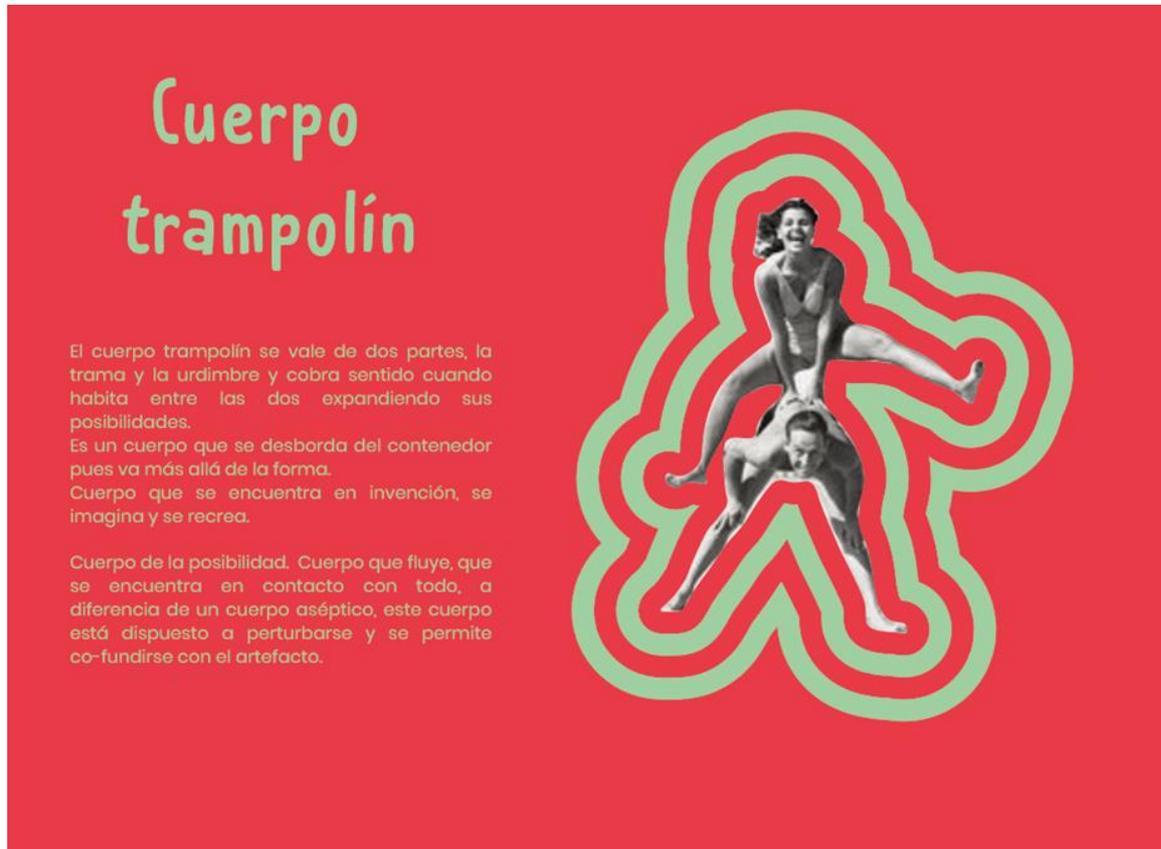
Este trabajo investigativo busca que el cuerpo cansado haga catarsis en un nuevo cuerpo, el cuerpo expandido, el cuerpo del adulto que juega. Aunque no es muy común escuchar esto, los adultos también juegan y no solo juegos sexuales, pues también tienen la necesidad del placer a través de la lúdica. *"Cuando al adulto le invade el impulso de jugar, no estamos ante una mera regresión a la infancia. Sin duda el juego siempre libera"* (Benjamin, 2015, p. 14).

Así, se parte de la comprensión de que el cuerpo adulto está dispuesto a explorar sus posibilidades de lúdica y diversión. La intención no es volver al cuerpo de la infancia ni jugar como niños, sino más bien descubrir un cuerpo que quiere explorar formas de jugar como adulto, cuerpo curioso y expectante por alterar los sentidos y las percepciones de la realidad. El adulto juega como tal, con sus cargas y limitaciones emocionales, físicas, sociales y culturales.

⁵⁹ Quintero Camarena, G. (2017). De la sociedad de los locos a la sociedad de los cansados. Reseña de La sociedad del cansancio. *Culturales*, 5(2), 321-328.

El adulto acorralado por el mundo real del que no puede escapar desdibuja la amenaza jugando con una imagen reducida de ese mundo. El deseo de aligerar una existencia insoportable ha alimentado en gran medida al creciente interés que, desde el fin de la guerra, han despertado los juegos y los libros infantiles. (Benjamin, 2015, p.14)

Figura 32. *Cuerpo trampolín.* María Paulina Echeverri (2023)



En esta investigación se propone el cuerpo trampolín (ver Figura 32), el cual nace de la búsqueda de un cuerpo adulto que añora jugar, busca el movimiento, lo visceral y lo kinestésico, y que está mediado por la materialidad. A partir de este concepto, se diseñaron una serie de *collages* de cuerpos adultos, expandidos por la lúdica y el juego. La exploración de formas y cuerpos permitió interpretar el concepto desde la bidimensionalidad y la digitalidad, y desde un primer acercamiento a la imagen en movimiento (*gif*) que más adelante se utilizaría para el desarrollo conceptual de la obra (ver Figura 33).

El adulto con ganas de escapar juega a buscar placer.

Cuando juega se desviste, queda desnudo y así juega.

Al jugar desnudo está vulnerable e indefenso.

Como un niño que, sin casco y pantalones cortos, no tiene miedo de rasparse la rodilla mientras se desliza sobre un cartón por la montaña.

El adulto juega coqueto como niño que seduce a quien encuentra escondido debajo de la cama o dentro del armario.

Juega atrevido como niño que apuesta todas sus canicas porque sabe que "el que no apuesta no gana".

El adulto juega malicioso y perverso como niño haciendo travesuras.

Juega salvaje, visceral.

El adulto juega sexual. Se permite el éxtasis, el orgasmo, el placer, el misterio, permite lo salvaje, lo reptiliano. Potencia la fricción entre cuerpos y disfruta cuando se aglomeran uno sobre otro.

Así juega desnudo y vulnerable, coqueto y seductor, salvaje y visceral.

Figura 33. Collages cuerpo adulto. María Paulina Echeverri (2023)



En la investigación se abordará el concepto del cuerpo adulto desde dos perspectivas distintas. En primer lugar, se considerará la conceptualización de Byung-Chul Han, quien describe al adulto como alguien cansado, automatizado y robotizado por el sistema de producción dominante. Esta visión resalta los efectos negativos de la sociedad contemporánea en la experiencia y el bienestar del adulto.

En segundo, se tomará en cuenta la perspectiva del "adulto trampolín" conceptualizado en la cartografía *Continentes* (Echeverri, 2020), que explora el concepto de un cuerpo adulto expandido a través del movimiento. Aquí se enfatiza en la capacidad de dicho cuerpo para trascender las limitaciones impuestas por la rutina y las estructuras sociales, y buscar nuevas formas de expresión y conexión a través del movimiento.

Al considerar estas dos perspectivas complementarias, se pretende obtener una comprensión más completa del cuerpo adulto en el contexto contemporáneo. Para esto, se analizarán tanto las limitaciones y presiones impuestas por el sistema de producción como las posibilidades de expansión y libertad a través del movimiento, con el objetivo de explorar nuevas formas de concebir y vivir la lúdica en la vida adulta.

Ruta de navegación

Este capítulo configura el enfoque metodológico utilizado para llevar a cabo la investigación-creación de *Esto no es un juguete sexual*. Aquí, se presentan los principios metodológicos, que son la base o pilar de la creación, y la ruta de navegación en la cual se describen las conexiones e intereses de los conceptos de la investigación y las herramientas que se emplearán para lograr los objetivos planteados.

Principios metodológicos

Video 6. *Principios metodológicos*. María Paulina Echeverri (2023)



Fuente: [PRINCIPIOS METODOLÓGICOS](#)

Desde la perspectiva de esta investigación, se han establecido los siguientes tres principios que funcionan como fundamentos metodológicos para comprender el movimiento de *Esto no es un juguete sexual*. Estos conforman los ritmos y las rutas por las cuales transitan las relaciones entre teoría-creación, cuerpo-objeto y arte-diseño. A su vez, ayudan a entender la práctica artística como un asunto dinámico.

Forma cíclica

El primer principio es la forma cíclica, que se refiere a un proceso continuo y circular, que siempre vuelve al origen y nunca está completamente terminado. Permite entender la creación como viva y cambiante pues, como menciona el diseñador David Carson, "*un proyecto de diseño nunca está terminado, siempre se abandona*". Él explica que estos proyectos pueden ser continuamente perfeccionados, pero, en algún momento, es necesario dejarlos y avanzar hacia nuevos desafíos creativos. Esto implica que si se quiere continuar con la creación, es importante volver al inicio, retroalimentar y

rediseñar. Siempre hay aprendizajes y oportunidades de mejora que pueden nutrir, complementar y contrastar los distintos resultados.

La forma cíclica también se evidencia en este proceso de investigación-creación desde el entendimiento del objeto porque se busca comprender el ciclo de vida de la materia, es decir, cómo se obtiene la madera, metal o plástico, cómo se fabrica, cómo se distribuye y, finalmente, cómo es desechado. Luego, con este objeto *muerto*, configurar otro inicio de vida.

En resumen, la forma cíclica permite concebir la creación y la investigación como algo que está en constante movimiento, donde se vuelve una y otra vez al inicio para enriquecer y transformar el resultado final. Es un enfoque dinámico que invita a la reflexión, adaptación y continua búsqueda de nuevas perspectivas.

Expansión y contracción

El segundo principio que guía el movimiento de la investigación-creación es el de la expansión y contracción. La contracción se refiere a la importancia de recoger y conocer los propios intereses a partir de antecedentes, vivencias e historias de vida. Es necesario reflexionar sobre las experiencias personales y la trayectoria propia para comprender el punto de partida y la motivación detrás de la investigación.

La expansión implica abrirse a explorar y conocer lo que otros ya han hablado, investigado y creado con relación al tema de interés. Esta apertura enriquece la perspectiva y aporta nuevas ideas y referencias para la investigación. Luego, se vuelve nuevamente a la contracción para seleccionar los referentes que más convienen a la investigación. Se agrupan, clasifican y estudian a profundidad para obtener una visión más precisa y específica del objeto de estudio.

En cada etapa del proceso creativo, es necesario mantener este movimiento de expansión y contracción para evitar perderse en tangencias y conservar el enfoque en la investigación.

La expansión y contracción también se evidencian en la metodología cuando las exploraciones artísticas se expanden a diversos formatos que no son propios del interés

de la creación, pero que nutren la investigación. Un ejemplo de esto puede ser explorar por medio del teatro las representaciones corporales de la silla. Este ejercicio no es un resultado creativo, sino más bien una herramienta metodológica para la creación.

En suma, este proceso fortalece la investigación gracias a la interacción entre lo personal y lo externo, y ayuda a mantener el enfoque en el tema de estudio, mientras se explora en diferentes direcciones.

Los opuestos

El tercer principio es transitar entre los opuestos. La creación en esta metodología no es posible desde una sola verdad, siempre es necesario enfrentarse con distintas perspectivas y formas de entender los conceptos. Se reconoce la importancia tanto de la racionalidad, la métrica y lo medible, como de la magia, lo intuitivo y lo espontáneo. La investigación teórica dialoga todo el tiempo con la intimidad y la experiencia personal.

Esta aproximación a la creación posibilita una mayor diversidad de perspectivas y enfoques, enriqueciendo la obra y brindando riqueza en la exploración del objeto de estudio. Además, al favorecer la coexistencia de opuestos, se fomenta la apertura a nuevas posibilidades y descubrimientos, lo que consolida el proceso creativo y permite la generación de ideas innovadoras.

Habitar entre los opuestos brinda la oportunidad de abrazar una multiplicidad de enfoques y perspectivas, lo que aporta adaptabilidad a lo largo del proceso creativo. Es una aproximación dinámica y flexible que promueve la apertura y la innovación en el desarrollo de la investigación.

Metodología, método, herramientas

Para la investigación en artes es común utilizar la metodología de investigación-creación, ya que combina la creación artística con la investigación académica. En este caso, los artistas e investigadores utilizan su práctica artística como un medio para investigar alrededor de preguntas y temas de interés. Este enfoque facilita una exploración más profunda y significativa de los temas artísticos, ya que el arte se convierte en una forma de conocimiento en sí mismo.

Para la investigación-creación no hay una metodología única o estandarizada ya que depende, en gran medida, de la naturaleza del proyecto artístico y los objetivos del artista-investigador. En este caso, el enfoque específico que se utilizó es la metodología experimental, basada en la realización de experimentos artísticos para explorar conceptos, materiales y comportamientos.

La intención con este trabajo de creación es generar una propuesta plástica, instalativa y experiencial que establezca un diálogo entre el diseño y el arte, construya unas narrativas sobre la lúdica en el cuerpo adulto, y promueva una reflexión alrededor de la industrialización. En consecuencia, se buscó que la metodología de creación combinara herramientas de creación en diseño, y el arte para la producción.

El resultado plástico que se pretende es la creación de juguetes para adultos, partiendo de las ruinas de lo que alguna vez fueron sillas; el instalativo busca construir una narrativa irónica con la disposición de las sillas en el espacio, acompañadas de texto y *collage*; y el experiencial quiere poner el cuerpo adulto en un estado de lúdica y juego.

Las maneras de creación utilizadas se sitúan en un espectro entre dos enfoques: uno caracterizado por una planificación sistemática y secuencial, que demanda pragmatismo y experimentaciones concretas y sensoriales; y otro que surge desde la intuición, la incertidumbre y el azar.

En los capítulos anteriores se presentaron los conceptos de interés para la investigación, que en el siguiente mapa se conectan y entrelazan como posibilidad de creación y forma (ver Figura 34). Esto permite ilustrar la investigación y la creación con los conceptos clave, los referentes artísticos y teóricos, la pregunta y las reflexiones.

Figura 34. Mapa de la investigación esto no es un juguete sexual. *María Paulina Echeverri (2023)*



El arte como articulador y eje central de la investigación recoge tres elementos: el *ready-made*, el *upcycled* y el arte como experiencia lúdica. Cada uno de estos, a su vez, conecta con uno de conceptos desarrollados: la silla, la industrialización y el adulto, y como se evidencia en la Figura 34, esto proporciona rutas de creación. Así, de la conexión entre la experiencia lúdica para el cuerpo adulto y el *ready-made* del objeto silla surge la pregunta por ¿cómo convertir las ruinas de una silla en un juguete para el cuerpo adulto? También, aparece la reflexión por el impacto ambiental que causa la industrialización y cómo está relacionado con el concepto de un cuerpo adulto agotado por las formas de vida posmodernas, en el marco de las lógicas de producción del capitalismo salvaje.

Este mapa, tiene clasificaciones en forma, color y posición, para facilitar su lectura y entendimiento, pero su intención no es aislar los conceptos unos de otros, más bien, busca resaltar las intersecciones que puedan existir, por esto, de cada cruce de categoría nace un nuevo elemento, permitiendo crear rutas de tránsito entre conceptos. Es decir, una ruta metodológica que, en este caso específico, concluyó en la transformación de unas ruinas de sillas en juguetes para adultos, pero que, si es abarcada en otro momento por otro artista o por la misma investigadora, puede llegar a otra materialidad.

En la presente investigación:

1. La creación artística es una herramienta para reflexionar sobre el cuerpo adulto de la sociedad del cansancio y su necesidad incansable de una eterna productividad. En cada cuerpo adulto cansado hay un cuerpo juguetón, y esta investigación busca reencontrar estos dos cuerpos.
2. No existe una guía única de materiales, formas o funciones que puedan describir un juguete, pero sí existen estrategias lúdicas que acercan al objeto juguete a su promesa de diversión. El juguete adquiere sentido cuando es usado y puesto en contexto.
3. Se entienden los objetos desde su vocación de juguete, en el caso de la presente investigación si una silla es utilizada por una persona con una mente expandible y curiosa, capaz de imaginar infinitas posibilidades, esta silla puede ser percibida como un juguete, es decir, un objeto usado por una persona y puesto en un contexto que aluda a la lúdica es un juguete solo porque así lo quiere el jugador.
4. El medio material para la creación de *Esto no es un juguete sexual* es la silla, la cual es la excusa perfecta para resignificar y transformar un objeto en juguete y potenciar la experiencia lúdica en el cuerpo adulto. La silla es un objeto presente en la vida de todos, pero pensado desde su funcionalidad. Cuando no es analizada desde su promesa de *sostener y aguantar*, se libera de su deber y se le permite ser juguete. La silla y el cuerpo adulto tienen mucho en común, pues cuando el adulto se libera del deber ser, se permite el ocio y la diversión.
5. Esta investigación para la creación tiene una postura y responsabilidad ambiental. La industrialización y la producción en serie han generado un impacto negativo para el planeta, por lo que desde la creación artística se busca promover una conciencia ecológica.
6. La experiencia artística se realiza con y para las personas, por lo que el método de investigación-creación se inscribe en metodologías participativas y cooperativas. También, la puesta en escena final no es escultórica, lo que implica que los objetos no son entendidos como obras de arte, sino como juguetes en el espacio, dispuestos para su uso e intervención.

Manos a la obra

En este capítulo se presentarán la ejecución de la ruta metodológica y las herramientas de creación del componente creativo. Como proceso de creación de artes, encontrándose en diálogo con elementos del diseño, resulta valioso el modelo disciplinar que existe en la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, constituido por tres componentes. Estos son considerados *“campos de estudio teóricos, metodológicos y técnicos que se definen, articulan y sobresalen de manera particular en cada una de las especificidades del diseño, y se articulan al proyecto dotándolo de integralidad e interdisciplinariedad”* (Velásquez et al., 2007).⁶⁰

Desde tres categorías de análisis se facilita el entendimiento del proceso y resultado creativo. Estas son: funcional-operativo, técnico-productivo y estético-comunicativo. Ahora, para la investigación en artes, se buscó reinterpretarlas, pues van a ayudar a desagregar y robustecer la investigación desde tres distintas miradas.

Lo funcional-operativo *“hace énfasis en la relación e interacción de las partes del producto entre sí y de este con el usuario”* (Velásquez et al., 2007), a cómo y para qué se diseña un objeto, qué tan bien cumple su función o propósito, habla del objeto y su relación con el cuerpo (la ergonomía), y de que el objeto supla la necesidad o resuelva una problemática. En el caso de esta investigación, el objeto de estudio son las sillas-juguete, y la categoría entra en funcionamiento para definir sus materiales, forma, color, sonido y textura, y las estrategias lúdicas.

Desde la mirada de lo técnico-productivo se analizan *“los procesos, técnicas, materiales, insumos y normativas a tener en cuenta en la construcción física de un producto”* (Velásquez et al., 2007). Así, en relación con la presente investigación, se tiene como interés entender, cuestionar y modificar las formas en las que se produce una silla, las técnicas que se usan y su ciclo de vida. Esto se logró recuperando objetos que, aun siendo funcionales, perdieron su propósito y se encontraban arrumados en basureros y bodegas. En este sentido, la búsqueda también está enfocada en reconstruir estos

⁶⁰ Velásquez López, A., Pérez Montoya, C. y Sáenz Zapata, L.M. (2007). *Modelo disciplinar y pedagógico de la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana*. Diseño en Palermo. II Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007. pp. 33-249.

objetos con materiales amigables con el entorno y procesos productivos de bajo impacto ambiental.

En cuanto a lo estético-comunicativo, *“se hace referencia a las dimensiones simbólicas y estéticas del producto, teniendo en cuenta los códigos sociales y culturales de un determinado grupo de seres humanos y de un escenario o espacio específico, expresados en imaginarios y lenguajes”*(Velásquez et al., 2007). Para el proceso de creación de la obra *Esto no es un juguete sexual*, esta categoría se refiere a la conceptualización de la obra, es decir, más allá de que el objeto sea funcional, lúdico, divertido y reciclado; es importante que tenga y genere reflexión, problematice una sociedad cansada, y cuente una historia.

Estas tres categorías asumidas en la investigación son el punto de partida desde el que se aventura a realizar el proceso de producción, dividido en tres momentos: arqueología urbana o ruinas, diseño y transformación.

1. Arqueología urbana o las ruinas

En ocasiones, cuando se observa un objeto en ruinas, el cerebro humano puede desencadenar una serie de conexiones emocionales y cognitivas. Incluso si el objeto no tiene un vínculo directo con nuestro pasado, la mera visión de la ruina puede evocar sentimientos de nostalgia por lo que fue en el pasado, trayendo recuerdos de momentos de alegría o incluso de traumas. La contemplación de las ruinas también puede estimular la imaginación y la creatividad del observador que, al ver un objeto en estado de deterioro, vislumbra posibilidades de lo que podría ser en el futuro. Se proyecta una recuperación y transformación potencial, lo que despierta ideas y posibilidades de cómo restaurar y dar nueva vida a ese objeto.

Las ruinas, en su estado de decadencia y abandono, pueden convertirse en puntos de partida para el desarrollo de ideas y proyectos creativos, o ser una fuente de inspiración para diseñadores, artistas y creativos en general, ya que se abren oportunidades para repensar, reinterpretar y reimaginar el objeto en cuestión. Así, la experiencia de contemplar una ruina conecta con el pasado y es un salto hacia el futuro, enriqueciendo

la percepción del observador y desatando procesos creativos que busquen revalorizar y revitalizar los objetos y su significado.

En el arte esto es llamado *upcycled art*, el cual busca transformar en obras de arte residuos como papel, cartón, madera, cristal, plásticos, metales o caucho. El concepto, por tanto, va más allá del reciclaje convencional de materiales, al proponer crear objetos que superan el valor económico, cultural y social del producto original. Un buen ejemplo de cómo la ruina se convierte en arte es la obra del artista, pintor y escultor suizo Jean Tinguely (ver Figura 35),⁶¹ quien satiriza la sobreproducción sin sentido de bienes materiales por parte de la sociedad industrial avanzada. El artista imprime una actitud lúdica a todas sus obras.

Figura 35. *Nuevos realismos.* Jean Tinguely (1962)



En esta investigación, el objeto con el que se trabajó fue la silla, un objeto cotidiano que frecuentemente se encuentra abandonado en las calles, al lado de una carretera o amontonado dentro de un garaje. Como si sus dueños, consciente o inconscientemente, quisieran que fueran rescatadas o transformadas, las guardan para alguien que les brinde una nueva oportunidad. Aunque la mayoría de las veces esto no sucede, ya que no son restauradas.

La *arqueología urbana* es una herramienta metodológica propia usada en la primera etapa del desarrollo plástico de *Esto no es un juguete sexual*. En esta, se propuso hacer

⁶¹ Tinguely, J. (1962). *Nuevos realismos* [Escultura].

un recorrido de observación por la ciudad, buscando ruinas de sillas con el objetivo de fotografiarlas, comprarlas o adquirirlas para su posterior intervención.

Dicha arqueología consistió en el reconocimiento del contexto, especialmente de las sillas abandonadas. Así, por medio de recorridos urbanos, se realizó una búsqueda de ruinas de sillas en la ciudad de Medellín, pasando por basureros, chatarrerías, barrios, bodegas, universidades y colegios. Este primer momento de la ruta metodológica, utiliza y reinterpreta herramientas metodológicas del *upcycled art* y el ecodiseño en las cuales se piensa en el ciclo de vida del objeto y se potencia su reutilización o rediseño después de convertirse en desecho.

Cada herramienta metodológica (arqueología urbana, diseño, transformación) se alinea con los elementos antes desarrollados en los capítulos teóricos, en este caso, la *arqueología urbana* responde a lo planteado en el capítulo sobre la industrialización, pues su objetivo es hacer una revisión del objeto industrial silla abandonado, proponer un nuevo ciclo de vida para este y, así, reducir residuos y construir una reflexión al respecto de los objetos desechables, la obsolescencia programada y la industrialización (ver Figura 36).

Figura 36. Ruinas. María Paulina Echeverri (2022).



Después de recorrer la ciudad de Medellín en búsqueda de sillas, las que fueron encontradas se llevaron al espacio destinado para su transformación. Algunas que estaban en total abandono, simplemente se recogieron, otras fueron obsequiadas, o negociadas con sus dueños para su obtención. Aunque estuvieran estropeadas, casi todos sus dueños conservaban afecto y nostalgia por lo que aquellas fueron; además, guardaban la ilusión de arreglarlas en algún momento.

La mayoría de las sillas desechadas en la calle ya habían perdido su promesa de valor, es decir, ya no eran cómodas, tenían comején, o tambaleaban y no ofrecían un gran soporte, a pesar de esto, seguían contando con su función de ofrecer un asiento.

Las ruinas seleccionadas como insumo de la obra artística son las 13 sillas que se recogieron para el proceso de diseño y transformación (ver Figura 37). Entre estas había cuatro pupitres escolares, dos esqueletos de silla, dos sillas *monoblock*, tres sillas de escritorio y dos sillones. Casi todas las sillas en madera tenían problemas de comején y ensamblajes flojos o quebrados, las sillas plásticas estaban quebradas y manchadas, y, en el caso de las sillas metálicas, se encontraban con la soldadura desgastada.

Figura 37. Ruinas seleccionadas. *María Paulina Echeverri (2022).*



2. El diseño

La etapa de diseño es previa a la producción, en esta se presenta la preconfiguración del objeto, puede darse a través de acercamientos en concepto, forma o material, y realizarse por medio de bocetos, *collages* o textos descriptivos. Para este proceso de investigación se utilizaron distintas herramientas metodológicas que posibilitaron la exploración para la concepción de las propuestas de diseño de cada una de las sillas-juguete. A continuación, se hará una descripción de cada una.

Exploración con el cuerpo-silla

Esta herramienta de exploración ayuda a entender el cuerpo como silla, más allá de la silla como objeto. Se llevó a cabo con la ayuda de un grupo de diez compañeros de clase, que fue dividido en dos, según sus roles. Por un lado, los *cuerpos-silla* y, por otro, los *cuerpos que se sientan en las sillas*.

Para la exploración se buscaba conectar la forma y el movimiento corporal con el concepto, por lo que se tenían definidas cinco palabras detonantes: lujuria, traición, locura, poder, sumisión. La propuesta era que los cuerpos, de acuerdo con su rol y su concepto, adoptaran forma y movimiento. Las duplas fueron saliendo instintivamente y se juntaron para configurar símbolos y signos de la palabra asignada con sus cuerpos (ver Figura 38).

Esta exploración fue de gran ayuda pues permitió ver cómo el cuerpo, en tanto objeto de estudio relacionado con la silla, es atravesado e interpretado por la conceptualización.

Figura 38. Sillas- cuerpo. *María Paulina Echeverri (2022).*



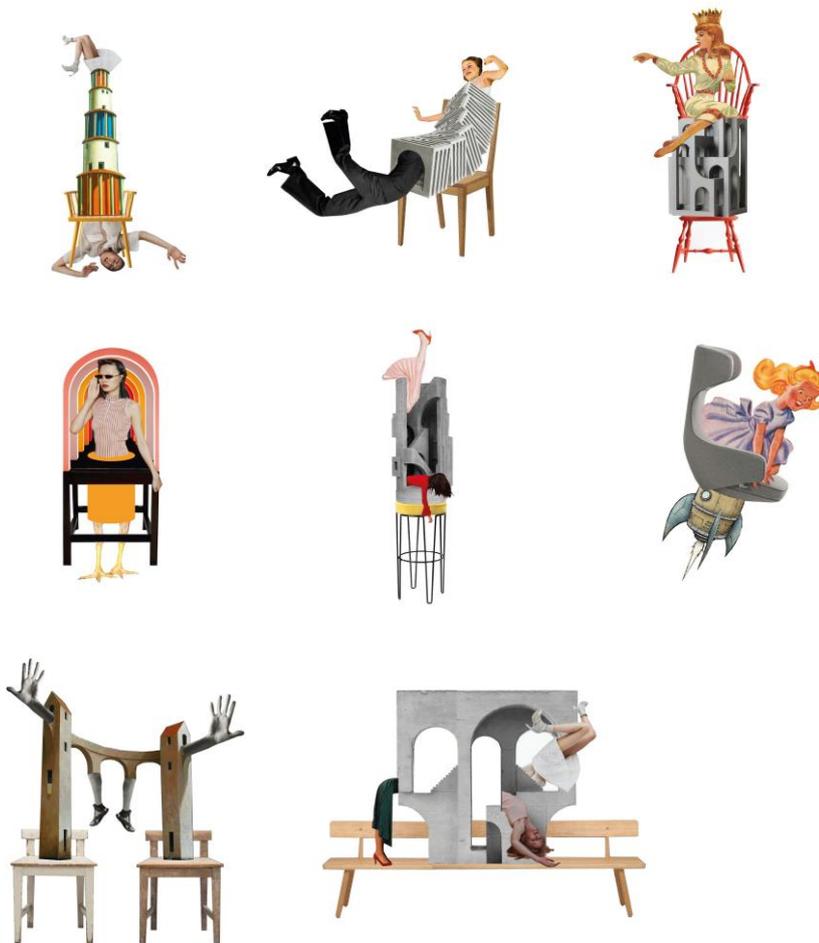
Collages

El acercamiento a lo gráfico también es de gran interés para la investigación y, por esto, la segunda herramienta de exploración creativa es la construcción de *collages* que permiten entender el cuerpo y la silla como simbioses que necesitan el uno del otro, que se soportan y se dan sentido mutuamente. La posibilidad que brinda lo gráfico, más la imaginación, se convierte en herramienta para la creatividad aplicada, lo que permite una realidad expresiva y plástica (ver Video 7).

El diseño de *collages* ayudó a construir una narrativa para la instalación *Esto no es un juguete sexual* ya que cada una de estas imágenes acompañó el montaje. En este caso, el detonante de la creación fue *un cuerpo cansado sobre una posible silla*. En las imágenes creadas, las sillas se fraccionan, se expanden y se retuercen, adaptándose al cuerpo que las usa.

Después de construir los ocho *collages*, se buscó explorar algunas posibilidades de movimiento, por esto, a cada silla se le diseñó un *gif* que ilustra, desde el movimiento, las cargas, los cuerpos y las sillas.

Video 7. *Collage de sillas*. María Paulina Echeverri (2022)



Fuente: [Sillas collages](#).

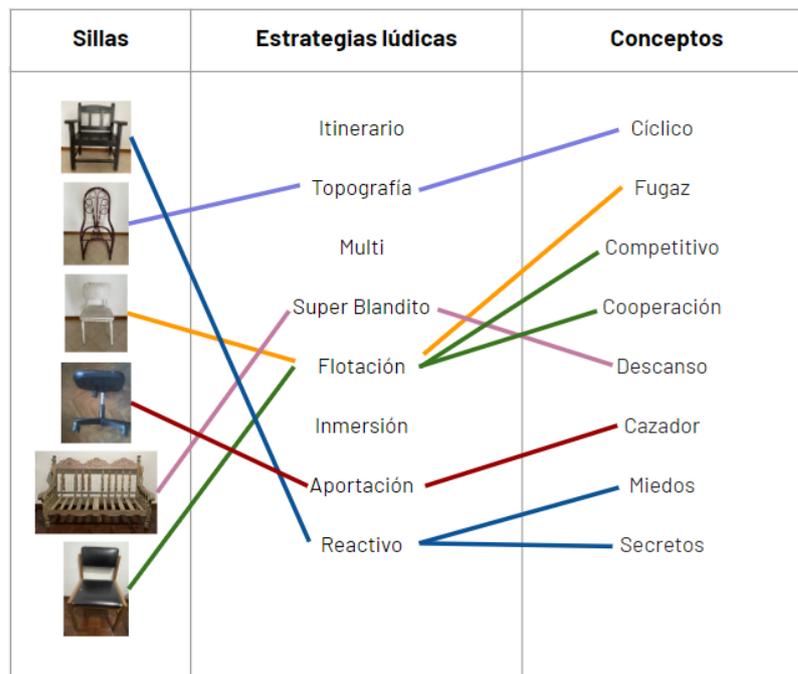
Cruce de estrategias lúdicas, sillas y conceptos

La tercera herramienta de diseño es la más concreta para definir la forma y la función de cada una de las sillas-juguete. La estrategia que se utilizó, se valió del azar estableciendo conexiones de forma aleatoria.

En este sentido, para definir la estrategia lúdica y el concepto que se le aplicaría a cada silla se realizó un cuadro con tres columnas. La primera columna (sillas) contiene la fotografía de todas las sillas a intervenir. La segunda, las estrategias lúdicas de Eva Gordo desarrolladas previamente. La tercera recoge los conceptos (ver Tabla 2). En este momento, la silla deja de ser un asiento para convertirse, en sentido figurado, en una contadora de historias.

Dadas las múltiples posibilidades de vinculación entre silla-estrategia-concepto, los cruces se dieron producto del azar y por acomodación intuitiva, tomando en consideración la carga narrativa y simbólica que cada ruina de silla ya tenía.

Tabla 2. Herramienta metodológica de cruce. María Paulina Echeverri (2022).



Finalmente, después de cruzar los conceptos, las estrategias y las sillas, se creó la primera propuesta narrativa para cada una estas, como se evidencia en la Tabla 3.

Tabla 3. Resultado de cruces. María Paulina Echeverri (2022).

	Sillas	Estrategias lúdicas	Conceptos	Propuesta narrativa
		Reactivo	Secretos	La silla te cuenta secretos, muchos a la vez. Como una silla de la locura, guarda miedos, sorpresas o historias de un primer beso.
		Topografía	Cíclico	La silla girará indefinidamente, haciendo un juego de ironía con la vida adulta: cíclica y rutinaria.
		Flotación	Rápido/fugaz	La vida adulta es rápida y fugaz, estamos todo el tiempo compitiendo contra el reloj, con afán y responsabilidades. La silla estará en constante escape.
		Aportación	Cazador	Hay un dicho que dice que en Oriente las personas salen a cosechar (sembrar) y en Occidente salen a cazar. Esta silla será una metáfora de la caza, lo que representa pasar por encima del otro si es necesario.
		Super blandito	Descanso	El hombre se culpa por descansar y tener espacios de ocio, esta silla lo atrapará en su suavidad y no lo dejará escapar.
		Flotación	Cooperación	Una silla de ejecutivo, cuando las personas llegan al poder muchas veces olvidan el trabajo en equipo. Para mantener el equilibrio en esta silla, deberás cooperar.

Bocetos

Después de construir textualmente la propuesta para cada silla, s realización se llevó a cabo la realización de los bocetos. En diseño se enseña que nunca nos debemos casar con el primer boceto, y que siempre hay que hacer una gran cantidad de propuestas pues la primera normalmente es la más obvia, pero, después de varios bocetos, la mente

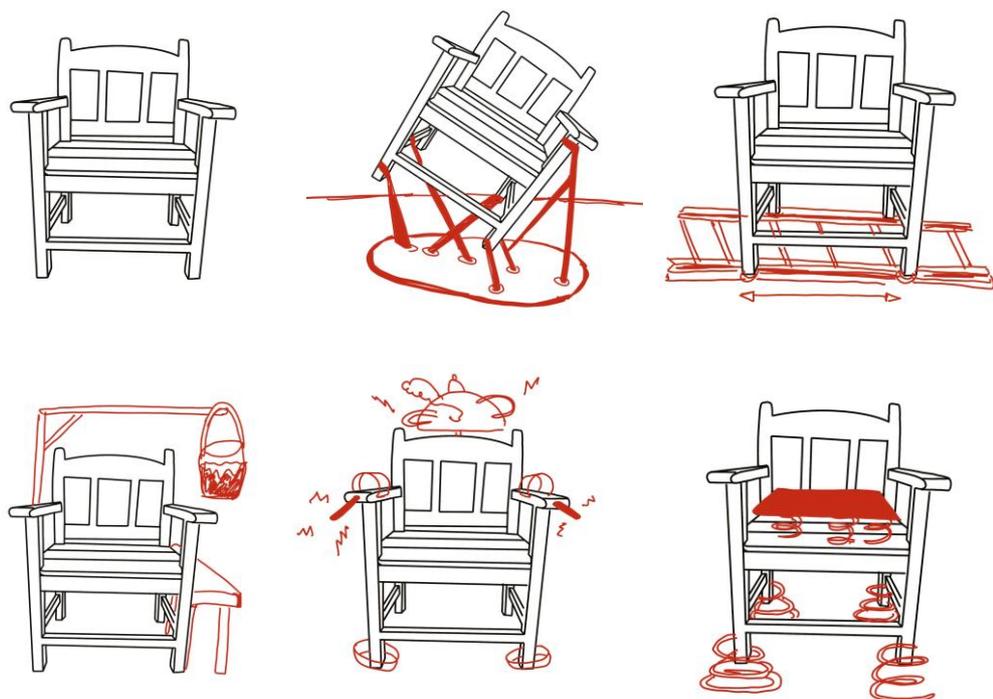
empieza a esforzarse por pensar en otras posibilidades, generalmente, más interesantes.

Para esta creación se utilizaron las herramientas de la cocreación, que aportaron otras miradas frescas y no sesgadas por el proceso investigativo. El desarrollo del boceto fue digital ya que facilitaba el alcance a un grupo de personas de diferentes lugares.

Los pasos a seguir para este desarrollo fueron: primero, realización de un dibujo base de cada silla en color negro, exportación de la imagen y envío a distintas personas con la única instrucción de que, sobre el dibujo y con un color rojo, plasmaran lo que le agregarían, quitarían o modificarían a la silla para que se convirtiera en un juguete.

La imagen se compartió de manera digital con los participantes del ejercicio, quienes, desde sus teléfonos celulares, computadores o dispositivos digitales, las intervinieron creativamente. Después, con las imágenes recolectadas, y la descripción de cada silla, realizada en el paso anterior, se hicieron varios bocetos que determinaron los pasos a seguir para la transformación (ver Figura 39).

Figura 39. Boceto sobre silla. María Paulina Echeverri (2022)



3. La transformación

La transformación de las sillas fue un ejercicio creativo que buscó nuevas posibilidades para estas, más allá de su función utilitaria inicial, convirtiéndolas en una expresión artística única y en un elemento de lúdica y reflexión. Desde su estado original como un objeto cotidiano, se realizó un proceso de exploración e inspiración en el que se buscó reinterpretar su forma, estructura y materiales. A través de la experimentación y el uso de diversas herramientas y técnicas, la silla se convirtió en un lienzo para la creatividad. Mediante el tallado, pintura, ensamblaje e incluso la incorporación de otros objetos, se sometió a una metamorfosis, adquiriendo una nueva identidad y significado. Su transformación trascendió sus límites físicos y funcionales, revelando el potencial artístico que se esconde en lo cotidiano.

Durante esta etapa se pasó de la *silla-ruina* a la *silla-juguete*, se otorgó un reconocimiento especial a la materialidad de la silla, comprendiendo y apreciando los elementos de madera, metal, cuero y espuma que la componen. Este entendimiento profundo de los materiales permitió una intervención cuidadosa y respetuosa, que aprovechó los procesos de producción propios de las sillas. Cada pieza cobra nueva vida, conjugándose con la historia de su pasado y proponiendo un futuro lúdico y creativo como un juguete. Esta metamorfosis, con un enfoque sensible y hábil, dio lugar a la reinención artística de la silla.

La producción industrial, por lo general, requiere una definición precisa de aspectos como la forma, los colores y las medidas del producto para evitar errores costosos. Para esto, se utilizan prototipos tridimensionales para prevenir y visualizar posibles fallas y realizar pruebas de funcionalidad y resistencia. Sin embargo, en este proyecto de transformación de *silla-ruina* a *silla-juguete*, la idea de prototipo no era viable ni de interés. Cada silla intervenida era única, con su propia carga narrativa y simbólica, lo que descartó un enfoque estandarizado. La fabricación y el contacto directo con el material guiaron la producción y dieron forma a la silla-juguete final, resolviendo que la exploración artística y el carácter individual de cada silla resultaron ser el motor de su transformación (ver Video 8).



Fuente: [Transformación fugaz de silla fugaz.](#)

4. Las sillas

Silla ciclo

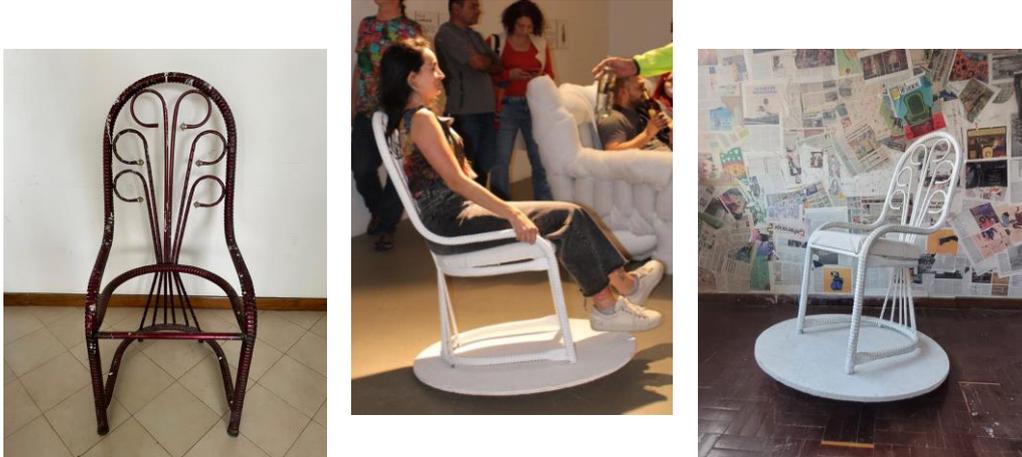
La silla ciclo (Ver figura 40) surge de la transformación de una silla metálica de color vino tinto que ya no contaba con asiento y estaba oxidada. El concepto de vida adulta que la silla busca comunicar es lo cíclico entendido desde varios niveles, como lo monótono y constante de la vida. Como se mencionó anteriormente, los adultos de la contemporaneidad tienen una rutina de trabajo tan introyectada y repetitiva que la hacen de forma casi automática. Así, la silla está acompañada de una narrativa que mimetiza la vida y la rutina en la que viven, principalmente adultos de clase media de países latinoamericanos: salir a trabajar para lograr sobrevivir.

La estrategia lúdica que se le aplicó es denominada por Eva Gordo, *la topografía*, la cual es interpretada en esta transformación desde la inestabilidad y los cambios de altura, haciendo un juego con el equilibrio. La silla ciclo quedó con un eje central, el cual le permite, a quien se sienta en ella, girar y girar mientras intenta mantener el equilibrio.

Para su fabricación se hizo una base en MDF, pero este aglomerado, al ser tan blando, se deterioró muy rápido con el uso; además, el círculo utilizado era de un diámetro muy preciso para el ancho de las patas, por lo que no era muy seguro montarse, ya que la silla

se iba para atrás. Después de analizar el juguete reaccionando con el cuerpo adulto, se le hicieron los ajustes, se cambió el material de base y se agrandó el diámetro para otorgarle una mayor jugabilidad.

Figura 40. *Silla ciclo.* María Paulina Echeverri (2023)



Silla cambuche

En una caminata al cerro Picacho (ubicado en la parte noroccidental de la ciudad de Medellín), fue encontrado, dentro de una casa finca, el esqueleto de un viejo sofá que inspiró el concepto de *silla cambuche*. Al hablar con el dueño, dejó saber que la silla estaba en venta. El negocio implicó varios retos: el primero fue el transporte, pues no había acceso de carros al lugar; dado que el objeto estaba empantanado y lleno de hormigas, el segundo reto fue el de su limpieza; los retos subsiguientes se asocian a la intervención desde la resignificación de la intención, y a la transformación de la forma y color.

La silla cambuche (ver Figura 41) es resultado de la transformación de un viejo esqueleto de sofá de madera. Para esto, lo primero que se hizo fue quitarle las tablas del asiento y construirle un cojín tipo *puff*, sostenido sobre resortes. Cuando el usuario se recuesta en el sofá queda envuelto y atrapado por la estructura.

El *cambuche* es entendido como ese lugar seguro y de protección en el que se encuentra resguardo para el frío o el miedo, pero también en el que es posible esconderse para hacer travesuras, y, para el caso de esta transformación, el espacio para el ocio y la lujuria.

La silla cambuche pensada para el descanso ironiza la idea de autoexplotación propuesta por Han (2012): *“Si el comunismo y el fascismo eran movimientos totalitarios que coaccionan al individuo mediante la fuerza externa, el capitalismo actual se habría convertido en un sistema totalitario que aplica la fuerza internamente”*. En la actualidad, existe poco tiempo y deseo de las personas por desconectarse y estar ociosas. Muchas veces, aparece la culpa por hacer actividades que no se consideran productivas o por el hecho de no hacer nada.

Esta silla muestra que lo lúdico, el placer y el juego también están en la desconexión; y recuerda los cambuches que suelen hacerse en la infancia con sillas y sábanas, en los que los niños imaginan mundos posibles.

Figura 41. Silla cambuche. María Paulina Echeverri (2023)



Silla susurros

La silla susurros es la silla de las enfermedades neuronales contemporáneas, las personas de la modernidad tardía, como dice Byung-Chul Han (2012), sufren más por enfermedades mentales como la ansiedad y depresión que por los virus y las bacterias.

La ruina de la silla susurros fue comprada en *los puentes*,⁶² debajo de la estación Prado del metro de la ciudad de Medellín, esta tenía comején por lo que antes de ser intervenida con la intención de ser transformada en juguete, fue necesario fumigarla, rellenarla y lijarla. Esta silla está asociada a la estrategia lúdica de la reactividad, lo que quiere decir que su funcionamiento se activa con la interacción corporal del usuario. Para jugar en esta silla se requieren varias personas, una de ellas debe estar sentada y las demás de pie o sentadas a su alrededor, para contar sus secretos, sus miedos o una simple historia a la persona que se encuentre en la silla. Funciona como un teléfono roto, serán muchas voces en tu cabeza a la vez (ver Figura 42).

La silla susurros es la que más transformaciones sufrió durante el proceso de intervención o rediseño. Antes de llegar a su versión final, primero se realizó un enfoque categorial específico en lo reactivo y sensorial, poniendo luces, alarmas y sonidos que se activaban con botones y *switches*. Después, pasó a ser la silla trono, la cual fue usada para la exploración de la experiencia estética *La subasta*, presentada anteriormente como una exploración del concepto de industrialización; y, por último, se llegó a la versión final.

Figura 42. *Silla susurros*. María Paulina Echeverri (2023)



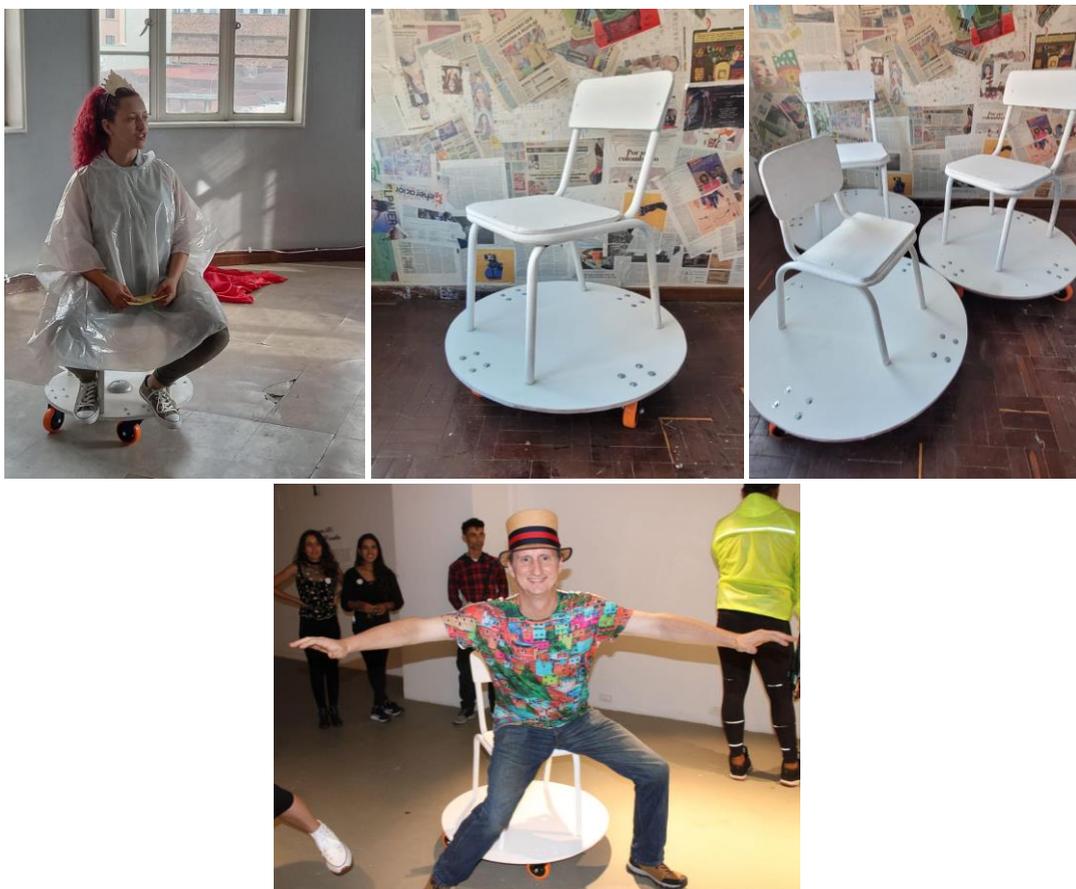
⁶² Zona de comercio de objetos revendidos y de segunda mano de la ciudad de Medellín.

Silla fugaz

En total se realizaron tres sillas fugaces, que tienen como base sillas de colegio o pupitres. La transformación se realizó añadiendo una base de madera a las cuatro patas, articulada a cuatro llantas, favoreciendo el movimiento a distintas velocidades y el desplazamiento en distintas direcciones (ver Figura 43.)

Estas sillas buscan estimular la reflexión sobre la vida en términos de movimiento, vértigo y aceleración. No es casualidad que las sillas usadas para este gesto sean de colegio pues, desde pequeños, los niños son puestos en una carrera contra el reloj, compitiendo por ser el más joven y el primero en graduarse, tener títulos o ser exitoso. La silla logra realizar una analogía con la competitividad instalada por los sistemas hegemónicos económico y educativo.

Figura 43. *Sillas fugaces.* María Paulina Echeverri (2023)



Silla cazador

Esta silla se inspira en el refrán popular que indica que la diferencia entre la cultura oriental y la occidental es que, en la primera, las personas salen a sembrar y a cosechar, a diferencia de la segunda, en la que salen a cazar. Este refrán utiliza la metáfora de las actividades agrícola y de caza para describir una supuesta diferencia entre culturas. Es importante mencionar que los refranes populares a menudo simplifican o generalizan ciertas características, por lo que es crucial no tomarlos como una descripción precisa o absoluta de una cultura.

En el contexto de este dicho, se sugiere simbólicamente que la cultura oriental está más enfocada en la paciencia, el trabajo en equipo y el respeto por la naturaleza; mientras que la occidental se centra en la competencia, la violencia y la obtención rápida de resultados.

La silla cazador busca referenciar la idea de competencia y sabotaje que existe en algunos entornos laborales o académicos. Muchas veces, las personas para obtener éxito, pisotean los sueños de otras. Esta silla cuenta con dos pistolas de balines a los lados para que, quien se siente, pueda dispararle a quien se atraviese en su camino (ver Figura 44).

Figura 44. *Silla cazador*. María Paulina Echeverri (2022)



Silla siamés

En el entorno laboral contemporáneo y capitalista es común que los intereses económicos prevalezcan sobre los personales. En este contexto, el éxito individual y la maximización de beneficios son valorados por encima de otros aspectos. Esta orientación hacia el logro personal puede generar una competencia intensa entre los empleados lo que, a su vez, dificulta el trabajo en equipo. Además, el enfoque en el éxito individual puede crear barreras para la colaboración efectiva. Los empleados pueden temer compartir ideas o información con otros, por temor a que estos se atribuyan el mérito de sus contribuciones. Asimismo, la falta de confianza y la preocupación por ser superados por otros, llevan a una falta de comunicación y cooperación dentro del equipo.

Para sentarse en la silla siamés es necesario que lo hagan dos personas al tiempo y logren trabajar en equipo para llegar al equilibrio. Las ruinas de la silla siamés estaban en la bodega del colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana y fueron un obsequio. Eran usadas por los coordinadores. En estos puestos de mayor jerarquía y poder es necesario aprender sobre el trabajo en equipo para que el propio ego no sobrepase los límites. Además de esto, es necesario considerar que, para sentarse con éxito en la silla siamés, se debe confiar en la persona que se sienta al lado, pues si esta hace un mal movimiento (intencional o no) puede ocasionar una caída.

La silla funciona como el juego infantil *sube y baja*, generando vértigo y balanceo (ver Figura 45).

Figura 45. *Silla siamés*. María Paulina Echeverri (2023)



5. Montaje

El montaje de la creación artística *Esto no es un juguete sexual* fue pensado como un recorrido instalativo para un espacio cerrado, como un museo o una casa cultural, es decir, un lugar para la divulgación artística, lo que implica unas lógicas de montaje, difusión, recorridos y visitantes específicos del contexto del arte. En este caso puntual, la inauguración, instalación y experiencia artística se realizó en el Laboratorio Multidisciplinario de Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, ubicado en el barrio Carlos E. Restrepo, el 22 de abril del 2023 a las 5:00 pm.

La exposición tuvo el nombre de *Unidual*, un concepto propuesto por Morin, que busca la noción de verdad subjetiva a través de la relación entre lo sensible y la razón, es decir, quiere hallar un equilibrio entre el pensamiento simbólico, mitológico y mágico, y el pensamiento empírico, técnico y racional. Así se expresa la complejidad del ser que constituye el pensamiento.

En esta exposición, instalamos tres artistas con propuestas plásticas diferentes, pero atravesadas por unos intereses plásticos, objetuales y transdisciplinares con el arte (ver Figura 46).

Figura 46. Invitación a la obra *Esto no es un juguete sexual*. María Paulina Echeverri (2023)



Para la inauguración de la obra se propuso realizar el tradicional juego de las sillas, para lo que se dispusieron en el espacio 20 sillas *monoblock* blancas, y con un tocadiscos se iba intercalando música clásica con espacios de silencio. Cada que se apagaba la música, los asistentes debían sentarse en una de las sillas, y cuando volvía a iniciar la música, se retiraban entre dos y tres sillas para ir haciendo más pequeño el grupo, y generando ambiente de competencia. Al final, a las dos últimas personas que lograron sentarse, se les obsequió un *souvenir*.

Este momento introductorio fue esencial para inducir los cuerpos de los asistentes en una dinámica de juego y movimiento, lo que facilitó que continuaran con energía y disposición para recorrer el espacio y jugar con las sillas propias de la instalación.

Lo importante de este montaje es que fue pensado no como una exposición de museo, sino como un tránsito interactivo, lo que conlleva a que los objetos instalados no cumplan el rol de esculturas estáticas y aisladas, y, por ende, las personas tomen un rol activo, sentándose y jugando en las sillas-juguete.

Además del objeto lúdico, se propuso un espacio, instalación e interacción artística diseñados como experiencia multimodal en términos objetuales, sonoros y visuales. Una experiencia lúdico-creativa que estimulara la reflexión y la acción conscientes de los visitantes frente al cuerpo adulto y la industrialización, utilizando las sillas-juguetes como medio. En este sentido, el espacio artístico estuvo acompañado de otros recursos y formatos como videos, *collages*, textos y experiencias sonoras.

Cada silla juguete tenía una foto de su *ruina*, un texto poético y un *collage*. Estos tres recursos eran acompañantes de la obra mas no recursos explicativos, es decir, su presencia buscaba complementar la experiencia artística, no explicarla (ver Figura 47).

Figura 47. Tríptico de la silla cambuche. María Paulina Echeverri (2023)



A la entrada de la exposición, se dispuso el texto descriptivo de la obra, acompañado de un código QR que permitía a los visitantes visualizar todos los videos exploratorios que se realizaron previo al montaje. También se entregó una silla-juguete de *souvenir*, acompañada de un texto poético (ver Figura 48).

Figura 48. Etiqueta del souvenir de Esto no es un juguete sexual. María Paulina Echeverri (2023)



A la inauguración asistieron alrededor de 50 personas que interactuaron tanto con la experiencia lúdica inicial como con cada una de las sillas-juguetes dispuestas en el

espacio. La exposición logró con éxito crear un ambiente lúdico para los adultos presentes, mientras que estimuló una reflexión acerca de las dinámicas de la vida adulta en la actualidad (ver Figura 49).

Figura 49. Inauguración de la obra *Esto no es un juguete sexual*



Conclusiones

Figura 50. *La silla, el parque y el señor.* María Paulina Echeverri (2023)



Cuando la investigación en artes se desarrolla desde la experiencia, es decir, de la mano de la creación, expande el entendimiento material de la obra, y permite alcanzar nuevos horizontes de posibilidades comprendiendo que la producción artística también responde preguntas, aclara hipótesis y soluciona problemas.

El alcance de esta investigación se centró en la exploración objetual, por un lado, a partir de la apropiación e indagación teórica de unos conceptos (arte, industrialización, cuerpo adulto, juguete y silla); por otro, desde la experiencia como seres creativos, atravesados por la sensibilidad estética, lo que imposibilita desligar la subjetividad de la creación.

La investigación-creación es un método en el que el nuevo conocimiento adquirido es complementario entre la investigación teórica y la creación práctica. El componente investigativo no puede ser visto como la parte escrita que explica la obra, es decir, no es un sustento teórico que no suma a la creación, sino que es un asunto que sostiene el argumento. En este método, el proceso de ir y venir de lo teórico a lo práctico enriquece la labor de la artista y de la investigadora. Si se quiere construir conocimiento investigativo, es necesario explorar la materialidad, la puesta en escena y el cuerpo en

acción para nutrir el texto, y si el objetivo es la producción artística, también deben revisarse constantemente los conceptos, el estado del arte y las metodologías.

Para la etapa de creación se utilizaron herramientas metodológicas híbridas, propias del diseño y del arte, lo que fortaleció la exploración, ampliando su alcance. Por ejemplo, la exploración cuerpo-silla fue corporal y de representación, ejercicio propio de las artes vivas. Las *performances* para *La protesta de la silla* también se constituyeron como herramienta propia de las artes vivas, desde la que se exploraron las narrativas y el tono de sátira. Al igual que ejercicios como *La subasta* y el video experimental del *Juego de la silla*. Estas búsquedas se complementaron con herramientas del diseño como la bocetación, la ilustración digital y la etnografía urbana.

Se reconocen las miradas expandidas del diseño social, el diseño participativo y el ecodiseño, que permiten entender la labor de esta disciplina, más allá de la fabricación masiva, y analizar las necesidades de forma contextual y responsable. Aun así, se priorizan unas perspectivas desde el arte como herramienta para repensar el objeto desde otras posibilidades, y los métodos de investigación desde miradas expandidas.

El *ready-made* normalmente se relaciona con arte escultórico y contemporáneo, mientras que el *upcycled* se asocia a una estrategia del diseño para transformar basura en objetos funcionales. Esta investigación proporcionó un encuentro entre ambos conceptos que, desde la teoría y la práctica, configuró el proceso de transformación del objeto silla en silla-juguete. Es en estos objetos creados donde se evidencia cómo se construyeron diálogos entre las dos áreas del conocimiento para un único resultado.

Desde el *ready-made* y la antifunción fue la silla el objeto de transformación a la cual se le despojó de su sentido funcional inicial, y se le cargó de nuevo significado, dejando de ser una silla industrial de la cotidianidad y convirtiéndose en una pieza única del universo del arte. La hipótesis de que cualquier objeto tiene la potencialidad de ser juguete se ve resuelta con éxito en esta investigación pues, la silla como objeto cotidiano, no fue pensada para generar una lúdica que expandiera posibilidades corporales, sino todo lo contrario, se diseñó para contener cuerpos adaptados a unas lógicas modernas. Aun así, fue posible instaurar estrategias lúdicas que convirtieron este objeto en juguete.

Desde el *upcycled* se logró convertir un objeto silla, que era considerado basura, en un producto del universo del arte, insertándolo de nuevo en la vida útil y reconstruyendo el ciclo de vida de un producto. La intención creativa nunca fue dar solución al problema ambiental, ni modificar el impacto industrial, sino generar reflexiones y diálogos alrededor de la realidad de la modernidad tardía, y todas sus implicaciones, no desde un rol moralizante sino desde la pregunta. Así, la obra creativa propició espacios de discusión en torno a los temas de interés y abrió nuevos debates, puesto que cada individuo tiene sus propias lecturas.

En total se realizaron siete dispositivos lúdicos que partieron de una silla en ruinas, desechada o abandonada, y se convirtieron en un juguete gracias a los tres momentos de intervención (búsqueda de la ruina, diseño y transformación). El resultado es un objeto juguete con un gran potencial creativo, reflexivo y artístico con el que los adultos pueden jugar.

Las sillas-juguete tienen una unidad en color y conceptualización, aunque son únicas, pues parten de una base (ruina) particular, a cada una se le aplicó una estrategia lúdica independiente, tienen su propia narrativa, y se acompañan de su *collage*. Estas sillas tienen potencial de disponerse en espacios públicos o privados, desde bibliotecas, teatros, salas de exposiciones, hasta casas particulares. Más que objetos de exposición, son productos para ser usados e intervenidos mientras cuentan una historia.

Además de los artefactos lúdicos creados, se ideó un espacio artístico experiencial lúdico en el que las personas adultas asistentes pudieron jugar y vivieron una experiencia artística reflexiva. La obra cobra sentido cuando es intervenida por la otredad, es así como las experiencias artísticas alcanzan igual o mayor relevancia que la obra plástica por sí sola. Se exploraron distintos juegos e intervenciones que hicieron que los cuerpos de los asistentes se movieran, bailaran, se mojaran, corrieran y sacaran sus expresiones más intensas y viscerales.

Esta experiencia lúdica de movimiento y juego fue contrastada con la narrativa de un adulto cansado y sometido a la autoexplotación. En el video del juego de la silla, mientras los participantes jugaban, se les acompañaba con un audio de tono irónico que relataba

lo que conlleva la competencia y la rivalidad en la actualidad contemporánea. Así, al tiempo que se lograba diversión, había reflexión.

Dentro de la investigación también se llevaron a cabo múltiples exploraciones desde distintos formatos (videos, *performance*, juegos, *collages*, *ready-made*, arte experiencial e instalación), esto hizo que la exploración creativa no se quedara enmarcada en la transformación de la silla únicamente, sino que llegara a la exploración del cuerpo adulto en un espacio lúdico y del juego como detonante creativo; al planteamiento de los principios de la investigación mimetizados en el movimiento corporal; a la reutilización de objetos desechados como posibilidad artística; al video de proceso como parte del resultado.

El interés del trabajo de investigación era encontrar los tejidos que anidan unos intereses específicos y que construyen posibilidades de creación. Pero como posibilidad de expansión y devenires de la tesis, queda abierta la necesidad de ahondar en las conversaciones que ayudan a descolocar los pensamientos preestablecidos sobre lo que es o no arte; que cuestionan los impactos positivos o negativos de la industrialización; o que se preguntan cómo es percibido el cuerpo adulto instaurado en unas lógicas contemporáneas de consumo y producción.

Anexos

Anexo 1 [Anexo 1.pdf](#)

Anexo 2 [Anexo 2.pdf](#)

Anexo 3 [Anexo 3.pdf](#)

Anexo 4 [Anexo 4.pdf](#)

Referencias

- Ai Weiwei. (2015). *Grapes* [Escultura]. Colección privada.
- Ai Weiwei. *Grapes*. (2018). Wadsworth Atheneum. <https://www.thewadsworth.org/ai-weiwei-grapes/>
- Banksy. (2002). *Girl with balloon* [Grafiti]. Shoreditch.
- Benjamin, W. (2015). *Juguetes*. Casimiro.
- Brown, S. L. y Vaughan, C. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Penguin Publishing Group.
- Bürdek, B. E. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili Editorial.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Chardin, B. S. (1744). *Oración antes del almuerzo* [Óleo sobre lienzo].
- Cortázar, J. (2019). *Rayuela*. Penguin Random House.
- Dannoritzer, C. (director). (2014). *Comprar, tirar, comprar* [Documental]. RTVE; Televisión de Cataluña; Televisión Española.
- Design Museum. (2016). *Cómo diseñar una silla*. EDIT GG.
- Día Mundial del Juego: la historia detrás de la celebración del próximo 28 de mayo*. (2019, 9 de mayo). Observatorio del Juego. Recuperado de <https://www.observatoriodeljuego.cl/2019/05/dia-mundial-del-juego-la-historia-detras-de-la-celebracion-del-proximo-28-de-mayo/>
- Dondis, D. A. (2016). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili Editorial.
- Duchamp, M. (1913). *La rueda de bicicleta* [Escultura]. The Israel Museum.
- Duchamp, M. (1928). *Fuente* [Cerámica]. La Galleria Nazionale.
- Duque, F. (2002). *La fresca ruina de la tierra: (del arte y sus desechos)*. Calima Ediciones.
- Echeverri, M. (2020). *Continents* [Trabajo de grado de especialización]. Colegiatura Colombiana.
- El Anatsui. (2009). *Earth's skin* [Aluminio y alambre de cobre].
- Equipo editorial Etecé. (2021, 5 de agosto). Sátira. En *Enciclopedia Concepto*. <https://concepto.de/satira/>.
- Fiell, P. y Fiell, C. (2017). *1000 chairs*. Taschen.

- Fink, E. (1966). *El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. Instituto de Investigaciones Filosóficas.
- Fry, T. (2010). *Design as Politics*. Bloomsbury.
- Gamper, M. (2012). *100 Chairs in 100 Days and Its 100 Ways*. Dent-de-Leone.
- Gamper, M. (2012). *100 sillas en 100 días*
- Ganado Kim, E. (2017, 10 de marzo). *Periódico Excélsior*.
- García Sánchez, R. (2019). Historia del juego como ocio y las artes. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 41(114), 8-37.
<https://doi.org/10.22201/ie.18703062e.2019.114.2664>
- Gordo, E. (2020). *La experiencia lúdica adulta. Cómo activar el espíritu de juego a través del espacio* [Tesis de maestría]. Universidad Politécnica de Madrid.
https://oa.upm.es/63278/1/TFM_EVA_GORDO_MORANTE_B.pdf
- Goya, F. (1799). *Los caprichos* [Aguafuerte, punta seca y aguatinta]. Museo de Bellas Artes de Valencia.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio* (A. Saratxaga Arregi, Trad.). Herder.
- Hobsbawm, E. J. (1998). *Historia del siglo XX* (J. Faci, J. Ainaud y C. Castells, Trad.). Grijalbo. <https://doi.org/10.7870/cjcmh-2014-007>
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Temple Smith.
- Hunicke, R., Leblanc, M. y Zubek, R. (s. f.). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Recuperado de <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Kilomba, G. (2015). *Descolonizar el conocimiento* [Una lectura-performance].
- Kosuth, J. (1965). *Una y tres sillas* [Escultura]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Krauss, Rosalinda. (1979). *La escultura en el campo expandido*. <https://visuales4.files.wordpress.com/2011/08/rosalind-krauss-la-escultura-en-el-campo-extendido.pdf>
- Krenak, A. (2021). *Prácticas artísticas en un planeta en emergencia*. Centro Cultural Kichner. <https://cck.gob.ar/wp-content/uploads/2021/02/Ailton-Krenak.pdf>
- Lazzaro, N. (s. f.). *The 4 Keys 2 Fun*. XEODesign, Inc. Copyright © 2004-2020. (Four Keys to More Emotion without Story).
- MacLeod, K.B. y Brownlie, E.B. (2014). Salud mental y transiciones de la adolescencia a la edad adulta emergente: consideraciones de desarrollo y diversidad. *Revista*

- canadiense de salud mental comunitaria, 33 (1), 77-86.
<https://doi.org/10.7870/cjcmh-2014-007>
- Magritte, R. (1928). *Ceci n'est pas une Pipe* [Pintura al aceite]. Museo de Arte del Condado de Los Ángeles.
- Man Ray. (1921). *The Gift* [Painted flatiron].
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, IV (12), 101-123. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/316/31641206.pdf>
- Marchán Fiz, S. (2019). *Arqueologías de la modernidad en las artes: ensayo estético*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Marín, A. (s.f.). *Caballito de mar. ¡Jaque al rey!* [Escultura].
- McDonough, W. y Braungart, M. (2009). *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*. Vintage.
- McLaren, N. (1957). *A Chairy Tale* [Cortometraje]. National Film Board of Canada.
- Munari, B. (2019). *Artista y diseñador* (P. Orts García, Trad.). Gustavo Gili Editorial.
- Ortiz García, S. (2020). ¿Qué convierte una silla en una obra de arte?
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. H. Blume.
- Paz, O. (1989). *Apariencia desnuda: la obra de Marcel Duchamp*. Alianza.
- Pedraz, P. (s. f.). *Game Design*. <https://www.alaluzdeunabombilla.com/>
- Quintero Camarena, G. (2017). De la sociedad de los locos a la sociedad de los cansados. Reseña de La sociedad del cansancio. *Culturales*, 5(2), 321-328.
- Radoff, J. (s. f.). 43 Things That Customers Think Are Fun. En *Game On* (pp. 108-124). Wiley.
- RAE. (2014). Juguete. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juguete>
- Romero, J. (1958). *Arte, forma y realidad*.
- Rondina, N. (2021). *Las sillas de Van Gogh - Vincent Van Gogh*. Historia Arte. <https://historia-arte.com/obras/silla-van-gogh>
- Rybczynski, W. (1989). *La casa. Historia de una idea* (F. Santos Fontenla, Trad.). Nerea.
- Salcedo, D. (2003). *1550 sillas. Una topografía de la guerra* [Escultura]. Estambul.
- Scheines, G. I. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. EUDEBA.

- Scheines, G. (1999, 10 de abril). *Juegos inocentes, juegos terribles* [Conferencia].
<https://1library.co/document/y65o69oz-juegos-inocentes-graciela-scheines.html>
- Sekula, A. (1993). *Panorama Medio Atlántico* [Fotografía].
- Tinguely, J. (1962). *Nuevos realismos* [Escultura].
- Uribe, D. (2021). *Revoluciones: movimientos que transformaron la historia de la humanidad*. Aguilar.
- Van Gogh, V. (1888). *La silla de Van Gogh* [Pintura al óleo]. Galería Nacional de Londres.
- Van Gogh, V. (1888). *La silla de Van Gauguin* [Pintura al óleo]. Museo de Van Gogh.
- Velásquez López, A., Pérez Montoya, C. y Sáenz Zapata, L.M. (2007). *Modelo disciplinar y pedagógico de la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana*. Diseño en Palermo. II Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007. pp. 33-249.
- Weintraub, L. (2006). *Cycle-logical Art: Recycling Matters for Eco-art*. Artnow Publications.