



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

VOLVAMOS A TRAVESEAR COMO ANTES

Un sistema en base a la lúdica infantil

Benjamín Hinojosa Lara

Ensayo Crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Raimundo Edwards Alonso, Vicente Fuenzalida

Profesora Guía Preparación de Tesis: Valentina Montero Peña, Margarita Rodríguez

Santiago, Chile.

2022

Agradecimientos

A mis padres por su apoyo y cariño incondicional.

a Espe y Jose por estar siempre presentes.

a Fofi por volverme loco y regalarme su peludo amor.

a Vale por su ayuda, calma y cariño.

a Lucha, Lauri, Dani, Mora, Renée, Benja y Nico,

por darme su gran amistad y apañe.

a mis profesores y ayudantes por guiarme durante este proceso.

a Natasha e Isidora por acogerme y orientarme cuando más lo necesitaba.

Una vez cayó

dentro de un sujeto sin voz

la canción
de la razón

El ¿POR QUÉ? En cada suspiro
posterior al

NO SÉ

...

..... *Intriga* ...

la causa de la dicha

del inquieto jugador de la idea

el rincón donde se nace
el rincón donde se olvida

se ríe y se llora

L
L
A
N
T
O que

esconde

el fruto

de la curiosidad **sonando**

en un festival de *dudas* y *regocijo*

CA m bi os

y

cambios de

*di R **e** cCi Ó N*

porque

que aburrido . . . ir derecho

Índice

Resumen	5
Introducción	
0.1 Antecedentes visuales	6
0.2 Enfoque e intención actual	9
Capítulo 1: Un método para crear imágenes	12
1.1 Encontrar el detalle	13
1.2 Fragmentación visual	15
1.3 Mecanismo de abstracción	18
Capítulo 2: El juego y la experiencia	24
2.1 Aprender jugando	25
2.2 El arte es un juego	30
2.3 Y ahora ¿Qué hacer?	34
Capítulo 3: Un sistema Lúdico	37
3.1 La influencia de mis juguetes	38
3.2 Traducción del método	44
3.3 Resultado del traspaso (instructivo)	51
3.4 Necesidad de volumen	54
3.5 Lectura espacial	58
Conclusión	66
Bibliografía	68
Anexo imágenes	69

Resumen

Quiero que mi arte sea consumido por la curiosidad, al igual que un niño es consumido por la pregunta y el “¿porqué?” de las cosas. Ya que el conocimiento y el aprendizaje no llega por obra divina, llega para quien lo busca, lo espera y lo ansía.

La infancia nos lleva a adquirir conocimiento a partir de la duda, siguiendo el camino de la pregunta y la intriga. Logrando que la lógica se vuelva un motor para las emociones, haciendo que él encontrar nueva información traiga consigo el placer de la realización personal.

El conocimiento no es absoluto, sino que es relativo. El cómo aprendemos depende de la forma en la que sentimos nuestras vivencias. No somos máquinas de la razón, somos seres sensibles que tratando de hacernos entender hacia otros y para nosotros mismos, nos enfrascamos en la racionalidad para sustentar nuestros caprichos intelectuales.

La experiencia nos define, el cómo reaccionamos y el cómo vivimos nuestro actuar, aprendiendo también del actuar de otros. No necesitamos suprimir nuestros sentimientos para potenciar el conocimiento, necesitamos hacer del conocimiento algo entretenido para que nunca se nos olvide el goce y el atractivo de descubrir algo nuevo.

Por ello propongo un proyecto de arte que se nutre de distintos juegos y actividades didácticas propias de la infancia, diseñando así un sistema o juego que nace de la lógica y de ciertas reglas que yo mismo fui estableciendo, pero que gracias a ellas puede invitar a la gente a volver a jugar y recordar sus tiempos de ocio y aprendizaje infantil. No es necesario otorgar datos concretos, solo estimular la búsqueda de información haciendo uso de una actividad que provea satisfacción a la par de estimulación sensible para cualquier individuo que esté dispuesto a probar, explorar y adentrarse en un ambiente lúdico que te transporta de vuelta a la niñez

Palabras clave: *Abstracción, retícula, detalle, fragmento, pista, oculto, juego, figuras, descubrir.*

Introducción

0.1 Antecedentes visuales

Mis primeros y más significativos acercamientos al trabajo creativo fueron el dibujo y la fotografía, sumándose posteriormente la pintura y la escritura. Desde el principio en mi práctica, era primordial observar el contorno de las cosas, esto como algo recurrente en el ejercicio de intentar representar lo que iba observando y poder traducirlo mediante juegos visuales.

La tan conocida línea, la tan conocida recta, uno de mis mayores placeres compositivos y una guía visual esencial dentro de mis procesos creativos. Aportando en mi búsqueda de imágenes modulares y composiciones en serie. Basandome principalmente en el constructivismo y el minimalismo, donde la geometría es la herramienta principal para crear variaciones de imágenes, con un carácter de color aparentemente simple pero también calculado, pregnante y efusivo para el ojo, nutriendome a la par de los lenguajes digitales y el arte pop como formas de darle tintes llamativos y limpieza expositiva a mis obras, esperando que gracias a su presencia, le pidan al espectador inclinar su vista hacia las imágenes propuestas.

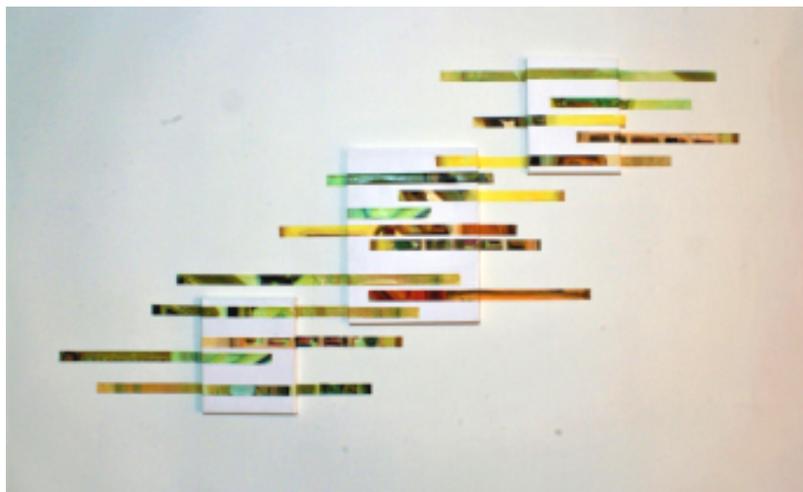


Figura 1: “Límites”, óleo y acrílico sobre masking tape sobre bastidores, Benjamin Hinojosa, 2021, fotografía de registro personal.



Figura 2: “*Memorias del espacio urbano*”, óleo y acrílico sobre mdf, Benjamin Hinojosa, 2020, fotografía de registro personal.

A la vez, la fotografía ha sido una gran aliada en temas de registro, experimentación y técnicas compositivas. La fotografía es el método por el cual me acerco a las singularidades ópticas que tanto placer me generan. Es un medio que he utilizado no sólo de manera clásica; sino también como una técnica por la cual se puede estudiar, experimentar y explorar las imágenes en general, mediante herramientas como el collage o el fotomontaje. Así, la fotografía se vuelve un método útil y versátil para descubrir visualidades, que con ayuda de herramientas digitales, ofrece un amplio abanico de posibilidades pictóricas. De esta forma puedo llevar los procesos de experimentación meramente gráfica (no plástica) a otra temporalidad, lo cual permite desarrollar ideas desde un imaginario distinto al de nuestro mundo tangible, y observar otras opciones de traspaso que puedan traer lo digital al mundo material.



Figura 3: “PASAJEROS”, Montaje audiovisual, Benjamin Hinojosa, 2020, captura de pantalla de registro audiovisual propio.

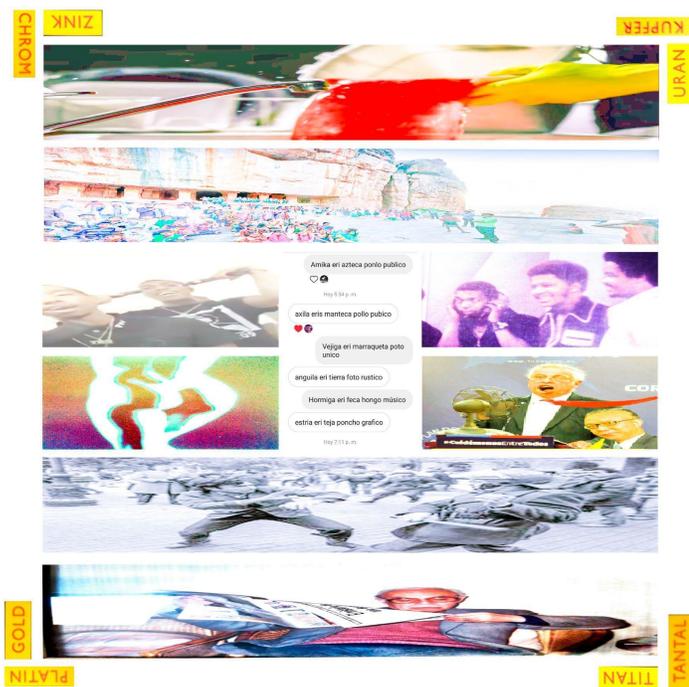


Figura 4: “AMIKA”, Fotomontaje digital, Benjamin Hinojosa, 2020, imagen de archivo personal.

Así se van haciendo recurrentes en mi arte temas como el lenguaje escrito, las composiciones fragmentadas, los sistemas de imágenes conjuntas, la saturación de información y los colores vibrantes. Estos elementos son las herramientas que comúnmente dispongo para crear visualidades, haciéndolas pasar por el filtro de la irreverencia, el absurdo y lo antinatural, en ese sentido el dadaísmo y el surrealismo son mi fuente de inspiración temática principal, como expresiones que se enfocan en volver posible lo imposible, y evidenciar el lado más ridículo del artista, haciendo uso de cualidades como el humor, el instinto, la magia y la ironía, demostrando que hasta lo “menos serio” o “menos formal” tiene también un gran valor, ya que evidencia comportamientos y naturalezas ocultas dentro de este primitivismo lógico de los humanos. Cada elemento que he mencionado hasta ahora tanto temática como visualmente ha servido de inspiración y ha estado presente en todo momento dentro de mi proceso, sirviendo de datos y sensaciones que voy picoteando según más me sirva y me haga sentido, nutriendo así mi propia experiencia creativa.

0.2 Enfoque e intención actual

El siguiente texto es una reflexión en base a mi desarrollo de obra actual y, por consecuencia, una presentación también de mi proceso artístico y cómo este mismo afecta al cuerpo de obra que llevo manejando últimamente.

Para mí hacer arte es estar jugando, dejar que la creatividad fluya, que lo imposible pueda ser posible y que las preguntas alimenten el juego. Mi obra trata de transmutar este ímpetu. Deseo compartir mi experiencia creativa, usando la abstracción para volverla tangible; busco transparentar mi metodología, y así, poder compartir mi goce con cualquiera que esté dispuesto a jugar conmigo el juego de las imágenes.

Por ello, mi proyecto transita en el imaginario de un niño, redescubriendo la lúdica como un método universal para dar nueva vida a algo. A partir de esta idea, creé un sistema

de recolección de detalles fotográficos que, a través de la abstracción, pueda enfocar el significado de las imágenes para ser entendidas como piezas de un imaginario infantil. Utilizo la abstracción para gestar mecanismos de producción artística. Mis ojos son guías que van configurando sistemas que permitan jugar visual y compositivamente. Uso la duda, la intriga, lo incógnito y lo relativo como un incentivo para seguir explorando y buscando pistas. Me identifico con el lenguaje críptico y el espíritu aventurero, dejo que mis caprichos me muevan, mientras utilizo la lógica y sistemas metódicos para crear armonía estética a partir de lo ambiguo y el desconcierto, procurando que el origen se encuentre oculto bajo capas de información que yo mismo voy esquematizando.

Me dedico a recolectar, fraccionar, acumular, editar, y reordenar, un sistema que nace del destruir para poder construir. Así, de forma casi cíclica, voy desarmando y codificando la información para proponer nuevas imágenes nacidas de la exploración visual y la insistencia metodológica.

*Mi propuesta busca ser mecánica,
a la vez que es libre y juguetona.
Fría y calculada,
a la par de vibrante y colorida.
Metódica pero también alborotada.*

La intención de los siguientes párrafos, es tratar de evidenciar estos aspectos mientras desvelo el origen de mis intereses por la lúdica, compartiendo también la trayectoria de mi proceso creativo y plástico. Por ello a continuación, presento una narrativa de 3 capítulos, en los que me voy adentrando cada vez más en reflexiones que den claridad de los procesos de análisis que me han llevado, de a poco, al punto en que me encuentro actualmente.

Así los capítulos parten con la búsqueda y gestación de un sistema que permita producir nuevas imágenes, siguiendo con las reflexiones personales y sensibles que nacieron en base a este sistema sumado al camino caprichoso que este mismo fue tomando, para finalmente concluir con la convergencia de ambos tópicos anteriores, ofreciendo una propuesta que busca ser un balance entre un sistema mecánico controlado y la libertad creativa de una experiencia lúdica.

1:

UN MÉTODO PARA CREAR IMÁGENES

1.1 Encontrar el detalle

Inicialmente, a través de las técnicas que más me acomodan (dibujo y fotografía) busqué crear alguna visualidad que fuera atractiva y a la vez intrigante, así que decidí empezar a tantear posibilidades de nuevas imágenes dentro de las que ya poseo, por lo que hice una selección de fotografías sacadas de mi archivo personal para empezar a jugar en photoshop a ver si podía encontrar algo interesante.

Aquí me fui percatando de ciertos aspectos en las fotografías que comúnmente se mantienen ocultos ya que son demasiado pequeños y específicos como para ser apreciados con facilidad. Me di cuenta que al ir observando mediante encuadres claustrofóbicos y enfoques minimalistas, es posible concentrarse en los pequeños gestos tanto lumínicos como pictóricos de la imagen, permitiendo al ojo caer como una estaca sobre la tierra. Pudiendo ensimismarse con la belleza oculta bajo las relaciones de escalas, formas, colores, y texturas.



Figura 5: *Sendero verde en sector de Melipeuco - Chile*, Benjamin Hinojosa, 2020, fotografía de registro personal.



Figura 6: *Detalle ampliado de Figura N 5* , Benjamin Hinojosa, 2022, imagen de archivo personal.

Es gracias a este ejercicio y la insistencia en la observación meticulosa que me di cuenta del gran valor estético que los detalles pueden tener dependiendo la forma en la que se observe. Fijarse en un detalle es innegablemente hacer un ejercicio de ampliación mediante la óptica. Dicho ejercicio da como resultado imágenes sin mucha coherencia, donde lo único reconocible son manchas abstractas que pueden o no remitir a algún aspecto figurativo de la imagen original observada.

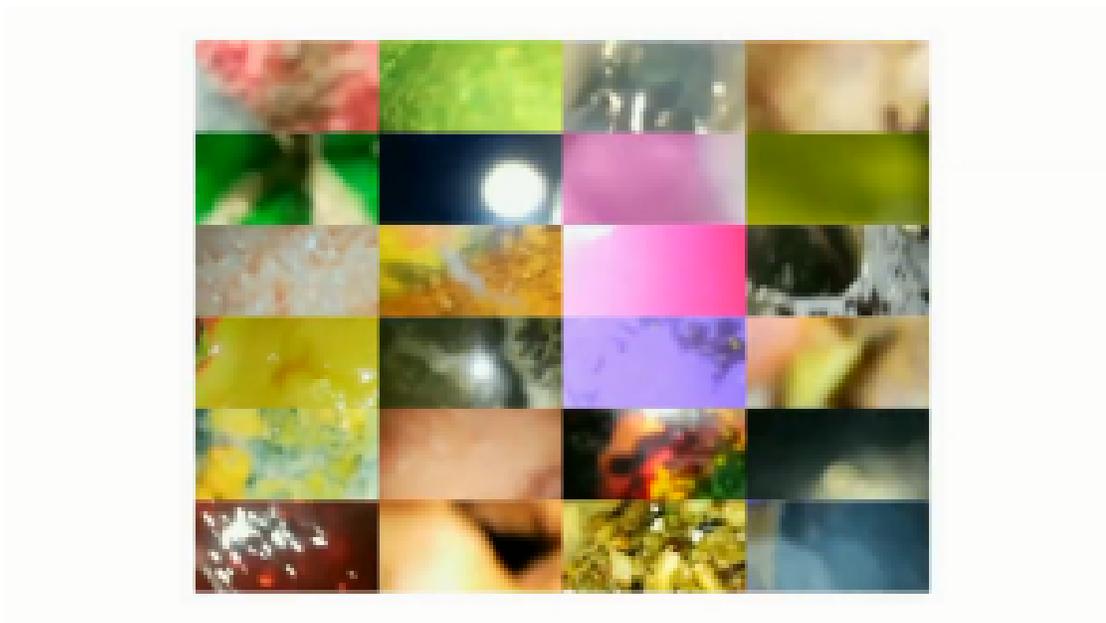


Figura 7: *“ACOPLE”*, Montaje audiovisual, Benjamin Hinojosa, 2020, captura de pantalla de registro audiovisual propio.

Mi trabajo titulado “A C O P L E” es justamente una composición de videos con exceso de zoom y, como se puede apreciar, el observar desde el zoom provoca una desnaturalización de la imagen haciendo que deje de ser algo reconocible y por lo tanto representable, más bien ahora la imagen se convierte en otra situación independiente de lo que ya era, siendo abstracta y enigmática.

La imagen seleccionada termina por convertirse en algo más allá de un detalle, puede convertirse en una composición por sí misma, en un individuo independiente con sus propios valores estéticos, y que por momentos puede dar pequeñas pistas e indicios de su origen, mas no lo clarifica. Es en esa interacción donde el detalle puede desligarse de la imagen original y se le es permitido funcionar de forma autónoma, pudiendo ser explorado como otra composición que se aprovecha de los elementos de su origen para convertirlos en su propia estética, particular e irreverente.

1.2 Fragmentación visual

Como ya mencione con anterioridad la fotografía es un punto central en mi forma de investigar visualmente, y teniendo en cuenta la relación figura, fondo, contorno que se abre paso en mi investigación, es inevitable pensar en el collage como una técnica que permite explorar esos territorios y entender la relación del detalle siendo independiente al medio.

¿Hasta qué punto es necesario el contexto para formar una experiencia estética?. Malinowski (1939) sugiere, como parte de sus estudios antropológicos, que “el individuo contribuye con su impulso fisiológico y con su capacidad para provocar actitudes emocionales y sentimientos. En todo esto el grupo no hace otra cosa que imponer barreras, sugerir restricciones,...” (p.116). Es decir, cuando el individuo se encuentra dentro de un contexto contenido no es capaz de mostrarse a sí mismo en su forma más única y particular, ya que el ambiente lo consume y limita su cualidad de sujeto independiente. Inevitablemente, la técnica de recortar y pegar se vuelve un fiel aliado al momento de

estudiar cómo se comporta un individuo al ser contorneado y separado de su lugar de origen. En ese sentido el collage ayuda a poder abordar la pregunta anterior.

El artista Patrick Hamilton tiene una serie de trabajos en donde aplica la descontextualización fotográfica no figurativa. Su acción consiste en intervenir imágenes de edificios típicos de Santiago de Chile, cubriéndolos por completo con distintas texturas. Este acto termina por cambiar la lectura de la fotografía, volviendo aún más pregnante la silueta de los edificios intervenidos. Si bien no tengo conocimiento del trasfondo conceptual detrás de estas intervenciones me resulta cautivador el acto y la visualidad que se crea.

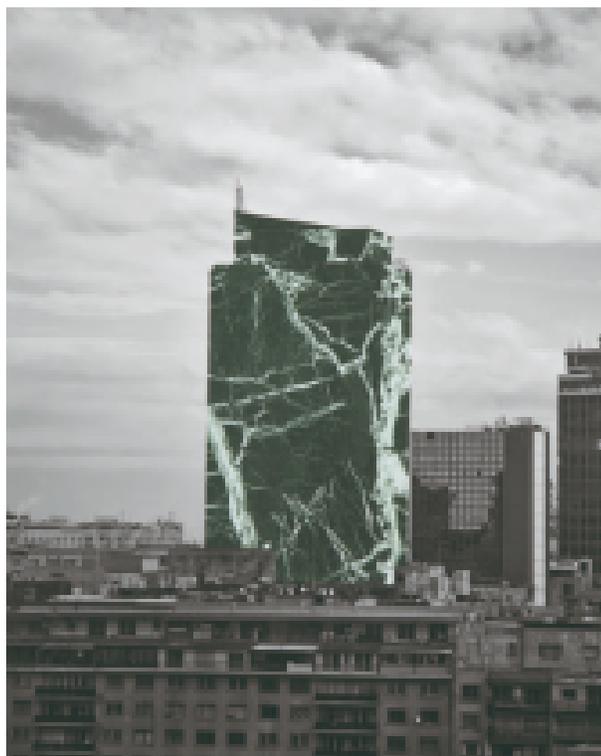


Figura N 8: “*Fotocollage N°15*”, Patrick Hamilton, 2008, recuperado de <https://www.artistasvisualeschilenos.cl>

Ocurre algo particular con la obra de Patrick Hamilton ya que la textura, al ser difícil de distinguir su origen, permite al ojo percatarse de otros aspectos, volviendo más evidente el ritmo natural del segmento seleccionado. Este gesto destruye el origen figurativo para dejar una amalgama de elementos abstractos que, en otro orden y configuración, volverían a ser la imagen original.

Algo distinto ocurre, por ejemplo, en la obra de Francisca Sanchez (también artista chilena contemporánea), específicamente en ciertas obras de su exposición titulada “Idea fija”. Esta exposición posee un conjunto de obras que me parecen particularmente interesantes en cuanto a mi investigación y reflexiones, gracias a cómo manipula los elementos fotográficos y la materialidad del mismo papel a su favor. Dichas obras son “Avance” y “Rebalse”, que consisten en volúmenes creados en base a una sucesión de tiras de trovicel recortadas, dichas tiras a su vez adquieren volumen al ir curvándose hacia el exterior del plano/muro.



Figura 9: “Avance”, Francisca Sanchez, 2011, parte de la muestra “Idea fija”, recuperado de <https://franciscasanchez.cl>

A pesar de que las mencionadas obras no son en sí mismas un collage ya que no están trabajadas sobre fotografías, si provienen de un estudio fotográfico, más específicamente de la pequeña serie titulada “Fotografías para fijar una idea”, donde utiliza imágenes de oleaje para hacer el mismo ejercicio descrito en “avance” y “rebalse”.



Figuras 10 y 11: “Fotografías para fijar una idea”, Francisca Sanchez, 2011, parte de la muestra “Idea fija”, recuperado de <https://franciscasanchez.cl/idea-fija/>

Los trabajos de Francisca Sanchez se relacionan directamente con mi interés en la fragmentación y la descomposición de imágenes fotográficas mediante el uso del recorte, específicamente el recorte geométrico de carácter objetual. De esta manera la artista logra restar importancia a la imagen capturada para así potenciar sus aspectos plásticos con operaciones simples.

1.4 Mecanismo de abstracción.

La necesidad de afrontar el problema de los detalles, me incentivó a crear un mecanismo que me permita ir encontrando estos pequeños gestos visuales y sus variantes. Para ello me hice de una hoja de cuaderno escolar, de esas que vienen con una cuadrícula en ellas, con la intención de bocetear algún proyecto o idea que pudiera aportar una solución a mi búsqueda.

Fue durante el bloqueo mental que mi mano empezó por su cuenta a hacer correr el lápiz sobre el papel mientras era guiado por la cuadrícula, en aquel momento empecé a trazar líneas siguiendo las direcciones que me indicaba la retícula. Lo hice simplemente

como un acto creativo de una persona aburrida; era instintivo y sin un sentido claro más allá de estimular mi imaginación. Así continúe hasta rellenar el papel por completo

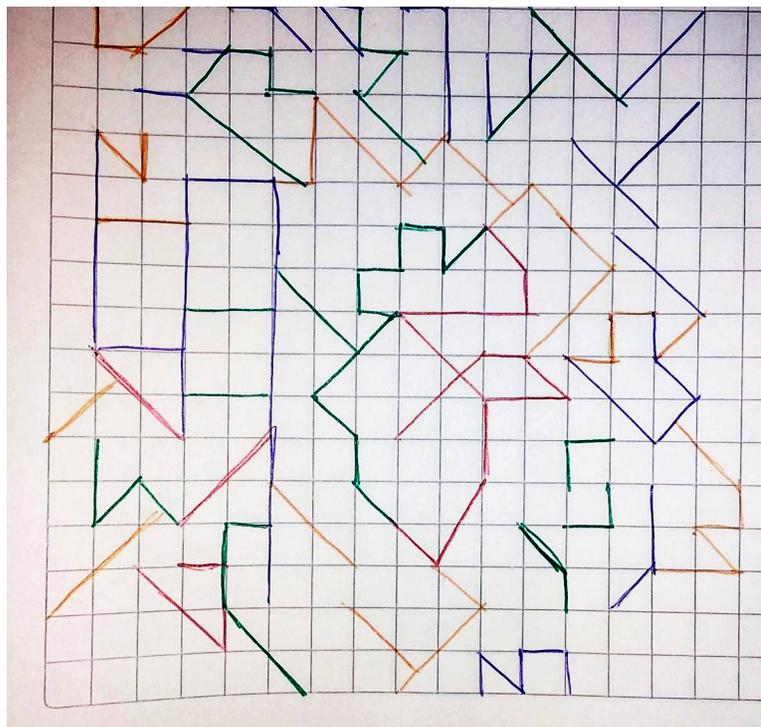


Figura 12: *Registro de primeras pruebas en papel*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Similar a como ocurre con la obra de Louise Despont, utilicé la cuadrícula para ir creando trazados y uniones geométricas, conservando coherencia tanto estética como matemática entre los elementos resultantes. La diferencia radica en que Despont hace que el dibujo en sí mismo sea la obra, mientras que mi propuesta se enfoca en usar el dibujo como un medio más que como una solución.

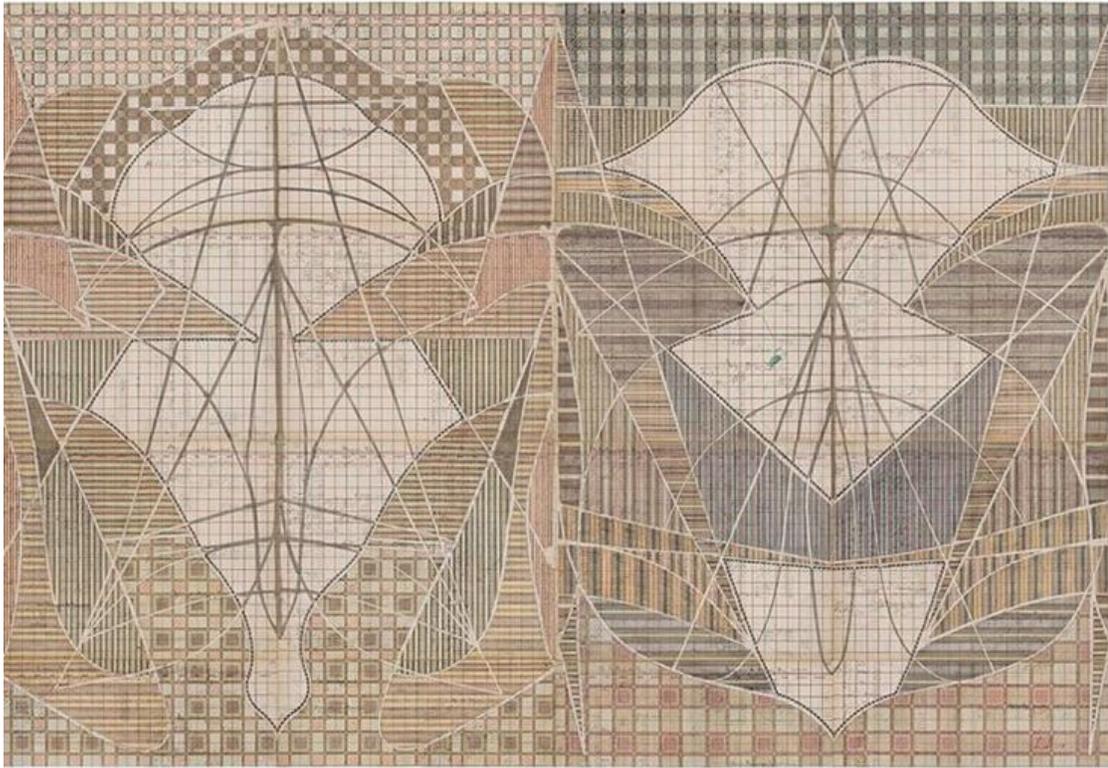


Figura 13: “*Flight Pattern*”, Louise Despont, 2018, parte de la muestra “Recreation”, recuperado de <https://nicellebeauchene.com/>

Aquí me percató que la misma cuadrícula y la acumulación de líneas rectas da como resultado multitud de figuras ocultas dentro de los límites de los trazos, dichas figuras espontáneas marcarían la pauta de lo que sería la continuación de un proyecto mayor, ya que “Si el “grado cero” de orden del lenguaje tal vez es el alfabético, indudablemente para el mundo de las imágenes es la retícula” (Molina, 2005, p.2).

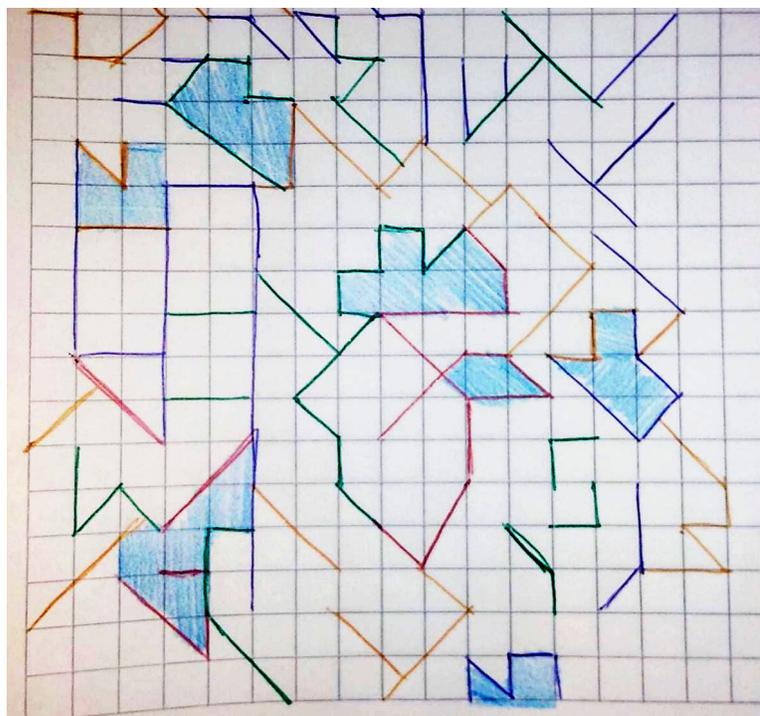


Figura 14: *Figuras inscritas en primera prueba en papel*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Así nace la primera versión del sistema que propuse para fragmentar fotografías y rescatar detalles. Este sistema funciona adjuntando la cuadrícula en el reverso de la imagen impresa, posteriormente repetí el mismo ejercicio de trazado en toda la superficie, para luego recortar dichos trazados, obteniendo así imágenes fragmentadas en varias piezas aleatorias, que dentro de ellas guardan algún detalle abstracto de una composición mayor

Sin embargo, ocurrió algo en este proceso que provocó un cambio abrupto en el sentido y dirección del proyecto respecto al acto de rescatar detalles fotográficos. Me refiero a la decisión de trabajar usando el reverso de la fotografía, es decir, sin ver la imagen.



Figura 15: *Recortes fotográficos en base a trazado geométrico*, Benjamin Hinojosa, 2022, Fotografía de registro personal.

Si bien esto nació como una necesidad técnica para evitar maltratar la foto al trazar la cuadrícula y poder mantener los detalles lo más limpios posible, se volvió contradictorio tomando en cuenta de donde había nacido la idea originalmente, ya que al seguir esta regla, el ojo no es capaz de observar las zonas que desea seleccionar, el ejercicio se vuelve un enigma y no queda más que avanzar a ciegas, a merced de las líneas y las imágenes que vayan apareciendo.

Contrario a lo que aparenta, este cambio fue más un acierto que un problema, abrió una puerta más amplia de posibilidades y me permitió observar detalles y composiciones que jamás hubiera podido observar siguiendo mi ojo, debido a ciertas manías visuales que

hacen complicado el poder encontrar valores distintos e inesperados una imagen, ya que hay otros elementos presentes que se vuelven distractores.

Al trabajar por el reverso lo único que está bajo mi control es la dirección de los trazados, esto vuelve al proceso aún más interesante, intuitivo y entretenido; ya que cada pieza desprendida de la imagen, es una total sorpresa en cuanto a lo que puede contener y la composición abstracta que se puede formar.

2:

EL JUEGO

Y

LA

EX**P**ER**I**EN**C**IA

2.1 Aprender jugando

Ya creada la primera versión del sistema y observando los resultados en pequeñas figuras recortadas, seguí haciendo pruebas repitiendo el mismo proceso. Al ir insistiendo con el método de producción e ir acumulando más y más fragmentos, empezó a ocurrir algo al momento de generar estas formas. Casi como un acto performativo, la acción estaba adjudicándose demasiado valor dentro de la obra. Me di cuenta que efectivamente hay belleza en las imágenes resultantes, pero que el goce de ir encontrando estos detalles por sorpresa se volvió en un lúdica sumamente llamativa.

Ya ni siquiera me preocupaba cual imagen iba a fragmentar, solo quería ponerme a jugar con la retícula y los recortes, para ver qué composiciones iban a aparecer ahora, entonces, el sistema se volvió un acto meramente ocioso. El método de producción de imágenes dejó de ser solo un método, era también un juego; las fotos eran mi tablero, los recortes mis juguetes y de a poco fui sintiendo la curiosidad de un infante. Lo cual cobra sentido entendiendo que:

Si el niño no tiene un juguete lo inventa, lo fabrica con los materiales que tenga más a mano, la imaginación suple los detalles y desperfectos que pueda tener, permitiendo a los niños jugar prácticamente con cualquier cosa Sólo hace falta que el niño lo elija y se ponga a jugar. (Antoñanzas, 2005, p.11)

Los juguetes durante su historia han sido de suma importancia para la formación de los niños. Es fácil encontrar juegos y juguetes que son usados con fines específicos de aprendizaje y comportamiento. No importa donde ni cuando, los humanos tenemos ese impulso natural de descubrir el entorno a través de nuestros sentidos e ir aprendiendo mediante la curiosidad y la experiencia didáctica. Incluso juegos que pareciera no sirven para nada más que entretener, tienen también su influencia dentro de la concepción del niño hacia sus pares, lo que vive, lo que escucha, lo que observa, lo que toca, etc.

Dependiendo qué se busca enseñar a los niños, se emplean distintos juegos como un nexo entre la vida adulta y la vida infantil. Los niños son guiados a realizar roles adultos

simplificados a través de sistemas entretenidos e interesantes, ayudando así en la adecuada creación de un interés hacia cierta área del conocimiento o de la praxis.

Por ello los juegos sirven para enfocar conocimiento de forma atractiva y placentera, aprovechando la simpleza que traen consigo al volverse objetos y acciones universales; fácilmente manipulables y fácilmente realizables. Por ello, el juguete en sí no tiene una función práctica definida, al contrario, prefieren ser objetos de estructura y visibilidad simple pero llamativa, para poder incentivar la creatividad y la intimidad del niño hacia su propia percepción, sin necesariamente suplir alguna necesidad utilitaria, similar a lo que ocurre con una experiencia estética.

Inevitablemente la educación empieza poco a poco a sacar provecho de los juegos para potenciar e incentivar el aprendizaje, gracias a que los juguetes sirven para introducir información mediante el goce, pero más específicamente por la forma en que lo logran, haciendo que actividades lúdicas incidan directamente en las experiencias sensoriales del individuo, pudiendo usar el juego como un potenciador de experiencias en cualquier tipo de disciplina. Así los juegos sirven como catalizadores de sensaciones y a la vez pueden redirigirlas, puliendo ciertos aspectos psicomotrices, mientras evidencian fortalezas propias del sujeto en cuanto a su forma de interactuar con el entorno. Siendo influyentes en el procesamiento y almacenamiento de estímulos.

En base a esta idea de aprendizaje se aplican distintos métodos de formación preescolar que sirven justamente para potenciar e incentivar la búsqueda sensorial y psicomotriz. Ya que depende de la imaginación del usuario el uso que vaya a tener el juguete, debido que el niño va a priorizar instintivamente la acción que le parezca más atractiva. Así empieza a crearse la conciencia de que:

El aspecto lúdico puede estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje, cosa fundamental, al tiempo que convertir esos contenidos en efímeros y sin importancia, “adquiriendo” más relevancia para quien juega el movimiento, el color o el sonido, que propiamente el contenido a enseñar. (Bautista, 2001, p3.)

El ejemplo más importante sobre este avance lúdico de la educación viene de parte del pedagogo alemán Friedrich Froebel, quien acuñó el método educativo que actualmente conocemos como “Jardín Infantil” o “kindergarten”. Dicho método nace por la necesidad de educar a los niños eficientemente, sin necesidad de exigir cierto grado de destreza previo, más bien, buscando que los niños aprendan por su cuenta, siguiendo su propio ritmo de aprendizaje acorde a los estímulos que reciben

Se busca dejar que el imaginario fluya para que las experiencias que nazcan de ahí sean aprendizajes duraderos en la memoria tanto abstracta como motriz del niño. Por lo mismo el punto central en todo este sistema de enseñanza es tener juegos y juguetes didácticos que propicien un espacio seguro, creativo y adaptable. Como consecuencia:

Comienza a producirse un acercamiento entre la vida de los juguetes del siglo XIX y la vida que tienen los niños, aparece y se desarrolla el juguete educativo y una serie de libros que combinan instrucción con placer. La ciencia y la tecnología comienzan a acelerar su ritmo de desarrollo, atrayendo el interés de niños y adultos. (Antoñanzas, 2005, p.24)

Sumado a esto, aparecen elementos educativos que engendran variedad de actividades didácticas, acercándose al área de las manualidades y la resolución de problemas. Estos elementos son las revistas educativas, que conforman sistemas sofisticados que recopilan en su interior variedad de puzzles educativos, historias narradas, actividades recreacionales, elementos recortables, y páginas coloreables para que los niños se nutran en base al dibujo, la pintura y la lingüística.

El público objetivo eran niños y niñas en etapa escolar entre 7 y 14 años, aproximadamente. Contenía en lo principal historietas y secciones didácticas, lo que podríamos denominar “entretención informada” o “entretención didáctica”. De este modo, Mampato se acerca a lo que Juan Diego Pérez caracteriza como el “modelo francés” de las revistas juveniles: “Son auténticamente educativas siempre de acuerdo con el segmento de edad al que vayan dirigidos, sus contenidos fomentan el interés por la lectura de textos y de imágenes. (Guerra Rojas, 2018, sin pag)

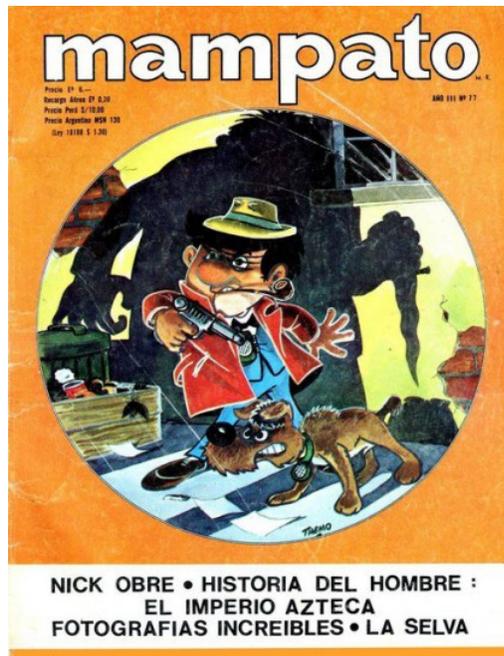


Figura 16: Portada n°77, revista Mampato, Chile, recuperada de <https://www.tebeosfera.com/> en octubre de 2022.

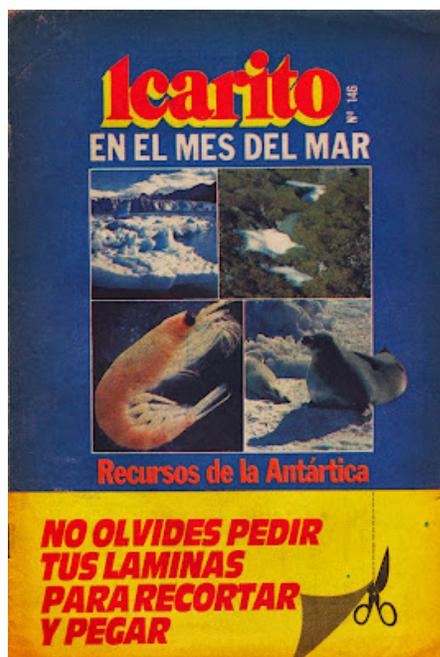
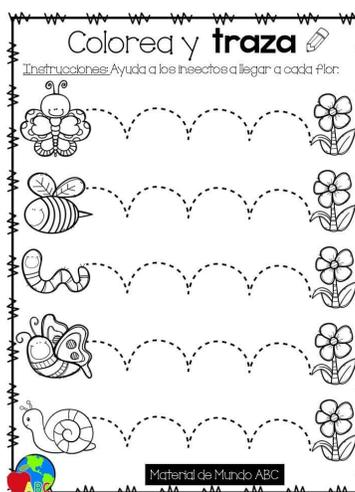
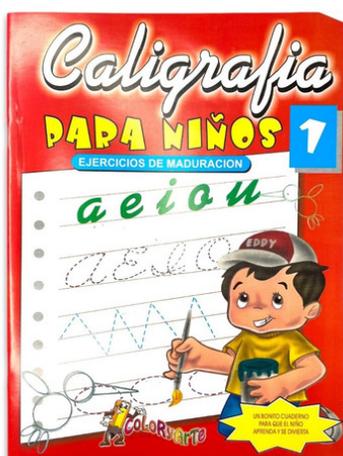


Figura 17: Portada n°146, revista Icarito, Chile, recuperada de <https://sites.suplementosyrevistasdelpasado> en octubre de 2022.

Hay muchos tipos de revistas y con distintos grados de dificultad, enfocados para niños de distintas edades. Existen algunos que se dirigen únicamente a lo escolar como serían los libros de abecedarios, aprender a escribir, juegos de matemática, etc. y otros que están destinados a la estimulación más sensorial y perceptual, como podrían ser ejercicios de coloreado, dibujar siguiendo puntos, encontrar las 7 diferencias, laberintos, figuras recortables, etc.

Es curioso observar que justamente los juegos más perceptuales se asocian a un estado prematuro del conocimiento ya que se requiere de menos esfuerzo mental para poder percibir la experiencia; usan un lenguaje simple y universal, destinados a comunicar principalmente con imágenes y relaciones visuales.



Figuras 18 y 19: Referencias de libros didácticos para niños, recuperadas de <https://www.google.cl/www.libreriaelpuente.com> y <https://www.google.cl/www.pinterest.co.kr> respectivamente, en octubre de 2022.

Como resultado estos juegos se vuelven ejercicios con un carácter visual pregnante en el subconsciente. Es con lo que aprendemos desde que somos más pequeños, la forma en la que nuestra mente se adapta a la realidad, es en gran parte producto de los elementos con

los que jugábamos cuando chicos, dejando en evidencia la esencia de la persona, dependiendo de cómo esta decide jugar.

2.2 El arte es un juego

Mencioné en la introducción de este texto que “para mi hacer arte es jugar visualmente”, y creo que llegado a este punto cada vez me queda más claro lo cierto de esta frase. Para entender el porqué esta afirmación se vuelve tan importante es necesario descomponerla en sus dos conceptos principales, *Juego* y *Arte*.

Para poder hablar de un juego, se debe definir primero qué es jugar. La palabra jugar tiene muchos significados y connotaciones distintas según el contexto, pero en este caso específico usaremos las siguientes:

-”Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

-”Travesear; retozar” (intr. Andar inquieto y revoltoso de una parte a otra., fig. Discurrir con ingenio y viveza. Llevar una vida desenvuelta y viciosa.)

-”Utilizar algo tocándolo o moviéndolo sin un fin determinado o solo para entretenerse.”

Por otro lado, el arte es un concepto con naturalezas muy diversas, y las cuales siguen mutando de forma intranquila con el pasar del tiempo, sin embargo, hay unas pocas definiciones que se pueden considerar universales para cualquier tipo de expresión artística, y que dialogan con lo descrito anteriormente sobre el juego y la experiencia. Estas definiciones dicen que el arte es:

- *“Un conjunto de habilidades, técnicas o principios necesarios para realizar una determinada actividad”.*

- *“Habilidad, astucia e ingenio para conseguir algo”.*

dando como resultado una:

- *“Obra o trabajo que expresa mucha creatividad.”*

Como se puede observar hay muchas similitudes en cuanto a lo que es jugar y lo que es hacer arte, como menciono en párrafos anteriores, los juegos (sobre todo los juegos didácticos y preescolares) tienen como fin potenciar las capacidades creativas e imaginativas de los niños, mediante el uso de sistemas visuales simples pero que requieren ser aprendidos, además de exigir el uso de ciertas habilidades psicomotoras que se van perfeccionando mientras más va jugando el sujeto, ya que son necesarias para alcanzar el objetivo del juego o un resultado satisfactorio dentro del mismo, por lo que los juegos infantiles ofrecen un refinamiento en la creatividad, las habilidades motrices y la astucia para resolver problemas simples, con la particularidad de ser impulsados siempre por el ocio y la curiosidad innata del jugador.

En el caso del arte, si seguimos las definiciones anteriores, funciona muy parecido a un juego didáctico. Siendo el artista, una persona que mediante el uso de ciertas habilidades rescata elementos visuales como herramientas para resolver problemas (nacidos de una intriga y duda personal). Es mediante la insistencia ociosa que el artista va desarrollando y perfeccionando sus habilidades psicomotrices, las cuales le permiten con ingenio y experimentación llegar a soluciones creativas para dicha inquietud inicial. Lo interesante ocurre cuando, gracias a estas similitudes, es posible mezclar o combinar las definiciones de juego y arte sin que pierdan sentido, al contrario, se mantienen coherentes y pueden llegar a enriquecerse mutuamente.

JUGAR ES:

- *“Un conjunto de habilidades, técnicas o principios necesarios para realizar una determinada actividad”.*

- *”Travesear; retozar ``.(intr. Andar inquieto y revoltoso de una parte a otra., fig. Discurrir con ingenio y viveza. Llevar una vida desenvuelta y viciosa.)*

- *”Utilizar algo tocándolo o moviéndolo sin un fin determinado o solo para entretenerse.”.*

- *”Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.*

Dando un resultado que:

- *“Expresa mucha creatividad.”*

EL ARTE ES:

- *”Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.*

- *”Travesear; retozar ``.(intr. Andar inquieto y revoltoso de una parte a otra., fig. Discurrir con ingenio y viveza. Llevar una vida desenvuelta y viciosa.)*

- *“Habilidad, astucia e ingenio para conseguir algo”.*

- *“Un conjunto de habilidades, técnicas o principios necesarios para realizar una determinada actividad”.*

Dando un resultado que:

- *“Expresa mucha creatividad.”*

Ya en este punto, me es innegable que el acto de jugar y el acto de hacer arte son casi lo mismo en términos sensoriales y experienciales, inclusive en lo que respecta al aprendizaje.

El arte va plasmando formas de percibir el mundo, dejando en evidencia las particularidades sensitivas del mismo artista, ya sea en las reflexiones que proyecta o las soluciones visuales que este va empleando. El arte es una traducción de nuestra forma innata de aprender e interiorizar el entorno sin la necesidad de seguir reglas preestablecidas, ya que el artista tiene la libertad de crear sus propias reglas y por ende dar vuelta el sentido inicial de su arte según convenga. Así mismo los juguetes:

Resultan de suma importancia en la formación y guía de los niños, ya que estimulan el desarrollo de las «facultades sensoriales motrices, creativas e imaginativas», ayudan a aceptar las limitaciones del mundo, pero también a que la fantasía y la imaginación dominen durante un rato en su vida. (Antoñanzas, 2005, p.11)

Dando a entender que así como un niño puede jugar de la forma que le plazca sin necesariamente seguir las instrucciones iniciales del juego (si no adaptándolo a lo que realmente le genera placer), el artista tiende a hacer lo mismo con las herramientas que posee para crear, logrando abstraerse de las reglas preestablecidas de la realidad, para darles un uso distinto, auténtico e imaginativo.

Algo similar ocurre con los juegos infantiles, ya que la mayoría de estos elementos lúdicos no te dicen explícitamente que es lo que buscan enseñarte, por el contrario, su finalidad es transmitir una experiencia sensible y gozadera, que dependiendo de la persona y la forma en la que adopta el juego, puede contribuir aprendizajes útiles y abstractos acerca del mundo y las distintas formas de percepción de este. La imaginación es el núcleo central del juego, y cada individuo tiene su propio imaginario, por ende los juegos más relevantes son aquellos que potencian el imaginario de forma no impositiva, sino más bien, recreativa; permitiendo al jugador adentrarse en su propio mundo siendo capaz de compartirlo con otros, debido a que:

Los medios no sólo transmiten contenidos, sino también visiones del mundo, maneras de estructurar los saberes... funcionan transmitiendo mensajes desde los propios materiales, hay mensajes explícitos, más conscientes y directos, más fácilmente perceptibles, pero también mensajes indirectos, subliminales, implícitos, en los que se incide menos y por los que hay que aplicar un más pausado análisis. (Bautista, 2001, p3.)

2.3 Y ahora ¿Qué hacer?

He recopilado información en base a juegos y experiencias de la infancia, sin embargo, esto es solo un pie forzado para poder sentirme familiarizado con mi proyecto, y hacer que el mismo tenga una lógica sensible clara.

Busco crear un imaginario que, basándose en experiencias didácticas, pueda ser entendido universalmente. Rememorando el aire y la esencia de un ambiente infantil gracias a la presencia de un entorno juguetón, sin necesidad de exponer juguetes como tal, ya que bajo mi percepción, se volvería redundante. Por ello me vuelvo a aferrar a la abstracción, ya que al igual que los juegos preescolares, el arte abstracto enfoca sus decisiones visuales según la estimulación meramente sensorial. Este arte aporta experiencias sin la necesidad de un contexto previo ni de entregar referencias claras acerca de lo que busca expresar. Ya que los colores y las formas priman por sobre el mensaje.

En términos generales la abstracción como movimiento artístico se puede dividir en abstracción geométrica y abstracción lírica. Siendo la abstracción geométrica mucho más lógica y estructurada; esta no busca expresar algo concreto, sino usar la geometría y lógicas constructivas (color y forma) para crear composiciones en su mayoría armónicas, que proponen problemáticas mismas de la imagen mediante ecuaciones simples pero seductoras.

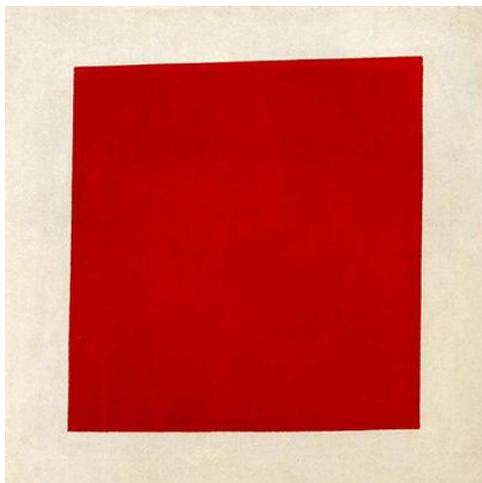


Figura 20: “Cuadrado rojo”, Kazimir Malevich, 1915, recuperado de <https://www.kazimirmalevich.org/>

Por otra parte la abstracción lírica es más libre y expresiva, tiene consciencia de las reglas de la imagen pero no busca llevarlas a un extremo constructivo, sino que busca enfocar la abstracción como un método para comunicar sensaciones que no se pueden expresar ni con palabras ni con símbolos; debido a esto la abstracción lírica, como su nombre indica, es más poética, libre, juguetona, sensible y apasionada.



Figura 21: “Primera acuarela abstracta”, Wassily Kandinsky, 1910, recuperado de <https://www.todocadros.es/>

Mi intención actualmente es usar la abstracción geométrica combinada con la abstracción lírica. Es decir, busco usar la geometría como herramienta para abstraer algo que se experimenta mediante la lírica y la lúdica, ya que se me hace sumamente interesante el cómo los juguetes acostumbran hacer esto, utilizando lógicas que solo un adulto puede concebir para dar vida a objetos que permiten experiencias sensibles, simples y maleables de forma que los niños puedan disfrutarlo sin la necesidad de entender de dónde vienen ni cómo se crean estos objetos, ya que están pensados para usarse desde el instinto, abriendo la posibilidad de ir acercándose a la lógica.

Con toda la información juntada hasta ahora, decidí visitar mis juguetes de la infancia para entender las relaciones entre mi experiencia lúdica y mi interés hacia esas figuras y recortes hechizos. Ya que, quiera o no, mi infancia influyó el cómo percibo mi praxis frente a una postura artística. Ya que fueron mis primeros acercamientos didácticos y sensibles hacia el mundo en el cual estoy inmerso y dentro del cual trato de expresarme.

Porque finalmente.

¿Qué mejor forma de investigar la lúdica si no es desde mis propias experiencias?

3:

UN

SISTEMA

LÚDICO

3.1 La influencia de mis juguetes.

Es aquí donde procedo a hacer un repaso y ejercicio de relaciones con esos juguetes y juegos característicos que guardo con gran cariño dentro de mi memoria, los cuales ahora me percató, tienen estrecha relación con mis obras y este mismo proyecto. Antoñanzas (2005) en su investigación sobre cómo se relacionan los juguetes con el arte menciona que:

La relación de los artistas con el arte infantil se debe a la necesidad que tienen de acercarse a la naturaleza esencial del arte y buscar nuevos caminos de expresión, también encuentran en la infancia el recuerdo de sus primeras experiencias y vivencias, las más intensas por ser las primeras. Resulta atractiva la ingenuidad, la libertad de expresión y su pureza de visión que se centra más en el estímulo del proceso que en la obtención de productos, a la vez que se pretende conseguir una relación más personal con el medio, superando prejuicios y convencionalismos del arte tradicional. (2005, p34.)

Teniendo esto en cuenta me puse a recordar esos juegos eran mis predilectos cuando era pequeño, percatandome de las similitudes de estos con mis métodos de producir imágenes.

Cronológicamente los primeros elementos de ocio con los que jugaba eran el lápiz y el papel, en ese momento de mi infancia no existían juguetes como tal que sirvieran para saciar mis ganas creativas, por lo que mi solución era dibujar sobre hojas de cuadernos personajes que a mi me parecieran divertidos, pudiendo ser personajes ya existentes de historias o series de televisión, o criaturas que yo mismo inventaba, estos dibujos una vez terminados, los recortaba por su contorno y empezaba a usarlos como objetos más que como ilustraciones, en definitiva, transformaba mis dibujos en juguetes para después crear historias con estos personajes.



Figura 22: *Registro de recorte hecho de pequeño*, Benjamin Hinojosa, 2008, fotografía de registro personal.



Figura 23: *Recortes de detalles escaneados*, Benjamin Hinojosa 2022, fotografía de registro personal

Con el pasar del tiempo aparecieron otros juegos y juguetes que iban, de forma paralela, aportando en mi entretención. En el ámbito de los juguetes, los más significativos siempre fueron los bloques de construcción, los lego y las figuritas coleccionables.

De pequeño, tenía un balde donde guardaba todas las figuritas y juguetes pequeños con los que solía jugar. Estas piezas funcionaban como representaciones de distintos personajes, como podrían ser animales, dinosaurios, vehículos, soldaditos, etc.

Dichas figuritas miniatura se caracterizaban por ser coloridas y de estructura simple, no tenían partes articuladas ni ornamentos muy detallados, al contrario, estaban formadas por una figura uniforme de un único material, eran pequeñas y se encontraban esmaltadas con colores distintos que, en conjunto, creaban el diseño de lo que se supone representaban.



Figura 24: Referencia de juguetes y figuritas miniatura, recuperada de <https://www.etsy.com/> en septiembre de 2022.

También tenía otras figuritas llamadas “Crazy bones” que entran dentro de este mismo tipo de juguetes (figuras coloridas y hechas de un único material, de tamaño pequeño y cada uno con su característica especial), utilizando la variedad, el color y diseños llamativos en su superficie para darle una personalidad propia a cada figurita. Estas características, sumado a que uno no sabía qué figura le iba a tocar en cada compra (ya que venían dentro de sobres); les permite incentivar a los niños el coleccionismo, por lo que era

normal tener muchos de estos personajes acumulados, para luego jugar con ellos creando interacciones donde estas figuritas son los protagonistas.



Figura 25: Referencia de figuritas “crazy bones”, recuperada de <https://www.taringa.net/>. en septiembre de 2022.

Por otro lado, los Lego y los bloques de construcción fueron un pilar clave para mi en cuanto a jugar creativa y visualmente. Estos bloques se caracterizaban por ser coloridos y variados, con su propio lenguaje espacial y siguiendo siempre una lógica geométrica cuadrícula, cada una con su propio color y dimensión. Pudiendo considerarse como simplificaciones abstractas de los juguetes anteriormente mencionados.

Por otro lado, en el terreno de los juegos, acostumbraba a emplear en solitario distintas actividades didácticas que podrían considerarse como “juegos de mesa”. Los más comunes eran el juego de unir los puntos, el memorice y el rompecabezas.

Existen varios juegos infantiles que funcionan en base a la lógica de unir puntos para así formar una imagen, cada uno con sus reglas matemáticas distintas. En algunos hay que sumar dígitos para descubrir cuál es el siguiente punto a conectar, en otros hay que restar dígitos, hay otros donde se requiere resolver algún acertijo matemático simple; e incluso algunos no tienen números y hay que improvisar en base a una referencia puesta en

una retícula de puntos, pero todas estas versiones funcionan sin perder esa guía numérica y estética geométrica característica que da el uso de líneas rectas.

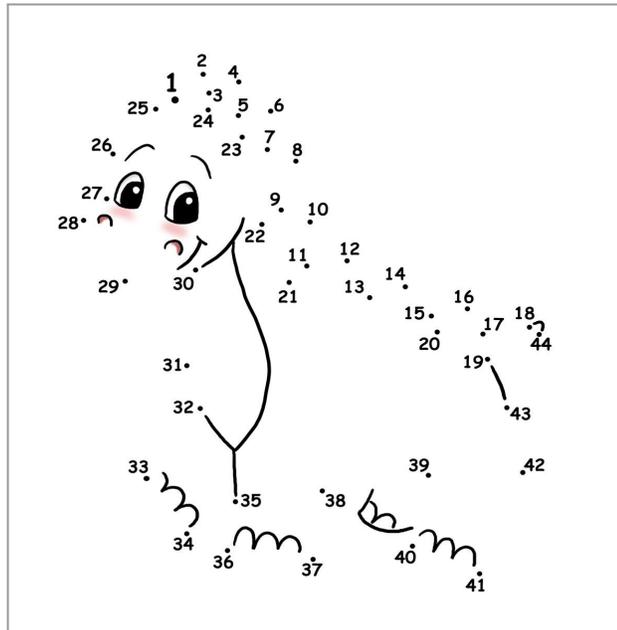


Figura 26: Referencia juego de unir puntos, recuperada de <https://www.pinterest.es/> en septiembre de 2022.

Lo que vuelve especial a este juego es que sirve para estimular el pensamiento matemático, usando como incentivo el descubrir una imagen a través del ejercicio del dibujo al ir trazando líneas rectas. De esta forma si el niño es capaz de seguir bien las instrucciones, entiende el sistema y logra unir todos los puntos sin error, es recompensado con el descubrimiento de un dibujo, que a pesar de haber sido guiado y premeditado por el mismo juego, es creación del niño, es su dibujo, su logro y por tanto su propio descubrimiento.

Otros juegos relevantes a mencionar son el memorice y los rompecabezas, el memorice ya que funciona bajo la lógica de identificar un contexto en base a la acción de dar vuelta una carta que revela una imagen oculta, dicha imagen esta repetida en otra carta, por lo que el juego consiste en ir dando vuelta estas láminas con el fin de encontrar y descubrir las imágenes que son idénticas entre ellas.

Y en el caso de los rompecabezas, estos consisten en imágenes totalmente fragmentadas, a veces en piezas más pequeñas y otras veces en piezas de mayor tamaño, pero que conservan entre ellos una misma lógica fragmentaria y constructiva, donde cada pieza del puzzle es solo una pista a modo de detalle visual acerca de qué imagen se forma al unir todas las piezas y en qué posición espacial de la imagen se ubica o debería estar ubicado cada pequeño detalle.

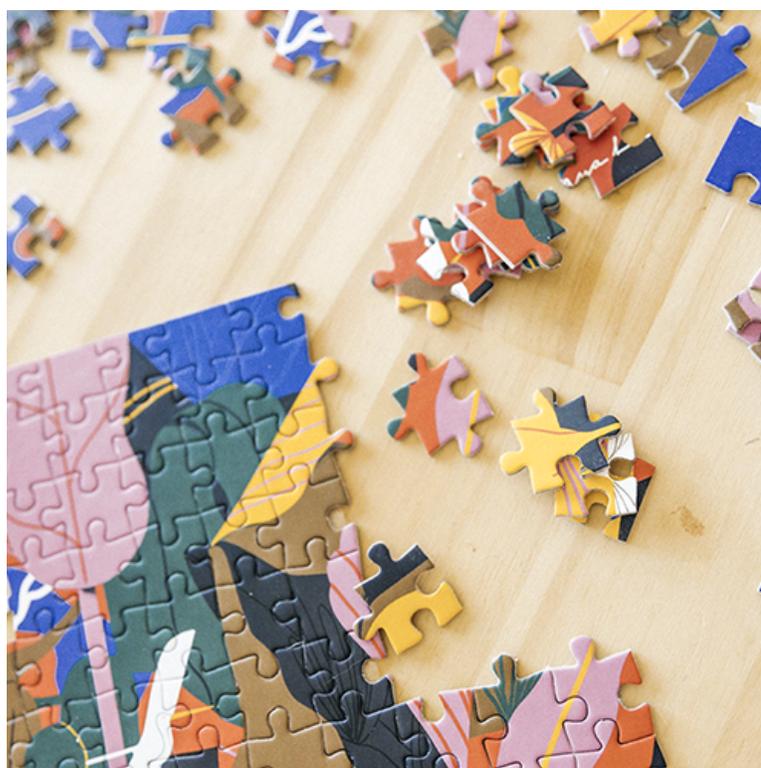


Figura 27: Referencia de piezas de rompecabezas, recuperado de <https://www.monoblock.tv/> en noviembre de 2022.

3.2 Traducir el método

Ya poseo un método propio por el cual voy rescatando fragmentos de imágenes desde decisiones incógnitas y azarosas (supuestamente), y también poseo un buen abanico de referencias visuales y teóricas provenientes del mundo del juego preescolar. Por ende ahora lo que toca es imbuir y moldear el sistema inicial en la magia y simpleza de un juego, para así convertirlo en un “*sistema lúdico*”.

Recapitulando un poco, el primer sistema funciona en base a una retícula cuadrículada puesta en el reverso de una imagen, la cual sirve como guía para trazar líneas rectas, que luego se recortan y dan como resultado pequeños fragmentos que poseen un detalle de lo que sería la imagen original.

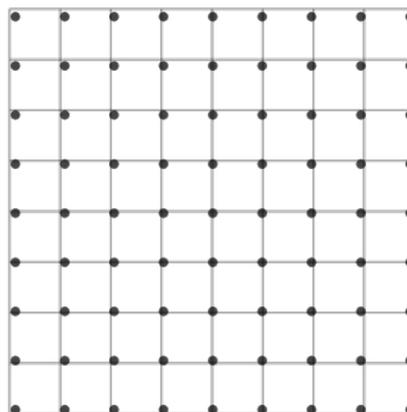
Ahora bien, “para adaptar el método al diseño de producto, se requiere identificar una serie de parámetros o Sistema de Retículas cuya configuración pueda generar expresiones, actuando como elementos sintácticos en un acto de comunicación.” (Manchado y Berges, 2013). Es por ello que de aquí en adelante voy a ir relacionando directamente aspectos del sistema original con distintos juegos de un kindergarten y de mi propia experiencia lúdica personal, con el fin de clarificar la forma en la que este método se va traduciendo a modo de juego didáctico, permitiendo que cualquier persona pueda jugar como juego yo, y observar la belleza de los detalles como yo los observo.

La retícula:

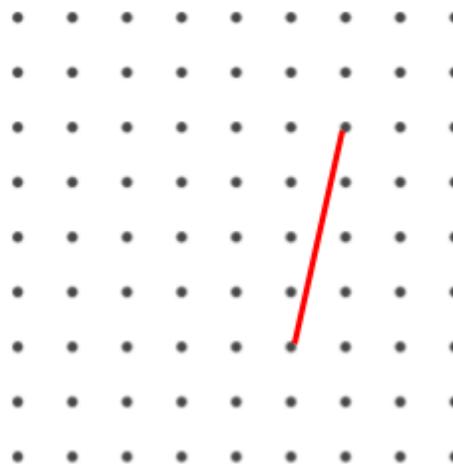
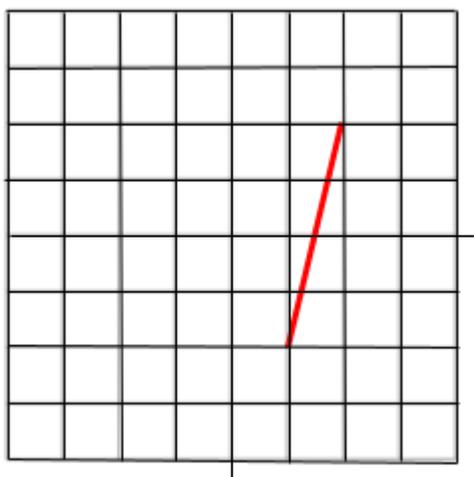
El sistema original funciona en base a una cuadrícula, en la cual voy uniendo las intersecciones de las rectas, o dicho de otra forma, los vértices de los cuadrados.

Esta regla del sistema es sumamente similar al juego de unir puntos mencionado en el capítulo anterior, solo hay que reemplazar la retícula de cuadros, por una retícula de puntos; justamente la retícula de puntos nace de una cuadrícula, solo que se quitan las

líneas rectas y se deja únicamente una marca (punto) en cada esquina o vértice de la cuadrícula original.



La ventaja de usar una retícula de puntos a diferencia de una de rectas, es que le permite a la persona que va a jugar imaginar una mayor cantidad de posibilidades y por lo mismo estimular aún más su creatividad, ya que la existencia de líneas rectas entorpece el recorrido del ojo al momento de trazar, debido que genera cierta incomodidad visual el trazar una recta por sobre otra rompiendo el recorrido de ambas, y por lo mismo la cuadrícula te va pidiendo indirectamente trazar formas cuadradas, disminuyendo de forma inconsciente las posibilidades de trazado. Es más simple y agradable trazar rectas por un terreno despejado que permite transitar de mejor manera desde el punto de origen hasta el punto de término.



El trazado:

Anteriormente los trazados y por ende las figuras que se iban generando surgían de forma arbitraria y caprichosa, sin embargo, esto hace que el juego no tenga un límite claro en como hacer figuras y qué características van a tener en común dichas figuras resultantes. Para solucionarlo, lo más simple y efectivo sería seguir la lógica gráfica de los juegos de unir puntos

Sin embargo, aplicar esta lógica según un orden numérico no es viable ya que significa tener un recorrido preestablecido y posibilidades de dibujo muy limitadas, por ende la solución es aferrarse más a los sistema de grafomotricidad libre. Estos sistemas utilizan la retícula de puntos con cierta referencia guía para que el niño, uniendo puntos, trace la imagen que se le pide, dándole total libertad compositiva.

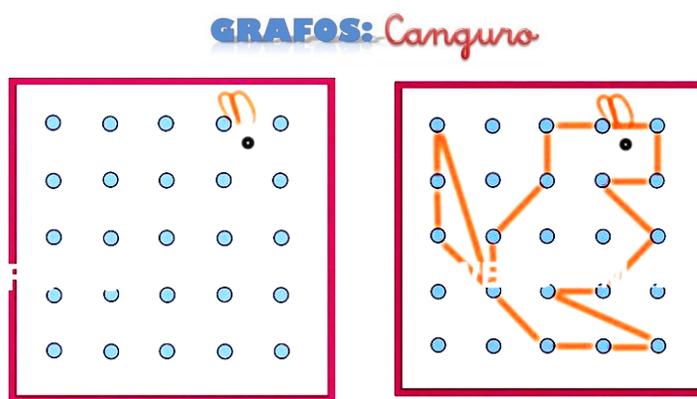


Figura 28: Ejemplo de ejercicio de grafomotricidad en retícula cuadrada, recuperado de <https://www.pinterest.pt/> en septiembre de 2022.

El giro que hago yo en este sistema para que pueda funcionar en la producción de muchas figuras abstractas y pequeñas en una gran retícula, es determinar la cantidad de puntos a unir con el uso de dados, por ende, dependiendo el tamaño de la plantilla se estima una cantidad adecuada de dados para lanzar.

Hasta ahora, siguiendo distintas pruebas y ensayos, llegué a la conclusión de que lo más óptimo para conseguir resultados satisfactorios y variados en la mayoría de formatos es trabajar con 3 dados, y el número que los dados indican son la cantidad de puntos que se deben conectar.

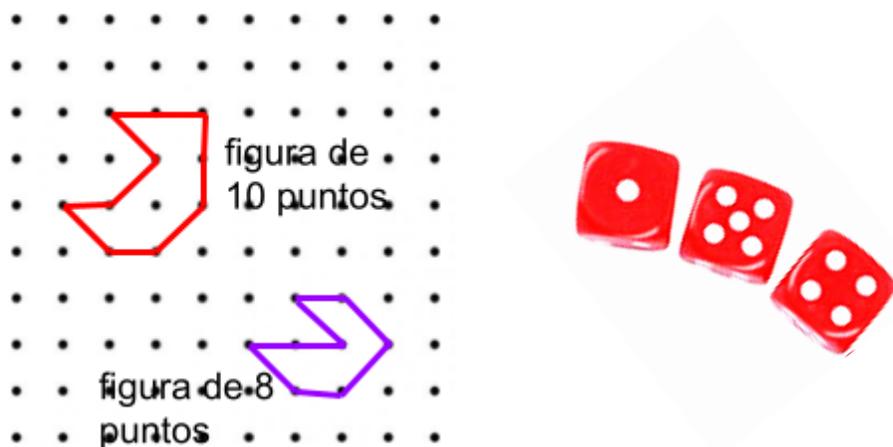


Figura 29: “Ejemplo del sistema”, montaje digital, Benjamin Hinojosa, 2022, imagen de archivo personal.

Revelar la imagen:

Al igual que el sistema original la imagen se encuentra boca abajo, es decir, se encuentra oculta, por ende al recortar las figuras hay un instante, un momento de impresión y desacomodo, donde lo que tu pensabas sería algo, se ve de otra forma muy distinta.

La imagen ya no es reconocible, pasando a ser solo mancha y color. Ocurre un suceso especial de descubrimiento y tensión. Desde el momento que el recorte empieza a desvelarse, la única meta es lograr ver qué imagen se encuentra por debajo, dejando el detalle totalmente al descubierto y actuando como un individuo particular.

Al igual que el juego de unir puntos, una vez que se entiende y se aplica el sistema para dibujar, la recompensa es una imagen que fue guiada por ciertas reglas, pero que el resultado posee valores y decisiones propias de cada persona que juega, es decir, por mucho

que se parezcan las formas entre ellas y conserven cierta lógica, las posibilidades, combinaciones y variaciones de dibujos es sumamente alta y depende de la forma en que cada persona lo resuelva según su propia creatividad.

Parecido también a los puzzles de memoria, el sistema de revelado de la imagen mediante pistas se relaciona directamente con juegos como el memorice, donde la imagen oculta al reverso de una lámina, es revelada a través del acto de ir poniendo boca arriba las opciones que se encuentran sobre el tablero; las cuales en este caso, van apareciendo a medida que se trazan y recortan figuras.

Las figuras:

Estas formas pueden ser producidas de manera casi infinita, y la gran cantidad de variables vuelve a estas mismas en individuos personalizados y auténticos, ya que es imposible obtener 2 combinaciones de trazado y de imagen idénticas y a la vez (a menos que se manipulen o rompan las reglas el juego específicamente para ello).

Debido a esto las figuras de madera resultantes al igual que los recortes empiezan a asimilarse más a figuras coleccionables que a piezas de un rompecabezas, estos elementos mientras más se va jugando, más se van acumulando; y no tienen una finalidad más allá de ser imágenes abstractas, llamativas y fáciles de manipular. Cada una con su forma y su composición de color característica que la diferencia de las demás.

Esta descripción recuerda automáticamente a la descripción que di para las figuras coleccionables mencionadas anteriormente. Definiéndolas como juguetes que *utilizan la variedad junto al color y diseños llamativos pintados sobre su superficie para darle una personalidad propia a cada figurita.*

Compartiendo además la característica del misterio, ya que las figuras coleccionables adquieren valor gracias a que es una incógnita cuál va a ser la siguiente que

obtengas. Por lo que la dinámica consiste en insistir e insistir hasta acumular la mayor cantidad de figuras intentando que no haya ningún diseño repetido, muy similar a lo que mi método ofrece, es decir, un sistema que mediante la insistencia, da gran variedad de figuras tanto en colores como en formas, conservando entre ellas sus propias particularidades gráficas.

Los tableros/imágenes:

Finalmente, el último aspecto a traducir del método original son las imágenes utilizadas. En el sistema original las imágenes no tenían importancia, cualquier elemento servía para aplicar el método, sin embargo, ahora el núcleo de todo radica en la infancia y las actividades lúdicas.

Por ende que mejor elemento a utilizar que las revistas educativas, habiendo muchos tipos distintos, para distintas edades y con información sumamente variada. Significan una gran fuente de información y de inspiración visual. Son diversas y coloridas, con elementos gráficos únicos e información simple de procesar, pero que gracias a este método/juego, es también fácil de abstraer, haciendo que el sistema sea una extensión de la intención inicial de estas revistas. Es decir, un sistema didáctico que incentiva mediante el uso de actividades manuales, recreacionales y reglas simples, acercar al infante o lector a apreciar su entorno de forma distinta, poniendo en duda su conocimiento previo. De esta forma utilizan la curiosidad y la búsqueda de información como motor de acción principal, que mediante la experiencia ve magnificada esta cualidad.

Finalmente el traspaso de todos estos datos permitió dar vida a un sistema de variaciones de formas en base a una geometría simple, similar a como hizo Sol Lewitt en su serie de cubos incompletos, con la diferencia que el sistema de Lewitt crea variaciones diagramadas de cubos sin terminar y el mio variaciones de figuras geométricas a modo de recortes de imágenes.

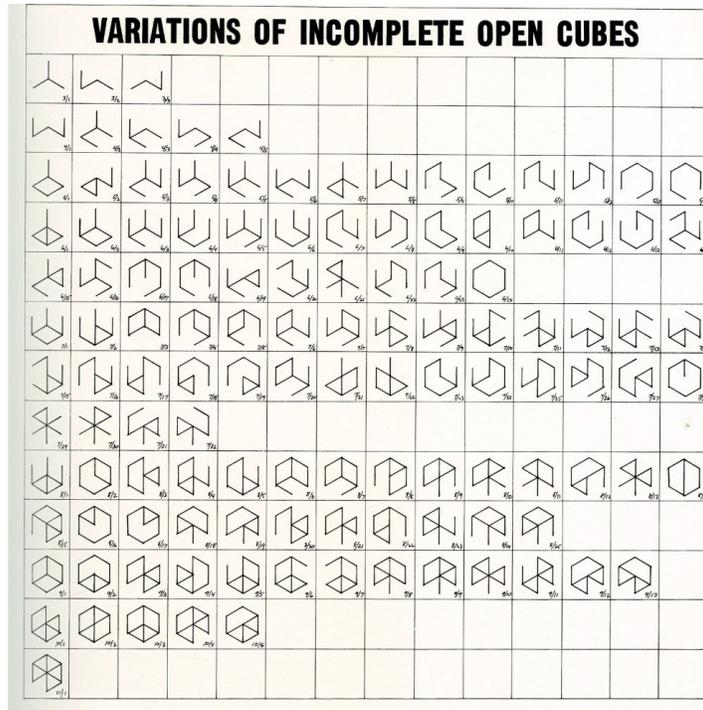


Figura 30: “Variaciones de cubos incompletos”, Sol Lewitt, 1974, recuperado de <https://circarq.wordpress.com/>



Figura 31: “resultados del sistema”, Papel couche sobre cartón forrado, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

3.3 Resultado del traspaso (instructivo)

Habiendo recopilado toda la información del método y después de haberlo traducido a través del filtro de los juegos infantiles, es posible crear un resumen o instructivo del sistema resultante.

Elementos necesarios a utilizar

- Láminas ampliadas de revistas educativas.
- 3 dados.
- Lápiz y goma.
- Retícula de puntos del mismo tamaño que las portadas ampliadas.

Cómo funciona el tablero

- Cada lámina trae en su reverso la retícula de puntos.
- Dicha lámina se va a encontrar boca abajo, es decir, solo se puede ver la retícula en fondo blanco (no se sabe que imagen hay oculta).

Como jugar

- El jugador debe lanzar los 3 dados a la vez.
- El número que indican los dados es la cantidad de puntos que el jugador debe conectar usando el lápiz mina.
- El jugador tiene permitido borrar y volver a trazar las veces que quiera hasta que logre el resultado que desee.

Condiciones:

- El jugador debe volver al punto de inicio.
- El jugador no puede conectar puntos que ya hayan sido utilizados.

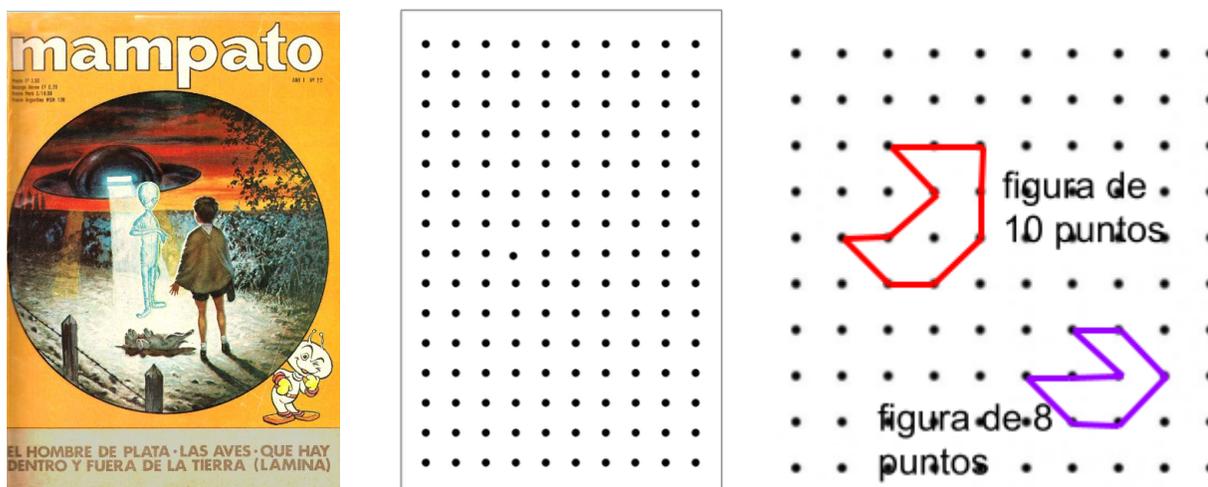


Figura 32: “Ejemplo del sistema 2”, montaje digital, Benjamin Hinojosa, 2022, imagen de archivo personal.

Resultado

- Con estas instrucciones cada jugador termina creando su propia figura, fruto de su imaginación y el azar.
- Una vez el jugador traza su figura, esta es recortada y desprendida de la plantilla.
- Una vez recortada, esta figura se da vuelta revelando un detalle o pista de la imagen total que se encuentra oculta al reverso.
- Dicho recorte ahora puede concebirse como un sujeto independiente al origen, y puede ser manipulado a conveniencia de quien quiera aprovechar las cualidades del detalle rescatado.



Figura 33: *Registros de recortes escaneados*, Benjamin Hinojosa, 2022, imágenes de registro personal.

Anotaciones importantes

- Al no poder conectar puntos que ya han sido utilizados, se evita la destrucción total del tablero (imagen inicial), ofreciendo también un detalle propio e irrepetible en cada figura, sin depender de un encaje para crear la “imagen real”, esto gracias a que los recortes, no pueden tener otro recorte adyacente a ellos, evitando así la posibilidad de un acople perfecto entre las figuras. Esta decisión surge ya que no deseo crear un puzzle de construcción, sino un puzzle de fragmentación, donde se descompone una imagen con el fin de darle valores distintos.
- El juego **NO TIENE UN GANADOR**, al igual que los juegos didácticos para niños, no es un juego competitivo, más bien es colaborativo, como consecuencia no hay un perdedor ni un ganador (es posible jugar en grupo como jugar en solitario, ya que no tiene una finalidad más allá de una acción ociosa). La idea del sistema/juego es incentivar la curiosidad y la búsqueda de información mediante acciones simples y estímulos visuales, y es por ello que mantengo la imagen original oculta, para que la sorpresa y la intriga potencien la experiencia.

SE BUSCA OBSERVAR LO QUE NO TENDEMOS A OBSERVAR, PARA ASÍ
VALORAR Y ENTENDER LA IMAGEN DESDE ÁNGULOS ESTÉTICOS DISTINTOS.

3.4 Necesidad de volumen

La idea inicial que motivó la creación de este proyecto fue el rescatar detalles fotográficos mediante el zoom y la ampliación de escala, sin embargo, ahora mismo las figuras a pesar de ser pequeños detalles rescatados, nacen en su mayoría dentro de formatos similares, por lo que los tamaños en los recortes resultantes no suelen ser muy variados, haciendo que se desvanezcan dichos elementos de la ampliación y el zoom, a pesar de que los considero fundamentales para generar una lectura distinta y protagónica de algo que por su tamaño reducido pareciera ser prescindible. Por lo cual, necesito alterar los tamaños originales de las piezas para ofrecer nuevas lecturas que cambien la jerarquía tanto visual como espacial de los elementos, haciendo que sujetos “menos llamativos” puedan volverse en individuos protagónicos.

Gracias a la simpleza del sistema (tanto en materiales requeridos como en pasos e instrucciones a seguir) es posible replicarlo indefinidamente, aumentando de forma exponencial la variedad y cantidad de figuras, acumulando cada vez más a medida que se juega. Esta situación de acumulación constante de sujetos auténticos y particulares recuerda de inmediato a las figuras coleccionables, dicha relación me llevó a observar la única característica de los juguetes coleccionables que estas piezas recortadas aún no tenían, es decir, el volumen. Siendo el volumen un ente que abre distintas posibilidades de traducción para las figuras y sus imágenes contenidas, pudiendo hacer cambios de escala, peso y concordancia con el ambiente donde se encuentren dichas piezas al darles una nueva presencia, ya que no es lo mismo un pedazo de papel plano, a un elemento que posea un volumen y peso espacial mucho más evidente y palpable.

Así como jugaba con los recortes que hacía de pequeño y los utilizaba como objetos, los detalles resultantes dentro de cada figura sumado a la forma misma de los recortes me empiezan a pedir, indirectamente, ser tratados como personajes más que como datos. Esto debido a que cada resultado tiene su propia personalidad y carácter, que dependiendo la forma que se materialice puede ser percibido de manera distinta. Aquí automáticamente aparece la idea del rompecabezas, ya que también es una imagen

fragmentada, donde cada segmento está adherido a una superficie gruesa que vuelve al recorte de la imagen en un individuo más objetual.

Entendiendo que los rompecabezas más clásicos y con los que yo jugaba estaban hechos de láminas de madera, empezó a cobrar sentido la posibilidad de convertir estos registros de detalles visuales en juguetes. Todo se resume en volumetrizarlos con madera, conservando los valores laminares de estos, tratando de crear piezas de rompecabezas con características espaciales y didácticas más parecidas a los de los bloques de construcción. Sin embargo, al ser cada pieza única, o mejor dicho, particular en relación a las demás (tanto en figura como en contenido) estas no deberían ser totalmente ensamblables entre sí.

Para afrontar el tema del volumen me sostengo del trabajo de Joaquin Torres-Garcia y Allan McCollum, ambos artistas que trabajan lenguajes abstractos de tendencia constructivista, traduciendo estas gráficas a la tridimensionalidad a través del uso de la madera. Considero importante mencionar a Allan McCollum debido a la similitud que posee su proyecto más famoso titulado “The shape project” en relación a mi investigación.

McCollum propone un sistema para crear siluetas de objetos inexistentes (nacidos de la amalgama y segmentación de contornos de objetos reales), que al ser entendidas también como figuras o formas específicas, son traducidas a distintos lenguajes, siendo el más común, el traspaso a madera de dichas formas para generar variaciones de estas mismas, tanto en como las expone, donde las expone, y de qué manera pueden ser intervenidas para redirigir su lectura; obteniendo así una acumulación de distintas piezas de madera que evidencian formas abstractas con orígenes ocultos y difíciles de descifrar.



Figura 34: “*Shapes*”, Allan McCollum, 2006, parte de la serie de obras “The shape project”, recuperado de <https://art21.org/>.

Por otra parte está el trabajo de Torres-García, quien se enfoca directamente en la creación de juguetes, mediante el uso de figuras geométricas aparentemente ilógicas hechas de madera, junto a un papel instructivo simple que evidencia de donde vienen y para qué sirven dichas piezas, Torres-García configura un método de juego llamativo e interactivo donde utiliza instrucciones sumamente básicas para guiar la imaginación y la creatividad del jugador, incentivando soluciones que nazcan mediante la lúdica sensorial y la experiencia estética/imaginativa.

Torres-García sostuvo una investigación constante del mundo infantil, creando variedad de juguetes e indagando en las experiencias de la infancia a la par del arte, ya que él creía que la mejor forma de nutrir las expresiones artísticas era jugando y expresándose libremente como lo haría un niño. Similar a como hago yo, Torres-García investiga las formas, los colores y las líneas para crear objetos y situaciones lúdicas, que gracias a su simpleza, ven ensalzada su naturaleza estética y experiencial dependiendo de quien interactúa con la obra. Una gran evidencia de ello es su serie de juguetes reconocida bajo la marca de “Aladdin Toys”.



Figura 35: “*Dos perros*”, Joaquín Torres-García, 1927, parte de la serie de juguetes “Aladdin Toys”, recuperado de <https://www.ragoarts.com/>.

La mayor diferencia entre “Aladdin Toys” y mi obra se encuentra en que mi trabajo se enfoca totalmente desde la abstracción, evitando cualquier tipo de figuración consciente, ya que no busco ofrecer un puzzle de construcción, sino un puzzle de descomposición y apreciación, por lo que si bien me aferro a la tendencia sensorial y perceptiva de los juguetes y los sistemas por los cuales son concebidos, no estoy creando juguetes como tal, sino objetos simples que se abren a la posibilidad de la lúdica interactiva, funcionando como rastros o consecuencias de una acción recreativa previa, es decir, el juego de trazar formas.

Por lo que mi propuesta volumétrica consiste en escanear las figuras previamente recortadas, para luego ampliarlas digitalmente y aprovechar, otra vez, la versatilidad de la fotografía, pudiendo imprimir los resultados del juego usando mayor variedad de tamaños. Para posteriormente adherir dichas impresiones en placas de madera, dando como resultado

figuras volumétricas que funcionan como una amalgama de lenguajes propios de los juegos infantiles, transitando por las piezas de rompecabezas, hasta las figuras coleccionables y los bloques de construcción.

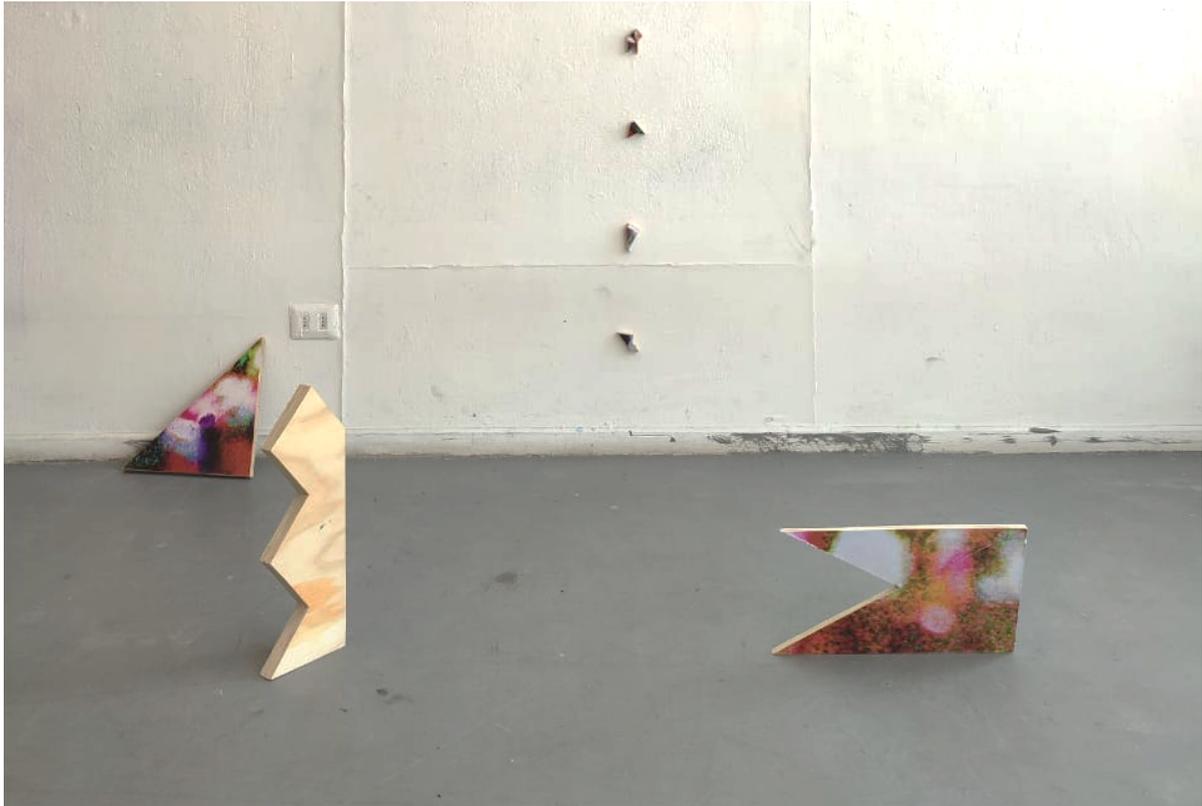


Figura 36: Registro de figuras ampliadas en madera, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía registro personal.

3.5 Lectura espacial del juego

Busco exponer la curiosidad infantil como motor de aprendizaje y nuevas formas de apreciar visualmente el entorno, haciendo uso de la abstracción como herramienta de experiencias sensibles, a la par de ser un estimulador visual de búsqueda, juego y descubrimiento.

Ahora bien, el sistema de juego resultante es solamente eso, un sistema, una acción, una sucesión de praxis, es solo un imaginario que sirve para producir objetos, por ende, los reflectores se los llevan estos objetos resultantes. Estas piezas, estos recortes, estas láminas son realmente la obra expuesta y la visualidad de esta investigación en base a la recreación infantil. Por ende la misión final de este proceso es justamente eso, usar los objetos para exponer la idea del juego y el sistema sin necesariamente hacer que la gente juegue, más bien, creando un ambiente que de evidencia de las prácticas empleadas en el sistema y permita al espectador sentir que alguien estuvo jugando dentro de aquel espacio, y que lo observable es solamente la huella de un momento de ocio y recreación lúdica, pero que igualmente se puede abrir a la posibilidad del juego si es que el espectador así lo desea.

Para lograrlo, toca concientizarse en el peso y carga tanto visual como semiótica de estos elementos resultantes al ser dispuestos en un espacio tangible. Para ello, hay que traducir el lenguaje propio del sistema hacia un terreno tangible mediante la distribución espacial de los objetos a disposición, configurando así un lenguaje nuevo que se nutra de la información presente en las distintas capas de gestión del sistema lúdico ya presentado.

Si bien la distribución espacial puede ser tomado como una forma de dibujar a través del rastro, la ubicación y el movimiento de los elementos en cierta área terrenal, también es una método de comunicación lingüística, ya que como individuos adjuntos al lenguaje escrito, tendemos a procesar la información visual en el mismo orden en el que acostumbramos a leer. Por eso para una persona de occidente las composiciones que facilitan la lectura de izquierda a derecha van a ser mucho más agradables y fáciles de procesar que una composición donde la carga visual se encuentra de derecha a izquierda. Tomar consciencia de esta cualidad lingüística del espacio facilita de sobremanera el cómo afrontar un sector espacialmente al momento de componer, a la par de evidenciar un lenguaje lúdico pero controlado. Por ende la forma en la que los objetos son distribuidos en el espacio van a dar evidencia del método de lectura, y por consecuencia del lenguaje implícito que fue empleado para decidir la posición de dichos objetos espacialmente.

Por lo que el primer aspecto a considerar, es las distintas direcciones de lectura que pueden obtener los objetos según su ubicación y correlación. Mi propuesta de proyecto al estar basadas en juegos didácticos universales, también merece ser tratada mediante un sistema de lectura universal, sin complicarse por las diferencias entre oriente y occidente. Por ende para evitar errores de lectura, propongo utilizar la única regla de lectura que es universal sin importar el idioma, es decir, la lectura vertical de arriba hacia abajo, dejando a libre interpretación la distribución y dirección de las lecturas horizontales, ya que al igual que los juegos infantiles, mi propuesta debe ser legible e igualitaria para cualquier persona.

Pienso retomar el “kindergarten”, como inspiración de un ambiente adaptado en pro de estimular la formación de los niños usando el entretenimiento, aplicando una distribución espacial que sea libre, creativa e inmersiva, pero que denota de forma constante cuáles son las reglas básicas del juego que dio origen a los objetos distribuidos. Para ello pienso usar la literatura como inspiración gráfica principal, ya que las figuras además de poder ser concebidas como juguetes, también tienen un carácter tipográfico reconocible, pudiendo articular entre ellas su propio alfabeto de formas y colores sin tener que representar algo concreto o remitir a la descripción fonética de la realidad, más bien son absurdas, caprichosas, volátiles y vacías (si es que las observamos bajo una mirada lingüística). Por ende, si mi objetivo es encontrar una forma de traducir mi propio lenguaje lúdico hacia un terreno espacial, considero que la mejor manera de hacerlo es revisitando las vanguardias literarias que justamente rompen con las lógicas preestablecidas de los sistemas lingüísticos y de escritura.

Hay movimiento literarios que convergen en propuesta y en ideas con lo que yo busco abordar en cuanto a la lúdica y la composición espacial, siendo los más evidentes en este sentido el dadaísmo, el creacionismo y el ultraísmo; aunque el principal de los tres y el más coherente con respecto a mi propuesta es el ultraísmo.

Respecto a la poesía dadaísta, esta se enfoca desde la libertad, el movimiento y el sinsentido. Valiéndose muchas veces del collage para otorgar intervenciones de elementos ajenos que posean lingüística, lo cual agrega dinamismo de color y forma a las

composiciones, las cuales se ordenan desde una lógica libre, abierta e intranquila, pero regidos igual por la regla básica de la lectura, es decir, a pesar de todo son legibles y tienen un orden por el cual ir siguiendo un ritmo de lectura establecido, aunque la mayoría de las veces no hay una línea narrativa clara, priorizando la autonomía de cada palabra o cada letra dentro de un absurdo mayor que se une por un aire temático ambiguo.



Figura 37: Ejemplo de poema dadaísta, recuperado de <https://sites.google.com/> en noviembre de 2022.

Por otro lado, el creacionismo propone la idea del autor como un dios creador que no solo escribe un texto sobre su arte, si no que utiliza las palabras y su distribución para dibujar imágenes mediante el texto, adjudicando un valor de traducción donde el contenido además de ser legible es observable, es decir, lo que el escritor narra a modo de un imaginario puede materializarse a modo de imagen, estando esa imagen compuesta por una manera específica en la que se dispone la información de dicho imaginario, a estos sistemas de escritura se les conoce como caligramas.

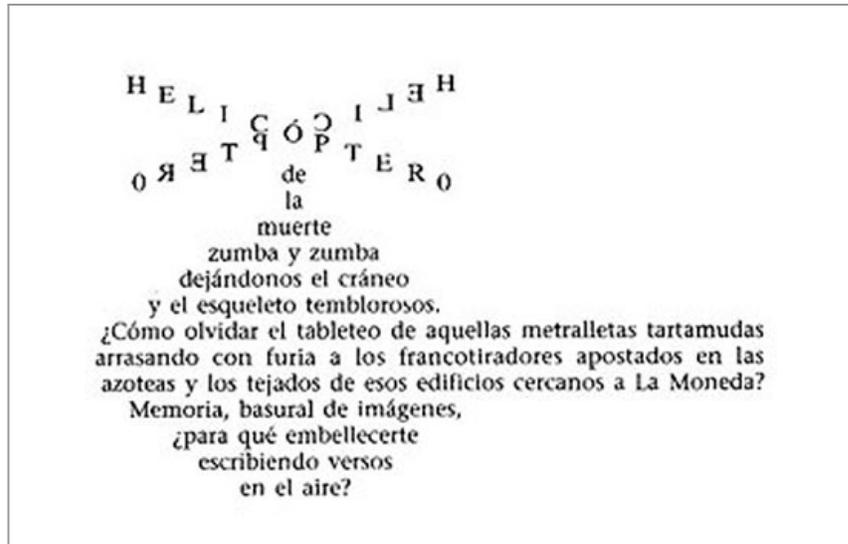


Figura 38: “El helicóptero”, Caligrama, Vicente Huidobro, recuperado de <https://escaramuza.com.uy/>.

Para comprender la lógica detrás del caligrama es necesario ser consciente que el espacio es relativo, es decir, para un pintor su espacio de composición es el plano donde pinta, para un escultor su espacio es el volumen que interviene y para un escritor su espacio es la hoja en la que escribe, sin embargo, aunque las disciplinas son distintas sus formas de afrontar el espacio pueden ser compartidas y traducibles de una disciplina a otra, ya que todo se reduce en la forma que se distribuyen los elementos sobre alguna superficie. Por eso mismo considero que ambos, dadaísta y creacionista, son vanguardias que es necesario tener en cuenta ya que se relacionan y proponen formas características de transmitir información desde una escritura más lúdica y creativa, que traduce las intenciones iniciales del imaginario en distribuciones espaciales.

Sin embargo, como se puede observar, el creacionismo funciona bajo una lógica claramente figurativa, ya que las narraciones se alejan de las intenciones más libres y juguetonas de la poesía dadaísta, siendo más fiel a la lógica clásica de la poesía narrativa. Mientras que la poesía dadaísta supone un nivel de libertad y caos que no termina de adecuarse bien a mi idea de juego, debido a que si bien la lúdica concibe la expresión libre, mi intención es usar esta misma como un canal de comunicación que funcione a la par de

un sistema geométrico establecido. En definitiva, requiero de un equilibrio entre lo estructurado y lo sensorial. Es aquí donde entra el ultraísmo, ya que supone un equilibrio entre la plástica descontrolada del dadaísmo y la reestructuración ilustrativa del lenguaje que propone el creacionismo. Siendo así una corriente que ofrece una forma simplificada de la poética que se ve enriquecida por la distribución abstracta del lenguaje.

El ultraísmo justamente nace consecutivamente al cubismo y el dadaísmo, por lo cual trae consigo la libertad expresiva, absurda y sensorial del dadaísmo, pero conserva los sistemas constructivos y la simplificación geométrica del cubismo. De esta forma el ultraísmo prescinde de elementos típicos de la poesía como sería la rima y la métrica, para compensarlo con la incorporación de elementos que supongan una ruptura en el espacio compositivo del poema, como podría ser el uso de simbologías, neologismos, lenguaje técnico y palabras de fonética compleja. Perec (2022) en su texto “Especies de espacios”, aunque no habla específicamente del ultraísmo, si aborda problemáticas de esos mismos sistemas de escritura, afirmando que esta forma de narrar “constituye una red intensísima y significativa en la que cada elemento ha guardado su sentido de forma autónoma. No hay voluntad de crear un todo, sino dispersión enriquecida de obras/espacios diferentes y casi autárquicos donde el escritor performa su proyecto singular” (p.13).

Es en el ultraísmo dónde encuentro un aliado acorde a mis intenciones tanto temáticas como plásticas, ya que como se puede apreciar, la poesía ultraísta funciona desde una abstracción más geométrica que se va acoplando a las necesidades sensibles y sensoriales del momento narrado en el texto, haciendo que el dibujo resultante no sea una representación de algún elemento presente en la narrativa, sino que la composición (al más puro estilo de Kandinsky) está al servicio del valor expresivo del momento a narrar, al ir traduciendo las situaciones en direcciones y formas que evocan cierta reacción inconsciente del lector, creando una ruptura espacial que devuelve al lenguaje a su aspecto más sensorial e instintivo del habla, haciendo que los elementos presentes se dispongan según lo que el autor quiere expresar sensitivamente, mas no figurativamente.

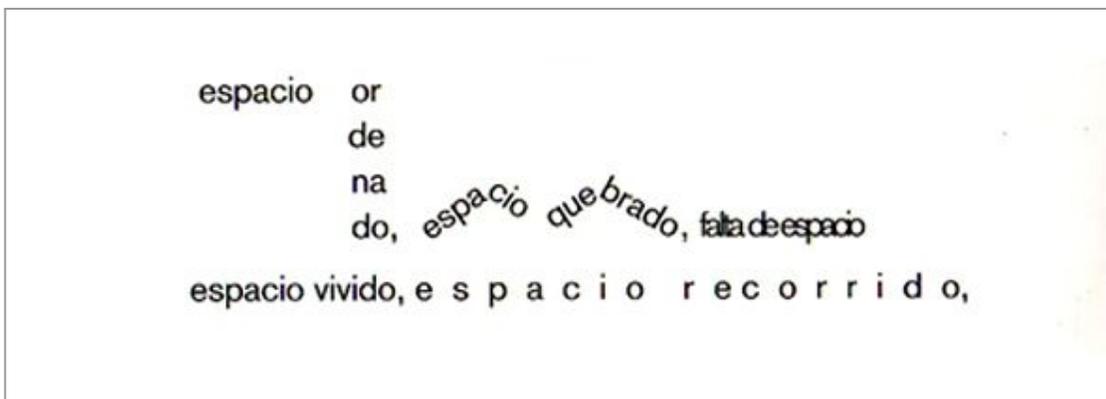


Figura 39: Fragmento del libro "Especies de espacios", Georges Perec, 1974, recuperado de <https://elanartista.com.ar/>.

Es gracias a la lógica ultraísta que se abre la posibilidad de romper y reestructurar el espacio para evocar lecturas que solo requieren de elementos básicos como una línea recta, ángulos distintos de lectura, o la misma distancia entre los caracteres utilizados; dándole un valor especial a cada elemento dispuesto, según el cómo se está relacionando con los demás sujetos que se encuentran en su cercanía, ofreciendo autonomía para los individuos y a la vez armonía dentro de un total.



Figuras N 40 y 41: Registros de variantes de montaje, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografías de registro personal.

La propuesta final cuenta con la capacidad de ser ordenada de forma distinta cada vez que es montada. Dando como resultado una lógica interna de distribución espacial que se nutre de la poesía lúdica, pero sin entregar una forma clara e inamovible de cómo deben estar distribuidos los elementos.

Al igual que el espacio de juego de un niño, mi obra espacialmente es volátil e impredecible, ofreciendo variedad de opciones de distribución, donde la regla primordial es crear diálogos entre los objetos que den evidencia del rastro y registro de un juego que ha ocurrido en el pasado, y del cual solo estamos presenciando la última modificación que algún jugador imaginario dejó en la zona intervenida.



Figuras 42: *Registro de variantes de montaje*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Conclusión

Si lo imagino
mis manos pueden encontrarlo

un valle de opciones
donde nace el baile y el canto palpable

exterior estático queriendo ser carnaval

direcciones esperadas que cargan consigo
un remolino de entusiasmo

el lugar

el destino

es una duda

predecible duda de las manos y la mente caprichosa

donde el punto de encuentro es un tacto suave
y el pequeño sector oculto dentro de los límites

es el quizás

de un certero tal vez

el espacio donde la estridente búsqueda de un ser inquieto

corre corre corre corre corre y corre

sin

rumbo

pero sin perder
dentro de su deseo

el volverse tangible

para que
el primer contacto
desvele el deseo platónico de un interés oculto

y nunca olvidar que

el goce y la fiesta mantienen viva la llama.

Bibliografía.

- Conceptos y definiciones rescatadas de: <https://es.thefreedictionary.com>
- Malinowski, B. (1939). Del Pensamiento Sociológico Actual: El Grupo y el Individuo en Análisis Funcional. *Revista Mexicana de Sociología*, 1(3), 111. Recuperado de: <https://doi.org/10.2307/3537348>
- Molina Rodríguez & Santiago de. (2005). Materia ritmada, la retícula como sistema de orden. *Arquitectura: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (COAM)*, 340, 106-111. Recuperado de: https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/4267/1/Materia_S_Molina_Arquit_COAM_2005.pdf
- Antoñanzas Mejía. Fernando (2005). *Artistas y juguetes* [Tesis]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de dibujo I. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/7124/1/T28496.pdf>
- José Manuel Bautista Vallejo. (2001). Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria. *Ágora Digital*, 2, 12. Recuperado de: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/10272/6611/2/Criterios_didacticos.pdf
- Perec, G. (2022). *Especies de espacios*. Viejo Topo, El.
- Guerra Rojas, C. (2018). La revista Mampato y las músicas: conceptos y prácticas musicales en una publicación infantil chilena (1968-1978). *Revista musical chilena*, 72(230), 29-58. Recuperado de: <https://doi.org/10.4067/s0716-27902018000200029>
- Eduardo Manchado-Pérez & Luis Berges-Muro. (2013). Sistemas de retículas: un método para diseñar nuevos conceptos de producto hacia el usuario. *Dyna*, 80(181), 16-24. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0012-7353201300050002

Anexo de imágenes.

Fig N 1: “*Límites*”, óleo y acrílico sobre masking tape sobre bastidores, Benjamin Hinojosa, 2021, fotografía de registro personal.

Fig N 2: “*Memorias del espacio urbano*”, óleo y acrílico sobre mdf, Benjamin Hinojosa, 2020, fotografía de registro personal.

Fig N 3: “*P A S A J E R O S*”, Montaje audiovisual, Benjamin Hinojosa, 2020, captura de pantalla de registro audiovisual propio.

Fig N 4: “*A M I K A*”, Fotomontaje digital, Benjamin Hinojosa, 2020, imagen de archivo personal.

Fig N 5: *Sendero verde en sector de Melipeuco - Chile*, Benjamin Hinojosa, 2020, fotografía de registro personal.

Fig N 6: *Detalle ampliado de Figura N 5*, Benjamin Hinojosa, 2022, imagen de archivo personal.

Fig N 7: “*A C O P L E*”, Montaje audiovisual, Benjamin Hinojosa, 2020, captura de pantalla de registro audiovisual propio.

Fig N 8: “*Fotocollage N°15*”, Patrick Hamilton, 2008, recuperado de:

<https://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-article-39592.htm>

Fig N 9: “*Avance*”, Francisca Sanchez, 2011, parte de la muestra “*Idea fija*”, recuperado de <https://franciscasanchez.cl/idea-fija/>

Fig N 10: “*Fotografías para fijar una idea*”, Francisca Sanchez, 2011, parte de la muestra “*Idea fija*”, recuperado de <https://franciscasanchez.cl/idea-fija/>

Fig N 11: “*Fotografías para fijar una idea*”, Francisca Sanchez, 2011, parte de la muestra “*Idea fija*”, recuperado de <https://franciscasanchez.cl/idea-fija/>

Fig N 12: *Registro de primeras pruebas en papel*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 13: “*Flight Pattern*”, Louise Despont, 2018, parte de la muestra “*Recreation*”, recuperado de

<https://nicellebeauchene.com/exhibitions/recreation/>

Fig N 14: *Figuras inscritas en primera prueba en papel*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal

Fig N 15: *Recortes fotográficos en base a trazado geométrico*, Benjamin Hinojosa, 2022, Fotografía de registro personal.

Fig N 16: *Portada n°77*, revista Mampato, Chile, rescatada en octubre de 2022 de:

https://www.tebeosfera.com/numeros/mampato_1968_lord_cochrane_77.html

Fig N 17: *Portada n°146*, revista Icarito, Chile, rescatada en octubre de 2022 de:

<https://sites.google.com/site/suplementosyrevistasdelpasado/icarito>

Fig N 18: *Referencias de libros didácticos para niños*, recuperadas en octubre de 2022 de

<https://www.google.cl/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.libreriaelpuente.com%2Feditorial%2Fcoloryarte%2F&psig=AOvVaw2NLWqnJCCBcEEYY1U25ATc&ust=1668807723893000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjhqxqFwoTCNj6jq-XtvsCFQAAAAAdAAAAABB9>

Fig N 19: *Referencias de libros didácticos para niños*, recuperadas en octubre de 2022 de

https://www.google.cl/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.co.kr%2Fpin%2F454793262374591485%2F&psig=AOvVaw3X5e_x53dHiEQoqCmNdQFn&ust=1668808313725000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjhqxqFwoTCNC8jMiZtvsCFQAAAAAdAAAAABAs

Fig N 20: “Cuadrado rojo”, Kazimir Malevich, 1915, recuperado de

<https://www.kazimirmalevich.org/red-square/>

Fig N 21: “Primera acuarela abstracta”, Wassily Kandinsky, 1910, recuperado de

<https://www.todocadros.es/estilos-arte/abstraccion-lirica/>

Fig N 22: *Registro de recorte hecho de pequeño*, Benjamin Hinojosa, 2008, fotografía de registro personal.

Fig N 23: *Recortes de detalles escaneados*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 24: *Referencia de juguetes y figuritas miniatura*, recuperada en septiembre de 2022 de:

https://www.etsy.com/market/indians_toy_soldiers?ref=seller_tag_bottom_text-8

Fig N 25: *Referencia de figuritas “crazy bones”*, recuperada en septiembre de 2022 de:

https://www.taringa.net/+juegos/gogo-s-crazy-bones_13e7ai

Fig N 26: *Referencia juego de unir puntos*, recuperada en septiembre de 2022 de:

<https://www.pinterest.es/pin/483222235020338096/>

Fig N 27: *Referencia de piezas de rompecabezas*, recuperado en noviembre de 2022 de:
<https://www.monoblock.tv/es/300-piezas/3333-puzzle-artistas-rompecabezas-ensayo-natural-7798340554989.html>

Fig N 28: *Ejemplo de ejercicio de grafomotricidad en retícula cuadrangular*, recuperado en septiembre de 2022 de
<https://www.pinterest.pt/pin/650066527441077491/>

Fig N 29: *“Ejemplo del sistema”*, montaje digital, Benjamin Hinojosa, 2022, imagen de archivo personal.

Fig N 30: *“Variaciones de cubos incompletos”*, Sol Lewitt, 1974, recuperado de
<https://circarq.wordpress.com/2015/08/18/sol-lewitt-1928-2007/>

Fig N 31: *“resultados del sistema”*, Papel couche sobre cartón forrado, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 32: *“Ejemplo del sistema 2”*, montaje digital, Benjamin Hinojosa, 2022, imagen de archivo personal.

Fig N 33: *Registro de recortes escaneados*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 34: *Shapes*”, Allan McCollum, 2006, parte de la serie de obras “The shape project”, recuperado de
<https://art21.org/gallery/allan-mccollum-artwork-survey-2000s/#5>

Fig N 35: *“Dos perros”*, Joaquín Torres-García, 1927, parte de la serie de juguetes “Aladdin Toys”, recuperado de
<https://www.ragoarts.com/auctions/2020/11/american-european-art/561?search=joaquin-torres-garcia>

Fig N 36: *Registro de figuras ampliadas en madera*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 37: *Ejemplo de poema dadaísta*, recuperado en noviembre de 2022 de:
<https://sites.google.com/site/lanubeylao/autores/tristan-tzara/poesia-dadaista>

Fig N 38: *“El helicóptero”*, Caligrama, Vicente Huidobro, recuperado de
<https://escaramuza.com.uy/nota/leer-poesia-a-su-tiempo/404>

Fig N 39: *Fragmento del libro “Especies de espacios”*, Georges Perec, 1974, recuperado de

<https://elanartista.com.ar/2015/12/27/ejercicio-de-infancia/imagen-01-george-perec-especies-de-espacios-fragmento/>

Fig N 40: *Registros de variante de montaje*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 41: *Registros de variante de montaje*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.

Fig N 42: *Registro de variantes de montaje*, Benjamin Hinojosa, 2022, fotografía de registro personal.