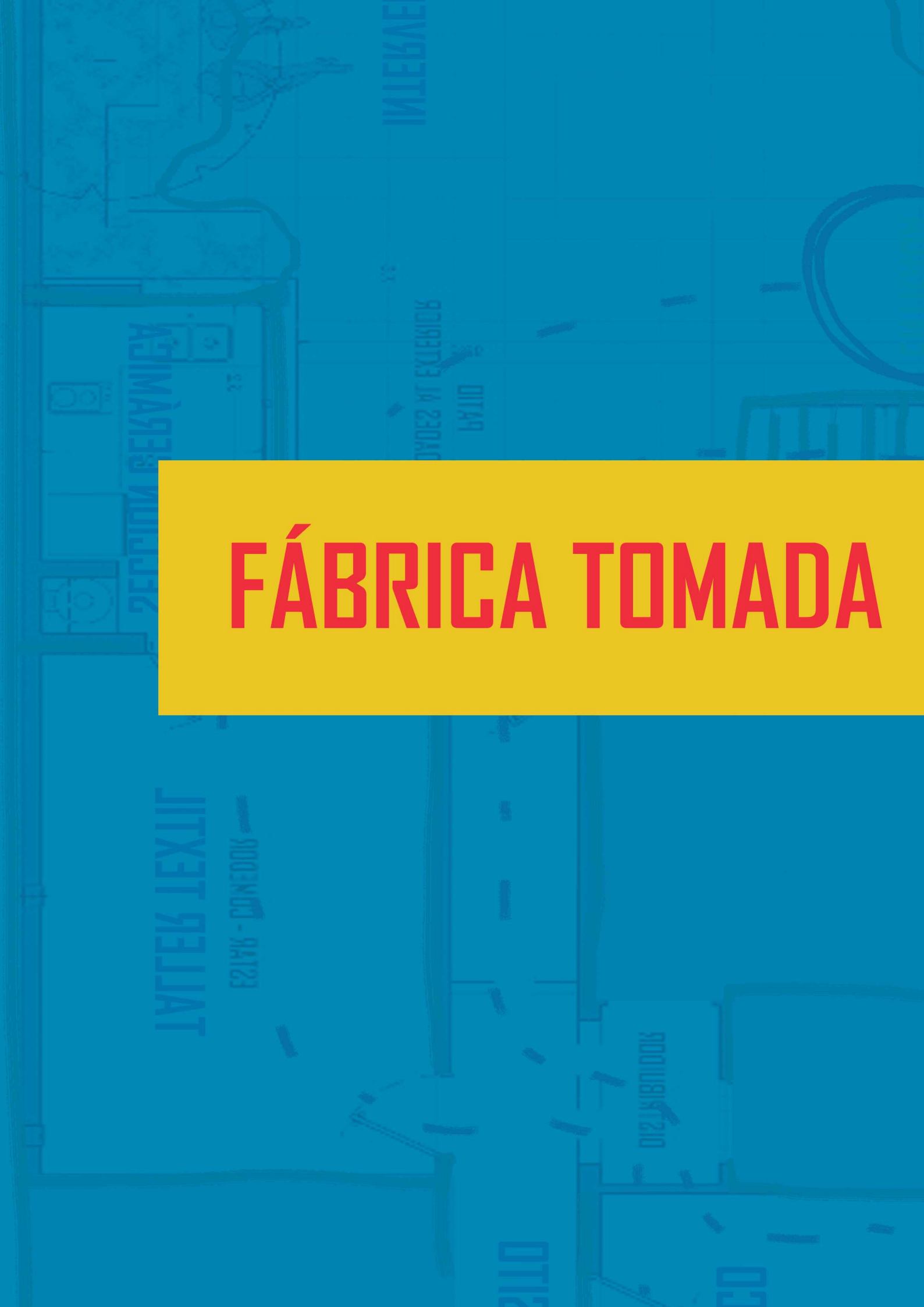


The background is a blue-tinted architectural drawing of a building's floor plan. It features various rooms, corridors, and structural elements like walls and doors. Some text from the drawing is visible, such as 'INTERIOR' and 'EXTERIOR' in a stylized font, and some numbers like '22' and '23'.

FÁBRICA TOMADA

FÁBRICA TOMADA

**El juego como recurso articulador de procesos
espectatoriales emancipatorios**

**Tesis de grado
Licenciatura en Artes Plásticas – Orientación Grabado y Arte Impreso
2020**

**Alumna: María Julia Cafferata
DNI: 31452230 - Legajo: 53952/1
mjcafferata@gmail.com – +54 (221) 5468160**

**Directora: Leticia Barbeito Andrés
Codirectora: Graciela Barreto**

*Queda bien entendido que el ser humano sólo juega
en cuanto es plenamente tal,
y sólo es ser completo cuando juega.*

(Friedrich Schiller, 1975)

Este proyecto tiene como eje conceptual al juego, como motor y articulador entre quien especta y la obra. Una invitación a emanciparnos de prejuicios. Cuerpos en acción, movimiento, entusiasmo, asombro, reglas, compromiso. Una convocatoria a jugar e intervenir, poniendo en tensión las premisas JUEGO y TRABAJO; a desarticular preconceptos y cuestionar experiencias previas para poder indagar, plantear y repensar la posibilidad de trabajar jugando.

Un relato inspirado en la idea de Fábrica de creación artística: espacios con características fabriles, dispuestos y diseñados como una fábrica donde se despliegan procesos artístico-creativos. Funcionan al ritmo de un taller, con horarios por cumplir y tiempos dispuestos para la producción. Se entiende a la fábrica como un instrumento dirigido a quienes hacen de la creatividad su profesión.

1. INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo capitalista donde se sobrevaloran las actividades económicamente productivas. El trabajo remunerado -para gran parte de la sociedad- no es sólo la posibilidad de obtener un sueldo necesario para vivir, sino que suele ser un medio para acceder a un sinfín de productos de consumo. Más allá de la remuneración, el trabajar es para gran parte de la población un deber, una obligación. Cuanto más tiempo se esté ocupadx en una tarea, proyecto, compromiso, se es un trabajador más responsable y merecedor de derechos y tiempo de ocio.

En nuestra sociedad, el juego del niñx, del adolescente y adultx es desvalorizado, marginado o sesgado y es necesario que quede explícita esta intención social y cultural. De ahí es que pedimos permiso para hacerlo, es decir que “una persona o un grupo pueden jugar aquí y ahora a lo que necesiten, a lo que tengan ganas y posibilidades de jugar. Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere, el tiempo que se quiere y con lo que se quiere” (Cañeque, 1998, p. 12). Estas reglas cumplen con las estructuras sociales que construimos: el permiso a jugar se debe dar por fuera del tiempo productivo.

El tiempo capitalizado no debe estar cortado por el juego, ya que éste no da ganancia, el sólo hecho de divertirse por placer está por fuera de las reglas sociales, a no ser que seamos niñxs. Hemos perdido los espacios y tiempos de disfrute, por efecto de las exigencias de la producción. La priorización del trabajo hizo de éste el tema central y, en consecuencia, la actividad lúdica comenzó a considerarse fundamentalmente desde el punto de vista productivo. En lo cotidiano, nos referimos a nuestra persona anteponiendo nuestra situación de producción, desde nuestra nómina específica, omitiendo otros roles fundamentales que nos revitalizan y nos caracterizan como individuux.

En la estructura social que hemos construido se sobrevaloran las actividades del “trabajar” y -consecuentemente- se desvalorizan las del “jugar”. Para organizar mis ideas y poder conjugar un relato, tanto visual como escrito, es que me dispongo a tomar a Hilda Cañeque como una formadora e investigadora del tema que nos muestra distintos ángulos, profundizando en las relaciones del juego con los distintos campos de la conducta humana y con el trabajo.

Existe una creencia generalizada de que el trabajo creativo es un juego. Los adultos estamos, por lo general, tan confundidos en cuanto al uso de la libertad, que solemos creer o nos hacen creer que, porque en el trabajo inventamos, descubrimos, transformamos, estamos jugando. Si bien es cierto que estamos dentro de un trabajo placentero y creativo, éste no deja de tener los condicionamientos y prerrogativas de cualquier trabajo. (Cañeque, 1998, p.37).

Entonces, para comenzar nos preguntamos: ¿El trabajo puede ser un juego? ¿Puedo jugar trabajando? ¿El trabajo me debe generar tanto placer como jugar? Indagando en los significados de cada palabra (JUEGO/TRABAJO) podríamos encontrar un punto en común.

TRABAJO:

- Esfuerzo del hombre aplicado a la producción de riqueza.
- Ocuparse de algún ejercicio, obra, cargo u oficio.
- Poner esfuerzo, disponer a realizar alguna cosa con método y orden.
- Aplicarse física o mentalmente en la ejecución de alguna cosa o por conseguir algo.

JUEGO:

- Ejercicio sometido a reglas.
- Hacer alguna cosa con la única finalidad de divertirse o entretenerse.
- Combinar – convenir – comprometerse – arriesgarse.
- No ajustar – burlar – festejar – hacer travesuras.

(Cañeque, 1998, p. 33).

Entendiendo estas definiciones de forma comparativa, podemos encontrar puntos de encuentro. Si bien cultural y socialmente una vez entrada la adultez la instancia lúdica pareciese haber terminado, sin embargo, las reglas, el compromiso y el esfuerzo aparecen tanto en el TRABAJO como en el JUEGO, destacando de todas formas que el trabajo persigue el fin de generar riquezas, mientras que el juego la de divertirse o entretenerse. Entonces, el desafío que aparece es abrir la posibilidad de imaginar que podríamos trabajar jugando o viceversa y que los objetivos finales serían más fructíferos e incluso podemos imaginar la posibilidad del disfrute en nuestra rutina laboral.

Esto hace que indague más sobre mi deseo: que mi obra despierte la intención/ganas/deseo del JUEGO y el DISFRUTE en y entre lxs adultxs e incluso la capacidad de ASOMBRO. Desde el punto de vista teórico-reflexivo - además de las nociones de Cañeque acerca del juego- tomo a Elena Oliveras y sus planteos en torno a un Nuevo Espectador.

Cuando repensamos la idea de público de arte, lo hacemos en términos de públicos, principalmente en los distintos circuitos en los que el arte aparece o se manifiesta (desde la calle al museo). Asimismo, los espacios difieren entre sí como lo hacen los públicos que consumen arte; Oliveras conceptualiza al espectador y lo cataloga, en un principio en dos grandes grupos de audiencia: la participativa y la que no lo es, la que queda afuera de la obra y la que queda

Para cierto tipo de audiencia (la que queda fuera de la obra), lo que el museo abierto a un nuevo paradigma ofrece como arte no es más que un juego ingenioso, una broma o un fait de scandal pensado para fama del artista, con positivos efectos en el mercado. Para otro tipo de audiencia, las obras preguntan; se presentan, por lo tanto, como "problema" a resolver. Problema que será fuente de un nuevo placer -teorético- que vendrá a sumarse al (tradicional) placer estético.

(Oliveras, 2008, p. 125).

Desde este arquetipo y retomando el cuento Casa tomada, de Julio Cortázar como un disparador y articulador temático, propongo un proyecto que se inscribe en los planteos de Nicolás Bourriaud en su libro Estética relacional (2004), acerca del arte contemporáneo y las obras interactivas entendidas como un encuentro social. Lxs espectadorxs ingresan y se encuentran con la obra dispuesta a ser intervenida o a ser vivida, pero también se encuentran con otrxs: "la obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado" (Bourriaud, 2014, p.14). Pienso en esas palabras y nada más incentivador para una propuesta lúdica que tenga como objetivo despertar el juego en la adultez y la relación de la obra con quienes espectan, es decir "una forma de arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central el "estar-junto", el encuentro entre observador y cuadro, la elaboración colectiva del sentido." (Bourriaud, 2014, p.14).

Ahora bien, ¿necesariamente los cuerpos involucrados en su totalidad receptan la esencia de las obras de arte de manera más vívida y real? ¿Será entonces posible concebir nuevos soportes de realidad para replantear nuestros roles en los ámbitos laborales? ¿Poner el cuerpo en acción de maneras no convencionales emancipa al ser humano? Si nos referimos a las particularidades del proceso espectral, no podemos dejar de mencionar a Ranciere, quien en su libro El espectador emancipado expresa que

...es preciso arrancar al espectador del embrutecimiento del espectador fascinado por la apariencia y ganado por la empatía que lo hace identificarse con los personajes de la escena. Se le mostrará, pues, un espectáculo extraño, inusual, un enigma del cual él ha de buscar el sentido. Se lo forzará de ese modo a intercambiar la posición del espectador pasivo por la del investigador o el experimentador científico que observa los fenómenos e indaga las causas.

El espectador debe ser sustraído de la posición del observador que examina con toda calma el espectáculo que se le propone. Debe ser despojado de este ilusorio dominio, arrastrado al círculo mágico de la acción teatral en el que intercambiará el privilegio del observador racional por el estar en posesión de sus energías vitales integrales.

(Ranciere, 2008, p. 12).

Entonces, ¿de qué formas se puede indagar de manera explícita a lxs espectadorxs?

Pensando en cómo lograr que las premisas se cumplan es que aparece un orden ficcional para concretarlo, para romper con lo establecido, un espacio entregado a la saturación de los colores que son parte esencial del lenguaje utilizado. La obra es la ficción y la ficción es el todo. La idea de sumergirnos en un mundo de fantasía y realidad donde los cuerpos son accionados por determinados funcionamientos de la obra hacen que Marta Minujín se constituya como una referente, particularmente en su obra “La Menesunda”, una instalación performática donde se reflejaba un contenido crítico y político para con la sociedad. Se trataba de un recorrido por varias habitaciones donde se sucedían diversas situaciones que enfatizaban los conceptos trabajados.

El potencial crítico de esta obra se encontraba en su capacidad para romper con los límites establecidos por una sociedad aún conservadora, desdibujando los contornos del objeto, para reemplazarlo por una obra de arte total, que apelaba a todos los sentidos de lxs participantxs, interpelando y provocando con imágenes de la intimidad de los hogares argentinos y de su cotidianidad, con la voluntad de romper con las antiguas restricciones. En la Menesunda, al igual que en el trabajo acá presentado, no alcanza sólo con poner a jugar la mirada, es necesario involucrarse de lleno físicamente: la ficción ya no es sólo espacial sino también corporal y temporal.

2. PROPUESTA

FÁBRICA TOMADA

Producir una obra de arte consiste en organizar un mundo ficcional proponiendo un nuevo orden de naturaleza poética esencialmente ambiguo.

(Mariel Ciafardo, 2011)

Me dispongo a tomar el cuento Casa tomada de Julio Cortázar como referencia y disparador de la propuesta artística. Quienes conocemos a éste gran escritor entendemos sus formas como un mecanismo lúdico eterno. Particularmente en Fábrica Tomada (la experiencia estética de la tesis) vagamos en un espacio intervenido, donde cada lugar es habitable y transitable por diversos estados y lenguajes, el juego tiene que estar, pero ya no uno solamente reflexivo, sino uno donde nos entreguemos al disfrute directamente y exploremos luego lo que nos va dejando como registro, tanto corporal como emocional.

La fábrica abre sus puertas.

La propuesta se define como una instalación performática desarrollada a partir del cruce de diferentes lenguajes. Una casa intervenida que invita a zambullirse en mundos habitados por personajes y nos hace partícipes.

El gran portón de madera se abre.

Entramos a un patio donde se encuentran algunos individuos con vestuarios provocativos y máscaras, temple serio y a la vez tenso. Situación indefinida, inquietante, misteriosa.

El camino nos lleva a un Espacio Taller donde personas con vestimentas y máscaras parecen inventariar varias piezas cerámicas blancas.

Un sujeto con atuendo singular nos ofrece una máscara que nos permite integrar el staff de la fábrica. Ya con máscara, continuamos el trayecto. Llegamos a un Taller Textil donde varias personas con vestuarios de ocasión y máscara están trabajando. Telas enormes con estampas, costurerxs que van y vienen con objetos y retazos.

El itinerario desemboca en un largo doble pasillo. Puertas abnegadas, cintas de peligro, cajas y piezas cerámicas impidiendo el paso.

Se ve una puerta habilitada, una luz que nos orienta hacia un Taller de Estampado. Shablonos, matrices, tintas, bocetos, anotaciones. Nos piden colaboración en las tareas. Trasladar, mover, alcanzar, sostener. Cuando parece que algo está listo, que no hay más que hacerle en el Taller, nos entregan las piezas y dan indicaciones de que hay seguir las flechas.

Cargadx seguimos las señales guías. Caminamos, pasamos puertas, subimos escaleras y llegamos a un pequeño recibidor.

Detrás de una zona oscura se ven nubes y en medio de esa nebulosa una persona en un escritorio. Dibuja, pinta, escribe, boceta, remarca de forma continua, impulsiva, verborrágica.

Suena un timbre. Es momento de presentarnos frente al escritorio. Nos arrimamos y recibimos un encargo y nuevas indicaciones: un lugar de entrega y pautas a seguir.

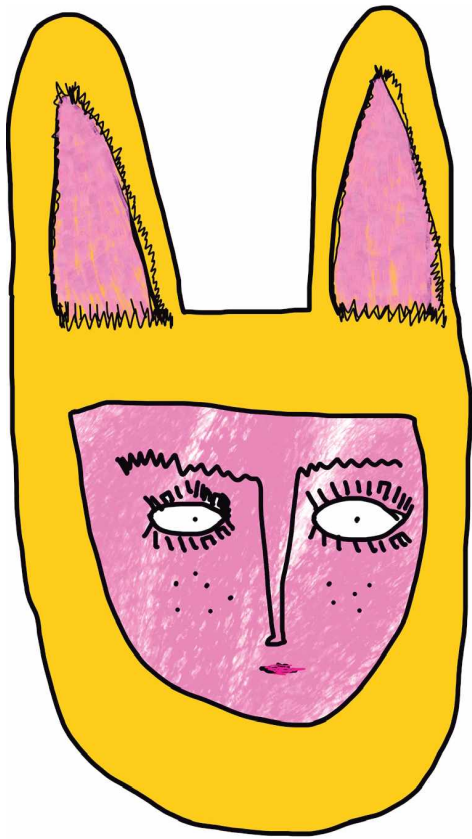
La fábrica entera está en movimiento. Tránsito en diferentes direcciones, engranajes circulando, personas colaborando, maquinarias encendidas, materiales frescos. Sonido constante, objetos de paso, comunicación, señas, múltiples máscaras.

Todo funciona con ritmos regulares hasta que esta armonía se interrumpe. El Ser Creador interviene desde las escaleras y se comunica con las personas enigmáticas que continúan en el patio. Reciben ellas también una información y comienzan a organizar diferentes elementos. Comienza a sonar una música y se sirve un colorido cóctel para brindar: el Ser Creador tuvo otra GRAN idea.

Queda expuesto que para que la obra se complete es necesaria la participación de lxs espectadorxs.

VESTUARIO







LOCACIÓN

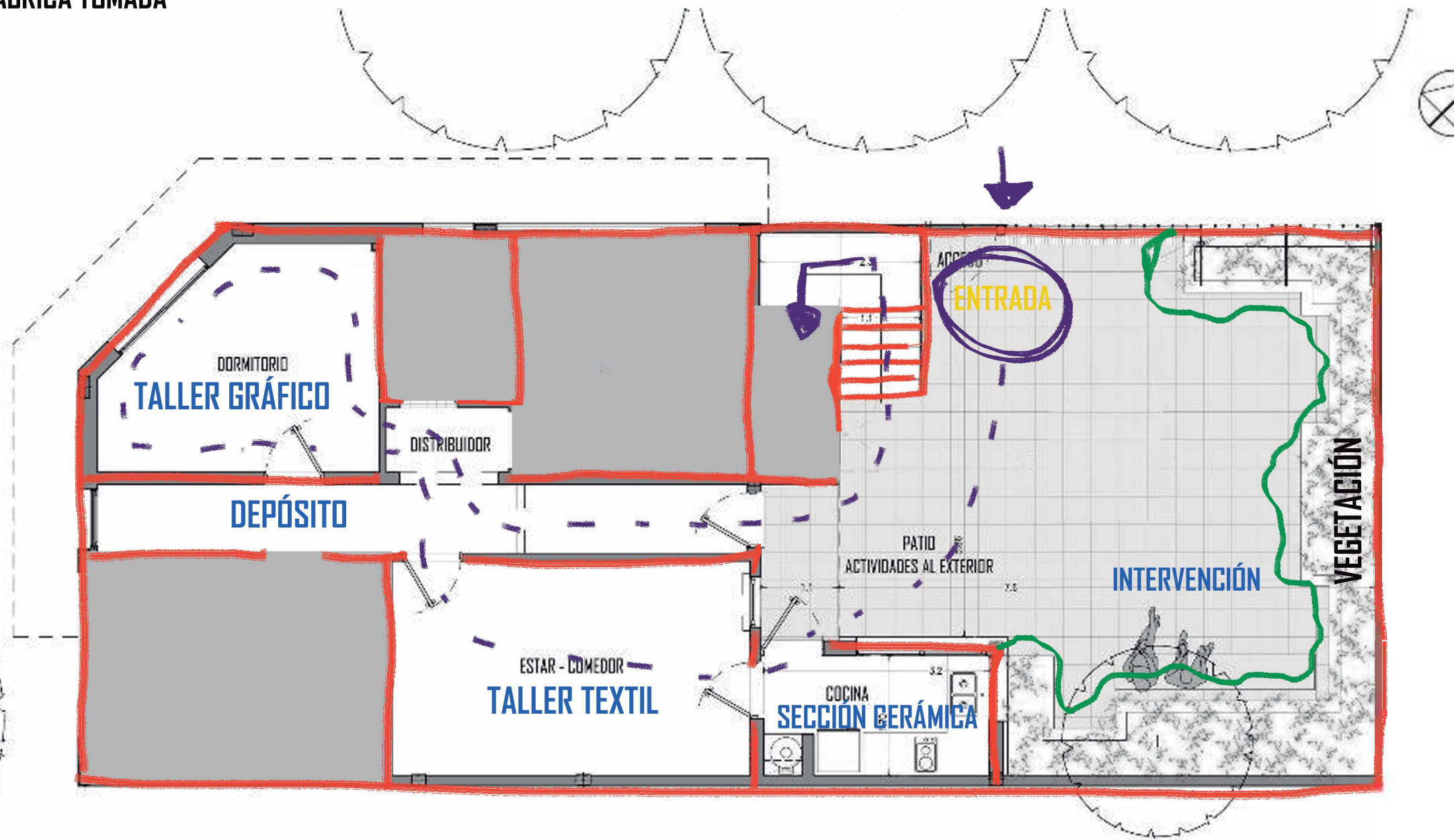
La instalación performática se va a desarrollar en lo que hoy es Casa Raíz, un espacio cultural ubicado en 55 y 27 en la ciudad de La Plata.

Éste espacio fue mi casa donde viví con mi hermana durante 10 años, la encontramos entre las dos y sus anteriores dueñas eran también dos hermanas. Allí crecimos y finalizamos ambas nuestros estudios universitarios, nos cobijó la casa como un nexo del nido vacío que dejamos en lo de nuestros padres.

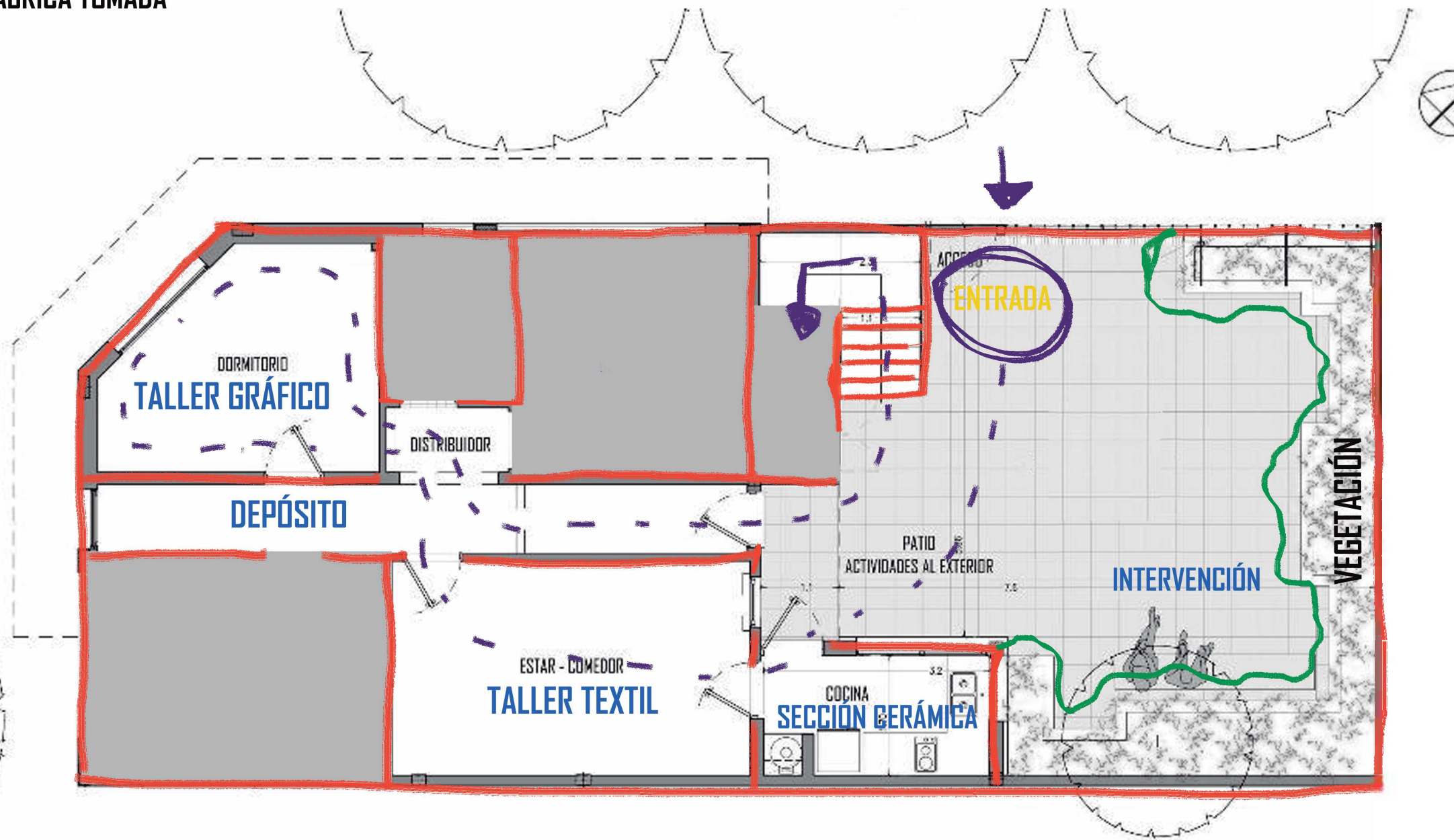
Mi retirada de la casa para transformarse en lo que hoy es el centro cultural fue crucial para el desarrollo de nuestras profesiones, ambas queríamos seguir nuestros caminos, pero a la vez soñábamos con cruzarlos nuevamente desde lo artístico, sobre todo.

Mi hermana hoy gestiona y crea el espacio. En la terraza donde veíamos los cielos más inmensos habita actualmente una sala de danza acustizada, cada espacio fue resignificado y modificado con un propósito, y se encuentra dando sus primeros pasos haciéndose un lugar en la ciudad, de allí es que tomo el lugar como propio para poder desarrollar este proyecto que tanto remueve en mí emocional como artísticamente, re-cordis.

PLANTA BAJA FÁBRICA TOMADA



PLANTA BAJA FÁBRICA TOMADA



3. CONSIDERACIONES FINALES

Comenzamos éste escrito preguntándonos por la relación entre el trabajo y el juego. Reflexionando sobre las categorías que éste binomio propone, nos damos cuenta de que no pertenecen necesariamente a la esfera del arte, pero sí habilitan a repensar el rol de lxs espectadorxs dentro de éstos significados.

El concepto de fábrica afianzada al nacimiento del capitalismo responde a los tiempos de producción y funcionamiento convencionales al sistema. La vorágine, velocidad y colectividad que transcurre en ella es propia de una fábrica, sólo que en ésta propuesta la secuencia productiva es plástica, un proceso que me llevó a convocar la idea certera de que el arte es un trabajo. Confiar en el arte como un trabajo es apostar a que el arte es una forma de conocimiento y a pesar de que tiene reglas distintas a las del capitalismo en cuanto a la productividad y la rendición, es preciso defenderlas. La potencia que tiene la obra, lo que exalta, son las particularidades del proceso artístico y creativo como un trabajo, el arte como un bien que no es cuantificable, ya que en muchos casos no rinde en términos capitalistas, pero que es un camino posible.

Con intención de iniciar el cierre de este trabajo escrito repienso el camino recorrido y la diversidad de lenguajes que atraviesan mi obra. Sostengo que a mayor cantidad de sentidos implicados (dónde y cuándo la obra pregunta, diría Oliveras, a una audiencia dispuesta a resolver un problema, como parte del disfrute de la experiencia artística y ya no sólo en lo estético), creería que es más expansivo el registro que nos deja la obra. De eso se trata: de habitar un mundo ficcional que nos traslade fuera del tiempo, que admita la convivencia de lo contingente, pensando al universo ficcional como una gran herramienta del arte para repensar nuestras realidades y despertar la consciencia de que podemos modificarla si así lo deseamos.

La obra indaga en la audiencia de manera directa; el accionar como parte del dispositivo para comunicar necesariamente funciona si quien especta modifica su posición de espectador pasivo a una espectador investigador. La propuesta intenta materializar aquella conceptualización que hace Ranciere en torno a un espectador que experimenta el arte desde el despojo del ilusorio dominio y lo hace invitando a sumergirse en las sensaciones que nuestros cuerpos ejercen ante estímulos visuales, sonoros, táctiles, y para dejar sentir que lo vivimos por primera vez.

Si bien la obra sacia mis deseos de crear y poner en tensión dos grandes temas como lo son el juego y el trabajo, quisiera no direccionar los sentires, que lxs espectadorxs experimenten al transitarla, apelando a que cada ser entrama una historia distinta de acuerdo a las vivencias que trae consigo.

BIBLIOGRAFÍA

- Bourriaud, N. (2008) Estética Relacional. Buenos Aires, Argentina. Ed. Adriana Hidalgo Editora.
- Cañeque, H. (1998) Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y el adulto. Buenos Aires, Argentina. Ed. El ateneo.
- Oliveras, E. (2008) Cuestiones de arte contemporáneo. Buenos Aires, Argentina. Ed. Emecé.
- Ranciere, J. (2008) El espectador emancipado. Buenos Aires, Argentina. Ed. Manantial.
- Cortázar, J. (1951) Bestiario: Casa Tomada. Buenos Aires, Argentina. Ed. Verlap.
- Belinche, D. (2011). El lenguaje visual en el aula. Entrevista a Mariel Ciafardo. La Plata: Secretaría Publicaciones y Posgrado. Facultad de Bellas Artes,UNLP, 2011.
- Schiller, F. (1975). Cartas sobre la educación estética del hombre. Barcelona, España. Ed. Acantilado.

AGRADECIMIENTOS ETERNOS

A mi manada, que sin ella no habría creación posible.



a mi compañero de aventuras
a mamá y papá
a mi hermana
a mis inmensas amigas
a mi directora
al universo.

GRACIAS!