

Trabajo de Graduación
Licenciatura en Artes Plásticas
Orientación en Grabado y Arte Impreso

Título:

Partida Encontrada

Tema:

El juego como espacio estratégico para la vinculación interpersonal a través de la activación de los cuerpos

Acosta, Ailén
DNI 39.742.050
Leg. 72415/6
Tel: 221-5728260
E-mail: acostaailen19@gmail.com
Profesora Titular: Lic. Guillermina Valent
Diciembre 2022

Palabras clave: juego, escala, participativo, interacción, cuerpos

Resumen

El presente Trabajo de Graduación propone la creación de una serie de juegos de mesa alterando sus dimensiones para llevarlos a gran escala. A través de ellos se buscará generar un espacio-tiempo de encuentro donde se establezcan vínculos interpersonales e intergeneracionales. A su vez, se propone indagar en la definición de juego, para reivindicarlo como espacio de desarrollo de habilidades intelectuales, sociales y motoras.

Fundamentación

Desde que tengo uso de razón el juego ha sido parte de mi vida. Cuando comencé mi formación docente y multidisciplinar como artista, pude visualizar que en el juego, como espacio de intercambio y comunicación con el otro, desarrollamos todas las habilidades que presentamos como seres humanos. Un espacio donde la socialización y la elaboración de estrategias establecen modos de relación con quienes tengo al lado.

Minerva Torres (2002) apunta que la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento. Al mismo tiempo que produce satisfacción, la competitividad funciona como estímulo para un aprendizaje significativo.

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales [...] como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo. (Minerva Torres, 2002, p.290)

Los juegos son esquemas socioculturales destinados a la acción lúdica, a través de ellos se puede realizar el ejercicio de igualdad y compañerismo, pudiendo pensar al otro, compañero de equipo, con las mismas condiciones de participación. Como apunta Villacís Vera (2019) el juego como estrategia metodológica representa una herramienta para la integración de los participantes en cuestión, es un ente socializador que establece un acercamiento espontáneo entre los jugadores.

En este Trabajo de Graduación se presenta al juego como un espacio posible de vinculación e interacción intergeneracional. Se propone pensar el juego como un espacio de encuentro dónde pueden desestimarse las diferencias etarias otorgándole valor al tiempo específico, un momento que se comparte, que se juega, del que se hace parte. A su vez, a través de la construcción de los juegos tradicionales de mesa pero en gran escala, se pretende establecer relaciones y la puesta en acción entre cuerpo y mente, entre los cuerpos de los participantes, y entre cuerpos y espacios, a partir de la manipulación y uso de las materialidades con las que están compuestas las piezas de juego y la circulación en el espacio donde estarán emplazados los mismos.

Esta propuesta se vincula con una serie de obras contemporáneas de instalación o site specific, donde, como indica Valesini (2014)

Se inaugura así una complejización de la obra de arte, que comienza a establecer lazos con otras actividades humanas, y asume novedosas formas de interacción con el espectador, yuxtaponiendo elementos que involucran simultáneamente distintos canales sensoriales. [...] La observación de una instalación tiene lugar en un espacio compartido con el espectador: los elementos que la constituyen establecen una interacción entre el espacio y quien lo vivencia, y en esta triangulación se hace posible una percepción estética de características singulares, de las que surgirá la dotación de sentido y por tanto, la propia obra. (Valesini, 2014, p.110)

Este proyecto fue diseñado para ser emplazado en el espacio público con el fin de establecer una nueva forma de interacción con el espectador, y entre espacio, vivencia y cuerpo. Se considera de esta forma que se genera lo que Valesini (2014) define como una nueva obra múltiple, ya que cada participante transita una experiencia diferente. Por lo que “la participación del público es imprescindible para que la obra complete su sentido”. (Valesini, 2014, p.112).

Asimismo, el proyecto se pensó para ser presentado en interacción con instituciones educativas públicas, como símbolo de unión y encuentro entre los participantes. La idea principal fue la de generar una experiencia enriquecedora, desde el trabajo en equipo, fomentar el diálogo y enfrentar el debate y acuerdo. Al enfocarse en instituciones educativas se buscó trabajar

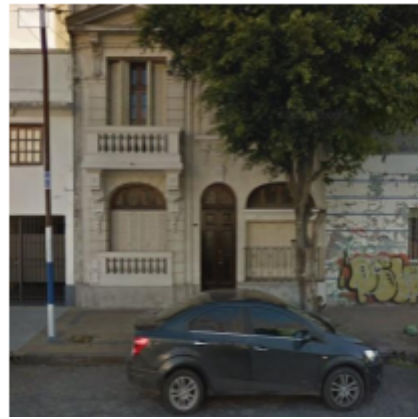
con diversidades sociales, tanto en edad o contexto social, presentando un espacio de trabajo en equipo y respeto entre pares.

Este trabajo contempla sobre todo la utilización del espacio de manera conjunta y participativa. El momento de juego está pensado como espacio experiencial, que , contempla el aquí y ahora, el ser parte del momento en conjunto, colectivamente. El juego invita a una participación activa, seguir normas sociales, permite comunicar ideas y entender la interacción social para generar relaciones sólidas con el otro combinando la actividad física, mental y verbal, satisface la necesidad humana de expresar la imaginación, curiosidad y creatividad. El jugar con personas de diferentes edades dentro de las instituciones educativas fomenta patrones de conducta y valores como el respeto, colaboración y un refuerzo de confianza y expresión. El fruto de esta experiencia no es el resultado final, el ganar o perder, sino todo el proceso de trabajo y el tiempo compartido.

En lo que respecta a mis antecedentes, dentro de las producciones realizadas durante el trayecto universitario, pude identificar que el espacio y el juego siempre han estado presentes de una u otra manera. En la producción realizada para la materia Fotografía Complementaria en 2019, denominada *Reminiscencia* (Figuras A, B y C), operaba el recuerdo y el juego a través de un álbum de figuritas vacío donde aquellas imágenes de colección eran creadas en base a momentos aleatorios de ese año vivido. En el 2020 realicé el proyecto *Producción del Recuerdo* (Figuras D y E), que se basó en la recreación y uso de juegos clásicos de mi infancia. Dado que nos encontrábamos en confinamiento por la pandemia del COVID 19 y la cursada se desarrollaba de forma virtual, realicé una búsqueda del tesoro en la ciudad, con un mapa interactivo en línea, donde cada participante enviaba la ubicación de la dirección que contenía algún tesoro en particular. Luego se hacía una recopilación en un mapa que redireccionaba a cada dirección señalada.



Figuras A, B y C. *Reminiscencia - Album de figuritas* (2019). Muestra final Fotografía Complementaria, FDA, UNLP.



Figuras D y E. *Producción del Recuerdo - Búsqueda del Tesoro* (2020). Entrega final Básica de Grabado 3, FDA, UNLP.

Como referentes para mi proyecto seleccioné a dos exponentes de las intervenciones en el espacio. Por un lado, la obra de Yayoi Kusama, *The Obliteration Room*, realizada entre otros lugares en la Galería de Arte de Queensland en 2011 (Figuras 1 y 2). De esta obra me resultó interesante su condición interactiva y participativa. La artista presenta salas que representan espacios del hogar como el living, la habitación, la cocina, y propone al público la acción de pegar círculos de colores en donde el participante disponga, transformando el espacio en una sala de juego. Sobre esta obra Valesini (2014) señala:

Durante el transcurso de la exposición el público fue invitado a pegar lunares adhesivos de colores intensos, provistos por el Museo junto con la entrada; el resultado fue un estallido de color, en el que las formas se desdibujaron y se relativizaron los ejes espaciales. (Valesini, 2014, p.72 -73).

En ese sentido, lo relaciono con mi proyecto por la búsqueda de una transformación del espacio tal como lo vemos, un espacio que se modifica debido al trabajo en conjunto del público participante.



Figuras 1 y 2: Yayoi Kusama, *The Obliteration Room* (2011), Galería de Arte de Queensland.
Recuperado de: <https://blog.qagoma.qld.gov.au/the-obliteration-room-once-looked-like-this/>

Por otro lado, tomo la instalación de Leandro Erlich, *Ball Game* realizada en Buenos Aires en 2018 (Figuras 3 y 4), para la presentación de los Juegos Olímpicos Juventud. Esta obra propuso un recorrido por la ciudad hacia el campo olímpico, donde una serie de pelotas deportivas realizadas en gran escala eran trasladadas siendo rodadas por la audiencia. Valesini (2014) menciona respecto a ésta y otras obras de Erlich que “conmueven poderosamente nuestro sentido de realidad, haciendo que el espectador cuestione y relativice su propia percepción, obligándolo a asumir nuevos modos de pensar el mundo, a través de un compromiso sensorial, lúdico y participativo” (Valesini, 2014, p.83). De esta propuesta me interesa la idea de representar un juego o piezas a una escala mayor en comparación al tamaño original del objeto, así como la participación colectiva y la interacción entre los cuerpos.



Figuras 3 y 4: Leandro Erlich, *Ball Game* (2018), Buenos Aires.

Recuperado de:

<https://www.buenosaires.gob.ar/cultura/noticias/ball-game-una-instalacion-gran-escala-en-los-juegos-olimpicos-de-la-juventud-buenos>

Desarrollos conceptuales de la realización

Se confeccionaron dos juegos de mesa a gran escala que fueron dispuestos en espacios públicos en días y horarios específicos. Se realizaron dos jornadas, una en Ranchos y otra en la ciudad de La Plata.

La realización del proyecto fue abordada por etapas. En primer lugar se definió los juegos a realizar en escala (en contraste con sus tamaños originales). Los juegos seleccionados fueron: *4 en línea* y *TA TE TI*. Para cada uno de ellos se estableció la cantidad de participantes por juego, la cantidad de réplicas a construir y las maneras en que cada dispositivo se instalaría en el entorno. Para eso se analizaron los espacios posibles donde disponer cada juego, los días y horarios que iban a estar activos para la participación del público y las estrategias comunicacionales para publicitar el evento.

En el caso del juego *TA TE TI*, tuvo una presentación múltiple para su utilización, de esta forma se logró minimizar el tiempo de espera entre una partida y otra, así como el público tuvo la oportunidad de participar de varios grupos a la vez, y hacer de la experiencia una experiencia variada. Se propuso un formato de “campeonato”, entregando a los participantes una medalla dorada o plateada dependiendo el rol que cumplieran al finalizar la partida.

La producción de los juegos se basó en una construcción con materiales económicos, de fácil acceso como el cartón, tela y pintura, pensado para que pudiera ser replicado a futuro en hogares o instituciones. Para adquirir los materiales se llevó adelante una colecta y compra de cartón, tela, pintura,

madera y elementos de unión como imanes y abrojos. La siguiente etapa consistió en la elaboración de las piezas de los juegos, en relación con las materialidades seleccionadas, especificando detalles de paleta de colores, formas y texturas.

En último lugar, ya terminadas las piezas, se avanzó con el traslado de los juegos al lugar elegido. La primera jornada se realizó en Ranchos en un encuentro informativo Distrital de ESI (Educación Sexual Integral) donde se generó un recorrido por diversos stands que mostraron lo trabajado en el año, la relación con este proyecto tuvo lugar en poner en valor el respeto hacia el otro, la comunicación y el trabajo en equipo reconociendo los límites personales. Los alumnos de los seis jardines y ocho escuelas citadas para el encuentro fueron parte del registro fotográfico de la utilización de los juegos en diferentes momentos de la partida. Por otro lado, también se presentaron los juegos en la ciudad de La Plata en la Facultad de Artes (Sede Fonseca) con la misma respuesta participativa de estudiantes y profesores. Se realizó un registro fotográfico de cada uno de los eventos que fueron expuestos en la presentación final de los Trabajos de Graduación en formato de fotolibro, uno destinado a la producción material y otro con el registro de la participación en el juego. Luego de finalizadas las jornadas (en Ranchos y en La Plata), los juegos con sus piezas correspondientes serán donados a instituciones escolares elegidas del distrito de General Paz.

El montaje

La muestra colectiva de Trabajos de graduación se realizó en el Centro Cultural Islas Malvinas. Para el montaje de este trabajo se utilizó un esquina de la sala donde se dispuso una estructura tipo tarima con dos fotolibros que muestran un recorrido fotográfico: uno con la producción material del armado de piezas y otro con registros de las presentaciones y utilización del juego. A su vez, ambos fotolibros contienen un relato donde se explica, por ejemplo, el proceso de armado, las horas dedicadas a la producción, cantidad de materiales, entre otros aspectos desarrollados.

En la parte superior de la pared se colocaran dos pecheras utilizadas en el juego *Ta Te Ti* dispuestas en dos perchas colgantes. En el suelo se reprodujo un tablero de *Ta Te Ti* en vinilo negro, simulando que quien observa los fotolibros también participa de la partida que se desarrolla en el piso.

Asimismo, se presentó el juego *Ta Te Ti* de gran escala para su utilización en vivo en la inauguración de la exposición, con su tablero y pecheras correspondientes, convirtiendo a los espectadores de la muestra en jugadores aleatorios.

Consideraciones finales

A lo largo del presente Trabajo de Graduación pude observar el comportamiento entre pares que se da en el juego, la creación de estrategias, las demostraciones corporales de la victoria y la derrota. El resultado obtenido fue el esperado, niños y adultos se divirtieron, analizaron y comunicaron emocional y corporalmente. A su vez, termina de completar esta experiencia la posibilidad que tuve de presentar el proyecto en mi pueblo, que me vio nacer y hoy me observa como futura profesional.

A partir de estas presentaciones surge la posibilidad de darle continuidad, por ejemplo a través de talleres de creación de juegos con materiales económicos, presentar la propuesta como parte de la planificación didáctica en la tarea docente en educación primaria y secundaria, generar réplicas para donar a otras instituciones escolares, entre otras.

Referencias bibliográficas

- Minerva Torres, C. (2002) *El juego: una estrategia importante*. Educere [en línea]. 2002, 6(19), 289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Valesini, S. (2015). La instalación como dispositivo escénico y el nuevo rol del espectador. [Tesis de Maestría] Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/44601>

- Villacís Vera, F. (2019). *El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva*. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA. (10), pp. 84-91. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380412>

Referencias artísticas

- Yayoi Kusama, *Obliteration room*, [instalación de sitio específico], Galería de Arte de Queensland, 2011. Recuperado de: <https://blog.qagoma.qld.gov.au/the-obliteration-room-once-looked-like-this/>
- Leandro Erlich, *Ball Game*, [instalación performática], Buenos Aires, 2018. Recuperado de: <https://www.buenosaires.gob.ar/cultura/noticias/ball-game-una-instalacion-gran-escala-en-los-juegos-olimpicos-de-la-juventud-buenos-aires>

ANEXO



Foto de proceso - Estructura de TA TE TI



Foto de proceso - Piezas 4 en línea



Foto de proceso - Medallas primer y segundo lugar



Foto de participación - Partida completa de 4 en línea

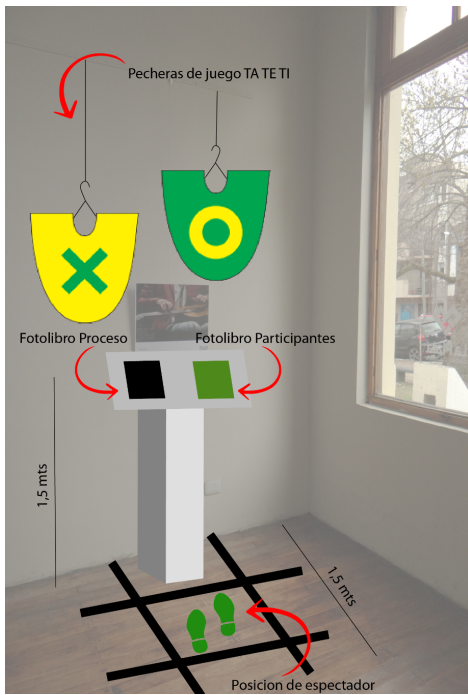


Foto de participación - Definición de quien comienza la partida de TA TE TI. Piedra, papel o tijera.



Foto de participación - Ganadores con sus medallas correspondientes.

Montaje en la sala de exhibición



Diseño de montaje - Vectorizado en *Adobe Illustrator*



Foto de montaje finalizado - C.C. Islas Malvinas, diciembre de 2022



Foto de montaje finalizado - Observación de fotolibros - C.C. Islas Malvinas, diciembre de 2022