

TIEMPO de LUDOTAS



"Juego de niños" 1568, Pieter Bruegel (el Viejo)

INTRODUCCIÓN

POÉTICA MATERIA

Poética Materia es un estudio dedicado a las artes y oficios cuyo propósito es llevar la poesía a lo cotidiano por medio de objetos, obras, juguetes, utilitarios y experimentaciones. Somos dos artistas plásticos que trabajamos con diversidad de materiales y lo que más nos interesa es el abordaje poético de cada uno de ellos, para generar objetos tanto artísticos como de diseño. Inspirados en lo que la naturaleza nos brinda tanto como experiencia sensorial y de análisis constructivo, nos deleita generar proyectos que queden con una fuerte impronta natural. Utilizando piedra, madera, tintes naturales, etc. nos servimos de su materialidad así también de su sentido cosmogónico. Fundamentalmente ese nutrirnos nos hace seres permeables y adoradores de una belleza que nos regocija el alma.

¿Quiénes somos?

Marcelo Federico es un artista multidisciplinario abocado a estudios lúdicos- teatrales y a la escultura, realizando diversas exposiciones así como también fiestas y performances. Como diseñador fabrica juguetes, entre otros para “Mon petit art, Francia” ; seleccionado para exponer en el MOMA de NY en el marco de “Diseñadores argentinos”; también es constructor de instrumentos musicales no convencionales obteniendo un tercer premio de la agrupación Les Luthiers en sus 40 años. En teatro se destaca dirigiendo elencos de niños y adolescentes con obras como “Los colores”, “Solidos”, “Tangram”, etc. Aborda la escritura con el libro objeto “Detras dela mirada” y escribe “Cubo Azul” (haikus). Actualmente impulsa proyectos que involucran espacio público, arte y comunidad.



Candela Soria es Licenciada en Artes Plásticas, se considera una artista multidisciplinaria y más bien, artesana. Se aboca principalmente al grabado, la ilustración, la cerámica y la experimentación con medios orgánicos-naturales. Se formó en acrobacia aérea en tela y trapecio como así también en clown y realización de títeres. Es ayudante de la ceramista y diseñadora Lola Goldstein en su taller personal y dicta clases de artes plásticas y grabado para niños y adultos en diferentes centros culturales como así también en su taller particular. Como gestora cultural organiza múltiples eventos en diferentes espacios de Zona Sur. Actualmente se encuentra en constante formación, realizando seminarios, cursos y talleres de diferentes disciplinas para nutrir su ser expresivo.



EL PROYECTO

TIEMPO DE LUDOTAS

El proyecto consiste en el desarrollo de espacios lúdicos itinerantes para desarrollar un vínculo con la comunidad a través del juego. La idea es que el espectador goce de un espectáculo cultural participativo en el cual también podrá materializar juegos-objetos en los talleres previstos.

“Para cada hombre existe una imagen cuya contemplación le hace olvidar el mundo entero: ¿Cuántos no lo encontrarán en una vieja caja de juguetes?”.

Walter Benjamín

ORIGEN Y FUNDAMENTACION

LUDOTAS nace de las palabras Lúdico, Dotes y Talento porque creemos en el potencial creativo que cada persona trae consigo. Entonces, TIEMPO de LUDOTAS nos remite a ese momento ontológico propio del ser que juega. Los juegos-objetos toman sentido al vincularse con el ser, construyendo así ese tiempo único e irrepetible.

Queremos, a través de esta investigación, ayudar a abrir nuevos horizontes de crecimiento individual. Nuestra “caja de juguetes” la soñamos como una carpa de 6 mts x 6 mts para acomodar, contener y construir espacios alternativos de juego y así poder realizar acciones lúdicas en espacios públicos con el fin de generar encuentros comunitarios. Pensamos entonces en la Carpa como mojón itinerante para generar, con nuestro trabajo, un corredor cultural que lleve el juego a la comunidad.

Tiempo de Ludotas está abocado a la construcción de espacios lúdicos. El impulsor de nuestro trabajo es el juego-juguete, el cual es trasladado a diferentes escalas. Los jugadores se disponen a jugar como si fueran demiurgos (del griego: obreros, artesanos, arquitectos) que construyen la acción lúdica. En ese instante y en ese espacio sagrado-iniciático, en el que tiene lugar el juego, se gesta la acción. El espacio lúdico se torna simbólico y resignifica el principio de la Creación. Todo ser tiene en sí el germen del juego y este es en sí “la raíz de donde surge el arte” (1) Desde nuestra visión, lo lúdico es el motor dinámico de esta propuesta de trabajo porque da lugar a nuevos cuestionamientos de la contemporaneidad.

Durante siglos, la idea de creación concebida como una relación de oposición entre el caos y el cosmos a colocado al ser que juega (vive-acciona) en medio de la polaridad: el bien y el mal, lo permitido y lo prohibido... Sin embargo la fluctuación entre estos dos extremos no nos permite entrever que transitando el caos, que es creación y movimiento, podemos vislumbrar ciertos lugares de estabilidad. Por lo tanto nos abocamos a mirar esa fracción pequeña-huidiza de la acción de jugar habitando un espacio nuevo de “orden por fluctuación” (2)

La belleza está en el instinto, en la inocencia y en el azar que son la esencia del juego entre niños, niñas y todas las personas dispuestas a seguir desarrollando esa cualidad esencial en el ser humano. “La creación de algo nuevo no se realiza con el intelecto sino con el instinto de juego que actúa por necesidad interna. La mente creativa juega con el objeto que ama.” (3)

Entonces, no hay error. Se mantiene la frescura original. El puente por el que se transita es el camino “correcto” y azaroso a la vez. El disfrute de jugar como un niño inocentemente, esa alegría de jugar en el juego sin competir, sin frustración, produce allí el espacio mítico; el objeto lúdico es el “axis mundis” (El Axis mundi o “eje del mundo” es un símbolo omnipresente en numerosas culturas del mundo. Es un concepto que refleja un punto de conexión entre el cielo, la tierra e incluso el inframundo en el que se reúnen todos los rumbos de la cosmovisión de cada cultura), donde en el lugar del hito sagrado u ombligo del mundo, se erige el juego que “organiza u ordena” pero para liberarnos. (4) Se produce, el estado absoluto de felicidad de la creación alrededor del “poste sagrado” que evoca el inconsciente colectivo. (5)

Este es el fundamento de nuestro proyecto: El juego-juguete es el objeto de investigación que nos plantea enigmas; sin embargo, lo creativo lo desarrolla el ser jugando y participando. “El juego mima algo que muere y renace acabándose con rapidez y, a continuación, reincidiendo en lo mismo, con la agilidad de los estados sucesivos de la naturaleza o del humor de la propia mente”.

(6) El juego en sí nos propone que desarmemos ese orden. El caos es creación.

La conclusión revolucionaria es que “todas las ideas y acciones del hombre deben ser transformadas” (7) y a su vez, transformadoras. Si podemos hacer esta única cosa, entonces, podremos transformar el mundo.

PROPUESTA

Tiempo de Ludotas consistirá en una serie de intervenciones artístico-lúdicas en espacios públicos, donde se alce la voz popular y la comunidad.

El fin es incorporar dinámicas que se encuentren en armonía con lo barrial y acoplarnos a las ideas que puedan aportar sentido al colectivo.

Decidimos salir al espacio público con el fin de contagiar ese estado lúdico del ser humano a través de dinámicas que involucren el arte callejero, la música, la danza, los títeres, el circo, el teatro y las artes plásticas. Convocaremos a diferentes artistas con ganas de intervenir en la carpa-espacio y sumar a la propuesta.

Durante el primer mes se realizarán articulaciones con el Municipio en relación a permisos y apoyos; también se cursarán invitaciones a artistas colaboradores y se realizarán acciones de difusión de la propuesta. Se comprarán los materiales para la confección de juegos y vestuarios.

Durante 3 meses se coordinarán salidas una vez cada 15 días por 5 espacios públicos de Almirante Brown y alrededores. En un primer momento serán: La Plaza Almirante Brown de Adrogué, Playón de Longchamps, Plaza de Burzaco, Plaza de Glew y Polideportivo de Ministro Rivadavia. Se articularán las salidas junto al municipio y a las escuelas de los barrios sumado a la difusión por medio de volantes y flyers.

DINAMICA

Ofreceremos herramientas para la autonomía en el plano lúdico y en el laboral, generando a través del juego nuevos oficios e intereses a través de los talleres dictados y las actividades dentro de la carpa (Realización instrumentos, construcción y manipulación de títeres, dinámicas teatrales e improvisación, geometría sagrada y diseño de objetos-juguetes) El propósito no es generar verdad, sino un despertar. Bajo el pretexto de “semillas lúdicas”, luego de realizar el primer acercamiento (la primera intervención) en cada uno de los espacios, volveremos cíclicamente a ver como se recibió la experiencia y realizar nuevos encuentros adaptándonos a las necesidades y respuestas que hayan surgido. Luego de plantar una semilla, volveremos a ver el brote y su crecimiento.

Citas:

- (1) Natchmanovitch, Stephen – “Free Play”, Paidós 2005.
- (2) Prigogine, Ilya – “¿Tan solo una ilusión?”, Metatemas, 1997.
- (3) Jung, Carl – “Psychological types”, 1923.
- (4) Eliade, Mircea – “Lo sagrado y lo profano”, 1957
- (5) Jung, Carl – “Psychological types”, 1923.
- (6) Silva, Alberto – “El libro del Haiku”, Bajo la Luna, 2005
- (7) Fukuoka, Masanobú – “La revolución de un rastrojo”, Edición Comunitaria, 2005.

CRONOGRAMA

PREPRODUCCIÓN

MES 1

Fabricación de objetos lúdicos, convocatoria de artistas y público, compra de materiales, realización de vestuario y otros, articulación con el municipio, difusión y prensa.

PRODUCCIÓN

MESES 2 A 4

Materialización del proyecto, salidas coordinadas a las plazas, registro fotográfico y audiovisual de las jornadas.

EVALUACIÓN y AMPLIACION

MES 5

Estableceremos criterios cuantitativos y cualitativos de cumplimiento de las dinámicas planteadas. Reunión de cierre con artistas y vínculos institucionales.

Evaluar futuros municipios-lugares-espacios donde seguir desarrollando Tiempo de Ludotas.

PRESUPUESTO

Gastos requeridos para el subsidio

Gastos Traslados (Nafta) Camioneta Traffic 6000
Carpa de 6x6 mts. 12000
Vestuario 2000
Material didáctico (estructuras, juegos, títeres, tela) 2000
Contrato de Artistas Invitados 5000
Honorarios por Supervision del Proyecto 3000

Total \$30000

Aportes valorados

Camioneta Traffic Propia 100000
Horas de preproducción y posproducción 16000
Material didáctico 10000
Para producción: Hierro, terciado, sogas, pinturas, telas, etc. 8000
Notebook BGH 24000
Equipo de sonido: Consola 12 canales – retornos 20000
Diseño gráfico y difusión (volantes-flyers) 2000
Total de aportes 180000

Total del Proyecto \$240000

REFERENCIAS Y TRABAJOS PREVIOS

- <http://momoludens.blogspot.com/>
- www.facebook.com/TiendaMuli
- <https://www.behance.net/marcelofederico/>
- instagram: @momoludens
- instagram: @poetica.materia
- instagram: @airoscandela



LOS COLORES (1995)
Dirección: Marcelo Federico
Casa de la Cultura de Almirante Brown



SÓLIDO (1996)



TANGRAM (2001)
Teatro Galpón de Diablomundo
Temperley

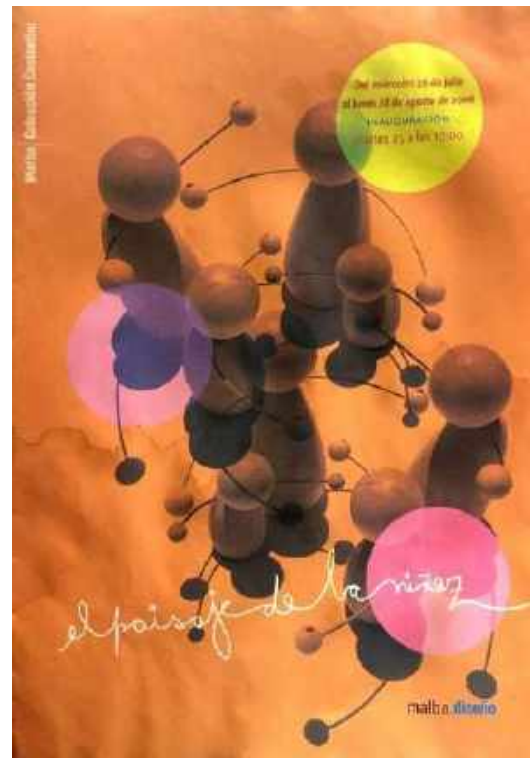


Juego de plaza
“LA SANACIÓN”,
premio **DonArte**,
San Martín de los
Andes (2002);



Catálogos de juguetes y
objetos para **Mon Petit Art**,
París (2007)

El Paisaje de los Niños
En **TiendaMalba**





Artículo Diario Clarín
 “Laboratori Juguetes” para
 el Destination Buenos Aires, en
 el MoMA de New York y Malba
 de Bs. As (2007)



Intervención en Parque Finky, Temperley



Exposición Viva en deSignum (Temperley, 2014)



Taller de Creación de Escultura Colectiva, Pampares (Tandil, 2016)



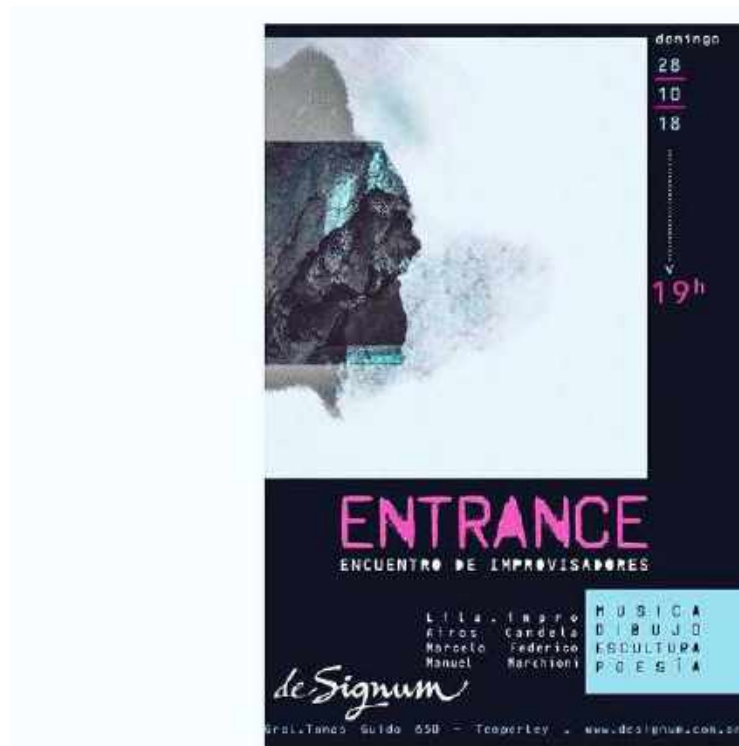
Noches Lúdicas 2013
Teatro galpón de Diablmundo



Taller Abierto de Xilografía 2017
Arte es Disfrutar, Temperley



Flyer – Volante (2018)



Flyer – Voltante (2018)



Tienda MULI - 2012