

SIMÓN DICE

El juego siempre ha
estado unido a la cultura,
a la historia, a lo mágico,
a lo sagrado,

al amor, al arte, a la
lengua, a la literatura,
a las costumbres, a la
guerra.¹

¹ Ortíz, J. P. , *Juego, luego soy*. (2003)

Carla Tejedor Profitós

Niub 20310393

Trabajo de Final de grado

Tutorizado por Jonathan Millán

Facultad de Bellas Artes

Dept. de Pintura P3

2022-2023

RESUMEN

A partir de un imaginario infantil y un proceso libre e intuitivo, condenso el juego en juguetes, en composiciones, en formas y en colores.

Exploro la incertidumbre y la gravedad, las tensiones y las estabilidades.

Simón Dice juega.

Juego, Equilibrio, Intuición, Tension, Juguerte

ABSTRACT

From a child's imagination and a free and intuitive process, I condense play into toys, compositions, shapes and colors.

I explore uncertainty and gravity, tensions and stabilities.

Simon Says play.

Game, Balance, Intuition, Tension, Toy

Índice

Simón Dice: Introducción	1
Simón Dice: Metodología	7
Simón Dice: Antecedentes	11
Simón Dice: Referentes	23
Simón Dice: Marco Teórico	33
Simón Dice: Proceso Creativo	41
La limpieza	46
Mi cita con el juego	50
Prueba error	56
Simón Dice: Obra Final	63
Simón Dice: Conclusiones	77
Simón Dice: Bibliografía	81

INTRODUCCIÓN

¿Qué era lo que más me gustaba hacer cuando era pequeña?

Jugar

Y ¿Qué es lo que más me gusta hacer hoy, a mis 24 años?

Jugar

Este trabajo nace de la necesidad de abrirle las puertas de mi cuerpo al juego, dejar que me envuelva y aprender de él, de su libertad, de su disfrute, de su curiosidad, incluso aprender de sus servidumbres, malestares y oscuridades. Quiero explorar su esencia, zambullirme en él, nadar a favor de sus olas.

Quiero desenterrarlo, sacarle su velo y descubrirlo de nuevo. Este juego está muy olvidado y ya casi muerto dentro de mi ser, tan guardado, tan escondido como la caja de zapatos con fotografías en un desván. Oculto en un lugar del que cuesta acordarse y difícil de encontrar, de lo frío, de lo oscuro que es, de la cantidad de polvo que hay.

Quiero engrasar el juego, sacarle el polvo e iluminar su oscuridad, que vea la luz del sol! Que vuelva a respirar, a bailar y a cantar, y a oler todos los olores (sobre todo el del pan recién hecho). Es momento de que brille, que brille más que un zapato recién pulido, de hacerlo renacer en mí y de que nos reencontremos, de que nos volvamos a conocer, de que descubra en quién se ha convertido Carla.

Pobre juego, que tantas veces ha escuchado, que no vale para nada, por fin ha llegado el momento de darle la oportunidad y alimentarlo de la suficiente seguridad para que salga de la cueva en la que hiberna, que brote, que florezca y que explote, que me lleve a sitios que ni yo misma conozco. Me dejaré sorprender, me dejaré guiar.



METODOLOGÍA

Juego como una niña, intento no anticiparme a los resultados, resido en el presente y me abandono a mi proceso creativo que es caprichoso e intuitivo. Cuando creo, tomo con rigor conectar conmigo misma. En mí, se halla el poder de identificar qué es lo que quiero hacer, qué aspectos de mis creaciones transmiten lo que quiero transmitir y por consecuencia, cuáles no. Con esta conexión interna y con esta escucha, puedo acceder a mi intuición y crear algo que sea fiel a mí misma, que me represente, que sea sincero, que salga del corazón. Por qué si en el arte no hay verdad, 'apaga y vámonos'.

Me exijo no ser esclava de la Carla de hace unos días y tomo como hábito cuestionar mi trabajo. A veces seguimos creando algo que ya no nos apetece, que ya no nos mueve, que ya no nos motiva, pero como nuestro 'yo' del pasado tuvo esa idea y creyó que era buenísima, la seguimos trabajando. Pero, quizás ya no funciona y toca evolucionar, toca descartar, toca volver a empezar y volver a construir desde cero.

Así pues, yo nunca puedo determinar qué aspecto final tomará un proyecto, la obra se va configurando poco a poco. Sería empezar la casa por el tejado. Por muy cliché que suene, para mí es ahí, precisamente en esta ambigüedad, donde reside la belleza del arte: en lo desconocido, en la incerteza, en la voluntad de rendirse a la idea.

Durante estos meses, el libro *El Camino del Artista* de Julia Cameron, ha tenido una gran influencia en mi actitud, en mi producción, en cómo observarla y perder esos miedos que solo limitan y coaccionan.

Piensa en placer, piensa en magia, piensa en juego. No pienses en obligaciones. No hagas lo que crees que deberías hacer (por ejemplo, leer un texto muy aburrido, pero recomendado por la crítica) Haz todo aquello que despierte tu curiosidad, investiga sobre todo aquello que te interesa: concéntrate más en el misterio que en la maestría. El misterio nos atrae, nos seduce, nos atrapa, mientras que el deber puede agarrotarnos, provocarnos rechazo, desmotivarnos. (Cameron, 2022, p. 61)

ANTECEDENTES

Es sábado, primer día del finde, ¡No tengo cole y puedo mirar la tele toda la mañana! Mi padre detesta que me embobe delante de la pantalla, dice que se me quedarán los ojos cuadrados y tendré problemas de visión en el futuro. bla bla bla. Sus palabras ni entran por la puerta de mi oreja, mi mente está en pleno concierto de Hannah Montana.

A la una del mediodía, mi maratón de series ha terminado y mi padre, como cada sábado por la mañana, sigue sentado delante de la mesa del comedor leyendo expedientes penales. Debe estar muy inmerso en ellos, hoy no se ha dado cuenta que he pasado la hora y media del límite que me pone.

Papi... ya se han acabado las series, ¿Y ahora qué?
¿Qué hago? Me aburro...

Carla, no puedes aburrirte, eso es de tontos

Esta frase, esta imposición de no poder aburrirme, la he llevado a mis espaldas muchísimos años. Tenía muy asociado el aburrimiento con lo inútil, con lo intrascendente, con lo improductivo. Bueno, ¿Cómo no lo iba a tener? Si mi padre me filtraba estas pequeñas píldoras, estos pequeños inputs de cómo debía gestionar mi tiempo. El aburrimiento se convirtió en un estado que debía evitar a toda costa, tenía que huir de él. Si lo sentía entrar en mi cuerpo, en mi mente, en mi ser, debía apartarlo, alejarlo bien lejos y ponerme a hacer cosas productivas de inmediato.

Este Trabajo Final de Grado empieza a desarrollarse en septiembre de 2022. En este último taller de creación, mi producción dio un giro de 180 o incluso 360 grados. Antes yo pintaba, pintaba y pintaba. Tras saciar y agotar la pintura, vi que podía desplegar mi imaginario de otra manera, adoptando otros lenguajes, explorando otros materiales, otros universos. Un enorme paso para dar este giro fue aceptar y recibir al aburrimiento. Lo dejé entrar en mi cuerpo y lo recibí con ganas, con esperanza y confianza. De inmediato sentí un gran alivio, un descanso inundó mi cuerpo. Empecé a 'dejar que las cosas pasasen', sin juzgar, sin preguntar, sin cuestionar. De repente, sin esperarlo, despertó una Carla abierta a explorar, a jugar, a imaginar, a desear, a fantasear todo lo que no había podido fantasear en estos 3 años de carrera de manera muy desinhibida, muy libre, muy excéntrica y estrambótica. Accedí a la parte más juguetona de mi mente, de mis manos, de acciones.

Alessandra Aloisi en el libro *El poder de la distracción* comenta:

La distracción es inevitable, y el único modo de no sufrir su poder consiste en abandonarse a ella. Se revela como una forma más elástica y dinámica de atención, arraigada en los sentidos, en la imaginación y en el cuerpo, que permite que la mente pruebe posibilidades diversas o contrarias de aquellas hacia las cuales estaba deliberadamente dirigida. Quién está distraído, está casi siempre atento. (Aloisi, 2022, p.13)

Como explica Emmanuel Régis en su prefacio, donde resume la tesis de Chabaneix, en el estado subconsciente '*la actividad cerebral automática*', desarrollándose en plena libertad, puede generar no solo fantasías vagas y confusas, sino también reflexiones interrumpidas, escenas vívidas y ordenadas, a veces incluso productos mentales completos que aparecen a menudo, en el individuo que los ha concebido, como ajenos a su voluntad e incluso a sí mismo.

Perdidos en su distracción subconsciente, los grandes artistas no son unos locos, sino que unos durmientes recién despertados. (Aloisi, 2022 p. 89)

Luis Bisbe, en su tesis doctoral *Estrategias objetuales al margen de la representación*, comenta que:

El deleite en el aburrimiento y la dispersión más profundos paradójicamente acaban impulsando a la acción y a la concentración. (Bisbe, 2015, p.11)

Así pues, cansada de pintar, me interesé por lo viejo, por objetos cotidianos que encontraba por la calle. Me interesó el hecho de darles una nueva vida, cambiarlos, convertirlos en inútiles, desplazarlos y darles un nuevo significado, un nuevo contexto irónico y sarcástico. No había un filtro para seleccionar los objetos. Eran objetos cotidianos, muy cotidianos: Un palo de escoba, una silla o un neumático. Además, algo que me motivaba y divertía era balancear estos objetos, llevar las tensiones y los equilibrios al límite, jugar con la incertidumbre y la relación con la gravedad. El color empezaba a ser un componente importante en estas composiciones y lo incorporaba de manera sutil en pequeños elementos.



100°
90 x 40 x 140 cm
2022



Retrato de una bruja
5 x 160 x 60 cm
2022



Una Cometa
110 x 60 x 190 cm
2022

Este Trabajo Final de carrera se ha nutrido por la asignatura de imatge extensa que he cursado a la vez. En ella, también he tomado el juego como punto de partida y he compuesto diferentes estampas explorando los colores, las formas, las fusiones y los encajes a través de la monotipia y el collage. Ha sido muy enriquecedor poder experimentar con el collage. Me he sentido muy libre cortando los papeles de manera azarosa, rápida y dinámica: Un corte y tengo una forma, dos cortes y tengo otra completamente diferente. Esta agilidad me facilitó probar muchas formas y combinaciones diferentes y creo que ha servido para entrenar a mi mente, a componer, a trabajar con el color y las geometrías.



Collage de monotipias y papel de color
112 x 70 cm
2023



Collage de monotipias y papel de color
112 x 70 cm
2023

Además de imatge extensa, este semestre también he cursado Arte, Tecnología e Impresión, asignatura en la que he desarrollado una serie de postales en las que he jugado a incorporar juguetes en cuadros icónicos de la historia de la pintura. En el reverso de estos montajes he escrito unos textos divertidos, poéticos o profundos que se relacionan directamente con el fotomontaje. El juego, en todas sus formas, me ha acompañado este semestre.



Tres turistas golpeados por la ola de calor "Estadísticamente imposible"

20 de agosto 2123

Barcelona registra hoy, sin precedentes, sofocantes temperaturas por encima de los 90º. Tres turistas noruegos aparecen muertos esta mañana en la playa de la Barceloneta. La policía "da por cerrado el caso" y manifiesta que no debemos alertarnos, simplemente sus cuerpos no estaban preparados para soportar semejantes temperaturas.



La persistencia de la memoria, 1931, Salvador Dalí
Other Playful Endings, Carla Tejedor Profittos



Cogió la Ap7 y apretó el pedal fuerte contra el suelo. Tan fuerte que le hacía daño, pero le daba igual. Tenía que llegar a tiempo, no podía fallar, no les podía fallar. A punto de tener una rampa en el pie o de un esguince en el tobillo, Marcelo seguía, no podía frenar, adelantaba a los coches y se saltaba los semáforos. Llegó a casa, se descalzó, bebió un sorbo de cerveza fría, encendió la tele y se puso el barça que ya iba por la media parte.



Il Motociclista 1923, Fortunato Depero
Other Playful Endings, Carla Tejedor Profittos

REFERENTES

Entre el bullicio del restaurante, vinos, cervezas y tapas, un amigo me preguntó:

- ¿Y tú, a quién admiras?

Qué pregunta tan complicada pensé, pero rápido supe la respuesta:

- Admiro al valiente, aquel que tiene la suficiente valentía para salirse del camino típico, admiro a quien actúa sin buscar la aprobación de los demás, que es fiel a sí mismo y que dedica su tiempo a lo que verdaderamente le hace feliz.



Bisbe, Disconjuntividad , Galería Alegría

El primer referente que quiero mencionar y que creo que cumple las características de a quién admiro es Luis Bisbe. Me inspira como interviene un espacio dialogando con él, dándole lo que le pide. Presenta los objetos de manera dispar y descontextualizada, habitando en la ironía y lo inútil, sin ponerse en un plano de superioridad, Bisbe juega.

Isabella Rosellini, directora de cine y actriz, es también una gran referente. La artista multidisciplinar combina sus dos pasiones, la actuación y el comportamiento animal, en la serie de videos *Green Porno* y *Seduce Me*. Con una intención pedagógica, pero a la vez provocativa y humorística, la artista utiliza el arte para jugar, es libre y este juego le permite convertirse en una mosca a punto de morir, un grillo o incluso un ciervo.



Isabella Rosellini, *Green Porno* (2008)



Isabella Rosellini, *Seduce Me* (2010)

En noviembre de 2022 descubrí al artista Jose Dávila en la Biennale de Lyon. Profundamente inspirada por cómo articula los objetos en una sala, por como consigue producir tensiones que generan una fuerte incomodidad al espectador, pero a la vez, lo invitan a que reflexione y se haga muchas preguntas sobre los equilibrios y la magia que esconden sus composiciones. Cuando vi el armario volando pensé "¿Dónde está el truco?" "No puede ser que una piedra lo permita volar" "Esto es maravilloso" Me dejó sin palabras, y fue ahí cuando vi el poder que tienen las tensiones para comunicar, para generar escenarios estrambóticos e inusuales, llenos de dudas, incertidumbres y malestares.



Dávila, la ciencia, como la realidad, sigue siendo platónica, (2022)

La producción y el proceso creativo de Peter Fischli & David Weiss son un gran referente para mí. En su esencia más pura, el duo de artistas suizos juegan con objetos cotidianos. Fueron los primeros en hacer el efecto mariposa, obra en la que manipulan objetos para que produzcan una acción encadenada. Ellos quedan en segundo plano, están ausentes y dotan al objeto de vida, independencia e inteligencia.

Los artistas juegan con lo profundo y lo banal, lo permanente y lo fugaz, lo significativo e insignificante, lo inteligente y lo estúpido.



Peter Fischli/David Weiss, *Natural Grace*, 1985



Fischli & Weiss, *The way things go*, (1987)

La producción de Jos de Gruyter & Harald Thys genera risa a la vez que miedo. Los artistas proyectan la realidad generando tensión, juegan a crear escenarios cotidianos que habitan lo absurdo, lo incómodo y lo terrorífico. Su actitud ante el arte es un juego, un juego burlesco, crítico y paradójico.



Jos De Gruyter & Harald Thys,
Improvised Explosive Device, 2021



Jos De Gruyter & Harald Thys, Sin título, 2006

MARCO TEÓRICO

El juego es vital para la existencia humana

Se me ha dicho tantas veces que el juego es una actividad inútil e intrascendental en la vida adulta que ya me aburre. “Jugar no genera dinero Carla, ponte a hacer cosas productivas”. Leer Homo Ludens, de Johan Huizinga, ha sido revelador para mí entender que el juego es una parte esencial de nuestras vidas. Me ha ayudado a aceptar el juego tanto en mi producción artística como en mi vida personal, darle la importancia que merece y enorgullecerme de él, sin esconderlo.

El juego adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. (Huizinga, 2018, p. 26)

El juego constituye uno de los momentos cualitativamente más relevantes de la actividad humana. A la luz de este sentido riguroso del concepto de juego, afirmó Schiller que ‘el hombre solo es plenamente hombre cuando juega’. Es precisamente el juego y solo el juego lo que lo hace completo y desarrolla simultáneamente su doble naturaleza. Eugenio d’ors define al hombre como ‘un ser que piensa, trabaja y juega.’ Se juega para crear juego. El juego tiene un sentido peculiar, más allá del despliegue energético que lleva a su base, porque consiste en fundar campos de posibilidades, que son fuentes de luz que da sentido al juego y clarifica las vías posibles para seguir haciendo juego. (Quintas, p.30)

El juego puede ser serio y reflexivo

Otra afirmación que estoy cansada de escuchar es que el juego se opone a lo serio. Durante casi toda mi vida, el hecho de ser muy habladora, enérgica, alegre, dispersa, bromista y cómica ha hecho que se asuma que soy poco reflexiva, inconsciente, poco observadora y por consiguiente, poco seria. Pero no es así, una cualidad no excluye a la otra, puedo habitar las dos agrupaciones, las dos esferas. No por ser habladora soy poco reflexiva, no por ser bromista, soy poco seria.

Johan Huizinga comenta en *Homo Ludens*:

En nuestra conciencia, el juego se opone a lo serio. Esta oposición permanece tan inderivable como el mismo concepto del juego. La risa se halla en cierta oposición a la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír. Es notable que la mecánica puramente fisiológica del reír sea algo exclusivo del hombre, mientras que comparte con el animal la función, llena de sentido, del juego. (Huizinga, 2018, p.21)

Alonso López Quintas, en *La Estética de la Creatividad*, utiliza este esquema <<serio-divertido>> para descifrar los errores que cometemos cuando intentamos definir el término del 'juego'.

1. lo serio	lo divertido
2. el actuar en serio	al actuar en broma
3. Las cosas serias	a las cosas intrascendentes
4. El trabajo serio	al mero juego
5. Lo serio (importante en sí)	a lo anodino, banal

Se anula toda la gama de valores que encierra el juego en sus diversas vertientes Este esquema ofrece muy escasa capacidad de maniobra y no debe tomarse como modélico. Concedámosle al juego la libertad para que vaya enriqueciendo poco a poco su significación hasta lograr su sentido cabal. No precipitemos a identificar y determinar el concepto. (Quintas, 1977, p. 59)

El arte permite el juego

La comisaria Grazia Quaroni, en la hoja de sala de la exposición *Homo ludens* que tuvo lugar en 2001 en la Fundación Miró comenta:

El arte es sobre todo un espacio de libertad. Es esa libertad la que hace que el juego sea necesario en nuestra vida, y la obra de arte es también un espacio privilegiado donde todo es posible. Ideas preestablecidas, como el tiempo o la distancia, se prestan a una libre interpretación, y pueden ser revisadas y renovadas tanto por los jugadores como por los artistas.

El ámbito del arte es uno muy privilegiado porque permite este juego, esta libertad. Mike Kelly también lo menciona en *Art at the Turn of the Millennium*: “Los artistas son gente a la que cierto privilegio social les permite actuar de un modo que no se espera de los adultos”.(Kelley, 1999)

Si no encontramos el elemento lúdico en la realización de la obra de arte, tampoco aparece en su contemplación y goce. No existe ninguna acción visible.(Huizinga, 2018, p. 252)

Luis Bisbe comentó en una entrevista para *El Temps de les Arts*:

El artista es como el bufón y se le está permitido salirse de las reglas establecidas solo porque es una obra de art. Por ejemplo, la instalación eléctrica de una pieza tiene que cumplir toda la normativa hasta que empieza la pieza. Cuando se convierte en pieza puede saltarse las mismas normas de instalación eléctrica.

El arte poco a poco se ha creído que tiene esta libertad y hace que los otros se la crean también y el artista se dedica a ejercerla.

Pienso que a la sociedad le va bien pensar que alguien se puede saltar las normas, que hay una excepción. Y esa excepción es el arte, que se lo puede saltar todo y creo que es un lugar donde se podría decir de todo, expresar cualquier opinión por muy loca que sea por qué está formando parte de una obra artística.(Bisbe, 2020)

PROCESO CREATIVO

Sin buscar nada en concreto, contagiada por el ambiente encantado, aturdida por las ofertas, las contraofertas, la gente y el desorden. Al borde de la sobreestimulación y la confusión vi la luz, sentí una atracción inexplicable. Al verlos lo tuve claro, mis primeras piezas, mis primeros juguetes.

**En una misma tarde
compré una casa
y un coche.**

No fue hasta esa tarde de febrero, en el mercat de los encants, cuando vi la casita y el coche rojo que supe que los protagonistas de este proyecto iban a ser los juguetes. Hasta ahora había estado jugando con ruedas, sillas y palos de escoba. Esa tarde, entre candelabros, platos, lavadoras y mucho barullo, todo cobró sentido, mis preguntas sobre este trabajo final se disiparon y entendí que el siguiente paso para seguir jugando era incorporar los juguetes en mi producción. ¿Con qué iba a jugar sino? Fue evidente. Tenía que dejar de componer con objetos que se encuentran en la vida cotidiana de los adultos y sumergirme en el imaginario infantil. Su plasticidad, sus formas tan redondas y sus colores tan vibrantes me entusiasmaron. Los juguetes subrayarían el juego que trato de defender.

Todavía no sabía si los rompería, los haría volar o los deformaría, no importaba, en ese momento, lo que vi claro era que tenía que recolectar muchos. ¡Así pues, manos a la obra! Durante varias semanas adopté el ritual de ir los lunes al mercat de los encants (era el mejor día, todos los padres y madres habían aprovechado el domingo para tirar los juguetes viejos de los niños), de pasear por las calles concentrada en cada contenedor, en cada esquina y buscar por wallapop como una desesperada. Creo que los juguetes que se han topado conmigo han sido muy afortunados. Algunos estaban rotos, otros con suerte solo mugrientos, duchados en polvo y otros, los más desafortunados, parecían que habían naufragado en un mar de roña, o de grasa.

←

Vendido



9 €

cuineta de joguina desmontable

Venta en persona · A 2 km de ti

Buen estado


Montse
 ★★★★★ (50)
 58 Ventas

Cuineta de plàstic amb porteta de forn que es pot obrir. Es pot jugar per pels dos costats. Es pot desmuntar la part superior per guardar-la millor.

Mensajes 1 Notificaciones 2

 Montse
cuineta de joguina desm...
 ¿Cómo ha ido? Valora tu exp...

 Pablo
Tobogán infantil
 Me parece que 35 es un preci...

 Jos
Cocinita de juguete
 ✓ Hola no gracias

 sotalaigua
tobogan plàstic
 Bon dia. No... Hauria de ser c...

 Elissa
carrito de la compra con ...
 Avenida Miraflores 86

 Montse
Tobogan jardín little tikes
 Genial cualquier cosa me aví...

 Eva
CARRET DE BEBÈ DE JO...
 Si no em dius res, ho sento p...

 Inicio / Raul
 Favoritos
 Subelo
 Buzón
 Perfil 17 mar.

1 La limpieza

Tras comprar cada juguete, me vi obligada a tener que limpiarlo, rociarlo en agua y sacarle toda la suciedad para potenciar su plasticidad y cada color. Los froté con agua, jabón, mucho frotar, mucho jabón. De tanto que llegué a frotar, creo que los pulí. Por unos instantes sentí que me convertía en una joyera que estaba puliendo unos diamantes.

Esta limpieza profunda, este rascar la suciedad fue terapéutico y una buenísima primera toma de contacto. Pude recorrer todas las superficies, notar y sentir cada textura, cada material, explorar y estudiar todos los rincones. Entre ellos y yo, ya no había más sorpresas, no había más secretos. Esta limpieza se convirtió en una inspección, en la que pude ver qué es lo que quería destacar y potenciar de cada juguete. Además de inspección, esta ducha supuso una apropiación. Ya no pertenecían a Laura, la chica que me vendió la cocinita por wallapop ni a los vendedores del mercado de los encants, en ese momento, después de la limpieza, ya eran míos.

Roland Barthes, en su libro *Mitologías*, habla sobre cómo, a través del tacto, nos podemos apropiarnos de las cosas. Para ello pone de ejemplo la presentación de un Citroën en una feria automovilística:

En las salas de exposición, el coche testigo es visitado con aplicación intensa, amorosa: es la fase importante del descubrimiento táctil, el momento en que la maravilla visual va a sufrir el asalto -ozonador del tacto (porque el tacto es el más desmitificador de los sentidos, al contrario de la vista, que es el más mágico). Las chapas, las uniones son tocadas, los rellenos palpados, los asientos probados, las puertas acariciadas, los almohadones manoseados; frente al volante se simula conducir con todo el cuerpo. Ahora el objeto está totalmente prostituido, apropiado. (Barthes, 2012, p.86)

Así pues, al igual que comenta Barthes, yo también me apropié de los juguetes limpiándolos y tocándolos, recorriendo y explorando sus superficies.





2 Mi cita con el juego

Tras esta directa toma de contacto, la segunda fase del juego consistía en disfrutar, en jugar, en experimentar, en dejarme llevar. Tengo mucha energía, y no puedo reflexionar, ni tomarme las cosas en serio, con calma y serenidad, hasta que no la desprendo, hasta que no la saco por mi boca, hasta que no la vomito por mis manos, mis ojos y mis piernas. Así que, ¡A jugar! Una tarde me convertí en piloto de fórmula 1, otra me atrincheré en mi casita blanca con techo azul e hice la merienda, varios mediodías me transformé en Bruce Springsteen y di numerosos conciertos con mi guitarra y piano. También me teletransporté al lejano oeste y batallé con mis pistolas de agua.

En esta fase, me rindo al juego, me transformo en personajes, me dejo poseer por ellos, bailo, chillo, corro, silbo, hago lo que quiero hasta que llega un momento en el que me canso, en el que mis piernas ya paran, en el que mi garganta deja de vibrar y de hacer sonido excéntricos.

Soy consciente que no soy una niña pequeña y tampoco pretendo convertirme ella. Soy una adulta que juega. El arte me está permitiendo este juego, y me gusta, me lo paso bien. Julia Cameron comenta en *El Camino del Artista* que debemos reservar un par de horas a la semana para jugar y así alimentar nuestra creatividad.

(...) Es una parte de tu tiempo (por ejemplo, dos horas a la semana) reservada y enfocada solo a alimentar tu conciencia creativa, a tu artista interior. Básicamente, la cita con el artista es una excursión, un juego que planeas y defiendes ante cualquier interferencia. No irá nadie a tu cita con el artista salvo tú mismo y tu artista interior; esto es, tu niño creativo.

Tu artista pasa la mayor parte de la semana bajo la custodia de un adulto estricto y con un trabajo exigente. Necesita que lo saquen de casa, que lo mimen, que lo escuchen. Tu artista es un niño, y tienes que pasar tiempo a solas con tu niño artista, es esencial para alimentarte a ti mismo. (Cameron, 2022, p. 57)

Para lograr una buena relación con nuestra creatividad debemos dedicar el tiempo suficiente a cultivarla y cuidarla. Y nuestra creatividad aprovechará este tiempo para establecer un diálogo con nosotros, para que confiemos, para estrechar lazos y para hacer planes de futuro. Así que ya veis, la imaginación necesita tontear: enredar y trastear durante un buen rato de forma ineficaz y feliz. (Cameron, 2022, p. 59)

MY OFFICE IS A PLAYGROUND



En *Homo Ludens*, Johan Huizinga comenta:

Su 'estar encerrado en sí mismo' y su limitación constituyen la característica de que se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. El Juego comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega, hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Cuando acaba, permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual. Se crean mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma.

(Huizinga, 2018, p. 27)

No importan las canicas, lo que importa es el juego. En otras palabras, que la meta de la acción se halla, en primer lugar, en su propio discurso, sin relación directa con lo que venga después. Como realidad objetiva, el desenlace del juego es, por sí, insignificante e indiferente. (Huizinga, 2018, p. 85)

Jugar para jugar, y punto. Incorporar el juego en su esencia más pura en mi producción, sin esperar nada a cambio. No ha sido una pérdida de tiempo, seguramente me ha inspirado para crear las piezas finales, o quizás no, pero eso no importa. Lo importante ha sido jugar, disfrutar, reencontrarme con el juego y tener la libertad de convertirme en una piloto de fórmula 1 o en Bruce Springsteen.

Acabo este apartado citando otra vez a Cameron :

'El juego no es la vida 'corriente' o la vida 'propiamente dicha'. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Se presenta como un intermezzo de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. (Cameron, 2022, p. 25)





REC

1920 X 1080
1/120
50B

00:06:01:19

HD
F 1.2
ISO 220



3 Prueba y error

Lista para empezar la tercera fase, La de la reflexión. El aula Miró: Una gran pista de baile donde me muevo con los juguetes, experimento, deconstruyo y construyo. Prueba y error, exploro los límites de la gravedad y las tensiones que se generan. Prueba y error, se caen los juguetes, los vuelvo a colocar, pero se vuelven a caer. Prueba y error, los equilibrios imposibles se van convirtiendo en posibles, las infinitas combinaciones de colores y de piezas, poco a poco, con mucha prueba y error, se van acotando y empiezan a cobrar sentido las que tienen que cobrarlo.

Un proceso muy mágico, muy íntimo que he necesitado que ocurra en el aula Miró, un espacio blanco, sin distracciones, que me ha permitido ver el potencial de cada forma, de cada color, de comunicarme con las piezas, de dialogar con ellas sin escuchar a nadie más. A diferencia de las otras fases que tienen banda sonora, petardos, fuegos artificiales y bombas de humo, en esta etapa de construcción, en este baile, no hay ruido, no hay música, reina el silencio.

Entro en un estado de concentración profundo que me abstraigo del presente para construir y componer de manera lúcida, siendo muy consciente, escuchando mi interior y guiándome por mi intuición. Mi propósito fue enfocar esta actividad lúdica de manera reflexiva y seria, habitando el juego desde la seriedad.

Este proceso de prueba y error, de composición y construcción, se ha ido nutriendo desde el pasado semestre en las clases de Luis Bisbe de Expansión de la pintura y en el Taller de creación de Óscar y Gina. Gracias a esos tres meses de clase, comprendí un poco mejor cómo comunicar a través de los objetos, a través de tensiones y equilibrios. Además, comprendí que los objetos se relacionan entre ellos, que dialogan y establecen una comunicación multidireccional. Para generar una comunicación clara, transmitir una idea e intervenir un espacio, no solo se debe controlar cada pieza por separado, sino que también es decisiva su colocación y su relación con los demás elementos. El hecho de presentar los objetos en la misma sala ya enciende una comunicación, brota el diálogo que viaja entre todas las piezas, un diálogo que viene y va, que recorre todas las piezas, un ir y venir constante.

No es lo mismo poner un papel en el centro de la sala que en la esquina del final. Tampoco lo es que en la pared de delante del papel haya una rueda o una silla. Todo debe estar controlado y medido para que se transmita la misma idea. Todo cuenta y todo debe utilizarse a nuestro favor para generar y fortalecer un discurso. No se puede escapar nada y debemos guiar al usuario que observa las piezas ahí donde queremos llevarlo.

Así pues, esta parte del proceso ha sido un juego muy riguroso y reflexivo. Detrás de cada composición de juguetes, de cada construcción, no hay rastro de las manos de una niña pequeña, sino que están mis huellas. Mis manos y mis ojos han dado forma a cada pieza, inevitablemente contagiados por una mirada adulta, que han leído, que han escuchado sobre arte, y han desarrollado una estética personal.



Pruebas y ensayos
Medidas variables



Pruebas y ensayos
Medidas variables



OBRA FINAL









*Sin título
Técnica mixta
Medidas variables*



*Pato
Técnica mixta
Medidas variables*



Perro
Técnica mixta
Medidas variables





Sin título
Técnica mixta
Medidas variables



*Sin título
Técnica mixta
Medidas variables*



*Sin título
Técnica mixta
Medidas variables*

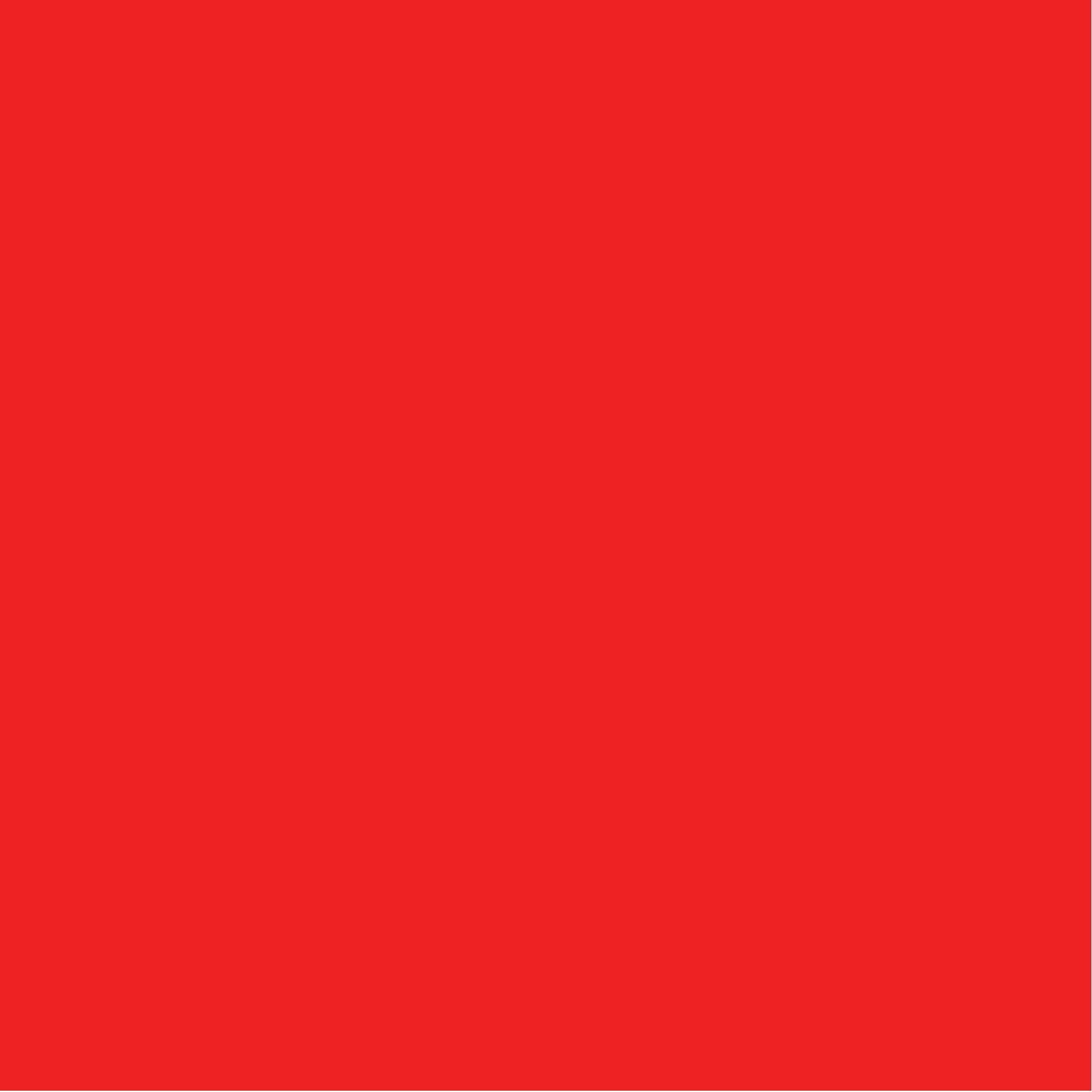
Tras ver cada pieza acabada, mi mente rápidamente les ponía un título. "Perro, pato, una ruptura, dos animales copulando..." Fue divertido personificar los juguetes, crear nuevas narrativas, imaginar situaciones que se dan en el universo humano y trasladarlas a unos simples juguetes.

Pero, por muy divertido que fueran estos títulos, me di cuenta que podrían cerrar y limitar la experiencia del espectador. Los títulos inevitablemente forzarían al usuario a observar las composiciones desde una perspectiva determinada y como resultado, pondría en riesgo la pérdida de otras posibles lecturas. Otras lecturas que pueden ser maravillosas. Así pues, tomé la decisión de no poner títulos y dejar espacio a la ambigüedad, a que las esculturas se lean, como cada persona quiera. Sin embargo, después de pensar todo esto y valorar las piezas en conjunto, vi conveniente conservar el título de dos piezas: *Pato y Perro*. Claramente veo un pato y un perro y así es como quiero que se conciban. No quiero que haya más misterio que ese, el de la representación de dos animales.

Con *Simón Dice*, Invito a que el observador también se rinda al juego, que juegue con su propia mente y su mirada, que se fije en volúmenes, en color, que cuestione los equilibrios, las formas y los diálogos que se generan entre los juguetes. Simón Dice invita a la pregunta, al goce y a lo más importante, invita a que haya todavía más juego. A que no se acabe nunca.

William Kentridge, mientras preparaba su exposición *Lo que no está dibujado* para el CCCB, fue entrevistado en su estudio de Johannesburgo por Gemma Parellada y comentó:

Creo que los artistas lidian con la ambigüedad, que siempre tiene que ver con la incertidumbre, con cosas que significan más de una cosa, con diferentes significados que pasan a través de una imagen en lugar de ser retenidos por la imagen. (Kentridge, 2022)



CONCLUSIONES

Creo que es un verdadero lujo y un privilegio encontrarse dentro del campo artístico porque está permitido jugar, salirse de la norma, decir aquello que no se puede decir, y actuar de tal manera que en otros ámbitos no se podría. Bajo el paraguas del arte, al artista no se le piden grandes explicaciones ni justificaciones.

Concluyo afirmando que este trabajo final de carrera ha sido trascendental tanto a nivel artístico como vital. Ha habido un antes y un después tras validar y entregarme a este juego tan libre y desinhibido. He encontrado y rescatado mi esencia, que estaba enterrada y distraída por la opinión de los demás, preocupada por la aceptación, por convocatorias y entregas. El arte me ha permitido este juego, esta construcción de una nueva Carla, que por fin, después de casi cuatro años, se ha atrevido a descargar el arte de cargas y ha jugado, desde la humildad, desde el capricho y el propio deseo de jugar.

Sin proceso no hay obra y para mí, sin juego, no hay proceso. Ha sido un toma y dame, un tira y afloja con el proceso y con el juego. El juego y el proceso se han difuminado, se han fusionado y se han convertido en la misma cosa. Podría decir que se han convertido en una especie de monstruo, (un monstruo bueno) que me ha engullido, que me ha atrapado. Aclaro que yo me he dejado atrapar y capturar, no he puesto resistencia. Me he dejado envolver, me he rendido a él. He aprendido a disfrutar de estar dentro de sus vísceras, de su olor, de su movimiento. He nadado dentro de este monstruo, he bailado, he llorado, me he sentido muy libre, creo que este monstruo y yo ya somos amigos.

Ahora, después de estos meses, creo que no quiero salir, me quedaré dentro de él. He descubierto un nuevo universo y siento que el camino solo acaba de empezar.

Podría equiparar este trabajo con un viaje. Uno muy mágico, que no sé si se puede poner en palabras, porque se ha conformado de un sentir, de un latir, de un emocionarse y de un vibrar.

BIBLIOGRAFÍA

- Aloisi, A. (2022). *El poder de la distracción*. Alianza Editorial.
- Barthes, R.; Schmucler, H. (2012). *Mitologías*. Biblioteca Nueva.
- Bisbe, L. (2015) *Estrategias objetuales al margen de la representación. Hacia una experiencia artística emancipada y expandida*. Universidad de Barcelona
- Cameron, J. (2013). *El Camino del Artista*. Santillana Ediciones.
- Grosenik, Riemschneider, B. (1999). *Art at the turn of the millennium*. Taschen.
- Huizinga, J. (2019). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Quintas, A. (1977). *Estética de la creatividad: Juego, Arte, Literatura*. Cátedra.
- Ortíz, J. P. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Parellada, G.y Kentridge, W. (2022) *El que no està dibuixat/ That Which Is Not Drawn*. CCCB.
- Quaroni, G. (2001). *Ciclo: Homo ludens. El arte en juego Exposiciones. Fundació Joan Miró*. (2001). Consultado desde <https://www.fmirobcn.org/es/exposiciones/392/ciclo-homo-ludens-el-arte-en-juego>
- El temps de les arts, (2 de marzo de 2020) *Luis Bisbe, Entrevista* (Youtube) Consultado desde <https://www.youtube.com/watch?v=-EohKaNqi2I>

Querría agradecer al Parxís, a mi esquina con ventana que entra viento y a veces me arruga los dibujos, a Félix, a Cris, a Marta, a Pepe, a Anto, a Laura, a Elena y a Gerard. Cuantas conversaciones han escuchado esas paredes.

Agradezco también a Ares y Joan. Dos pilares de piedra y metal que me han aconsejado y ayudado tanto durante estos años.

Agradezco también a todos los profesores que me han hecho cuestionar mi producción, aquellos que me han ayudado a mantener vivo mi motor artístico. A mi tutor Jonathan y sobre todo a Òscar i a Gina, por cultivar mi paciencia y alimentar mi confianza.

Gracias a Pablo, quien me ha acompañado durante este viaje y me ha dado el empuje y la libertad que necesitaba. Gracias por creer en mí.

Gracias a Anna y Paco, vosotros sabéis que parte de este título os pertenece, (bueno, no más de un 20%, que estos últimos años ya he hecho los trabajos solita.)

Agradezco a mi padre JC por saber llevarme y aguantar 'alguna' mañana de mal humor, y nervios, muchos nervios.

