

BASES CONVOCATORIA

JUGUETES TEXTUALES: NADIE JUEGA SIN NADA, NUNCA

El Área Transdepartamental de Crítica de Artes convoca a estudiantes de todos los niveles de las licenciaturas en Artes de la Escritura, Curaduría en Artes y Crítica de Artes a presentar proyectos para elaborar juguetes textuales que promuevan diversas formas de escritura/lectura mediadas por el juego y así encontrarnos en el disfrute del hacer.

Fundamentación

En la búsqueda de otras formas de escritura, distintas a las del trazo bidimensional sobre la hoja o la pantalla, los esquemas interactivos que propician los *juguets textuales* nos enfrentan con la idea de una escritura que empieza a ganar el espacio tridimensional, casi objetual en su materialidad, de modo tal que los significantes –esas marcas gráficas o sonoras que van dejando las letras a su paso– adquieran características corpóreas, volumétricas, grafos aptos para recombinarse sobre el juguete textual como un dispositivo de inscripciones múltiples y lecturas siempre diversas.

En este sentido, el salto volumétrico y espacial de la hoja bidimensional al objeto en 3D implica la posibilidad de un aprovechamiento escultórico de las palabras y los tipos móviles. Las categorías gramaticales de nexos y *shifters* empiezan a comportarse al modo de “perillas” o “palancas” donde accionar y modificar los flujos lineales, de izquierda a derecha, de la lecto-escritura en sus versiones más estereotipadas. Algunos mecanismos pueden comportar listas de instrucciones para poner en funcionamiento los dispositivos; en otros casos, el intercambio entre juguete y operador/a puede resultar menos pautado, proponiendo un vínculo interactivo más heurístico, de deriva, ensayo o prueba.

Las posibilidades de elaboración del juguete son infinitas; podríamos aventurar que existen tantos juguetes textuales como soportes imaginables donde diagramar una escritura o donde “soportar” inscripciones que se vuelven múltiples a partir de las virtualidades combinatorias que cada juguete porta en su esquema textual.

Escribir y leer, desde esta perspectiva, será el resultado de operatorias semióticas inmersas en el juego. A veces productos del azar, a veces de un más controlado proceso de codificación, en cualquier caso estos juguetes nos invitan a activar su particular diagrama productivo para participar, como cuando niños/as, de los premios que nos regala un máquina de kermese.

Mediante esta convocatoria, invitamos a presentar proyectos para elaborar juguetes textuales que promuevan diversas formas de escritura/lectura mediadas por el juego y así encontrarnos en el disfrute del hacer y en la apropiación de nuestros espacios comunes.

La elaboración de juguetes textuales para nuestros espacios en común abre múltiples posibilidades de creación y reflexión sobre los procesos de producción automática, sobre el azar, sobre las materialidades de la escritura y la relación de los dispositivos con sus territorios y sobre los procesos de artificación. Nos puede llevar a desandar procedimientos constructivos de textos artísticos (o políticos o pedagógicos, etc) o desnaturalizar construcciones sintagmáticas y retóricas propias de tipos discursivos, géneros y estilos. Nos permitirá dialogar, conectando espacios y saltando tiempos.

Objetivos de la convocatoria

- Propiciar el ejercicio colectivo de la reflexión crítica sobre los textos artísticos y sus procesos de producción y circulación.
- Fomentar la apropiación de los espacios comunes como parte de la construcción de ciudadanía universitaria.

Criterios de selección

Se valorará especialmente en los proyectos su propuesta y su fundamentación en cuanto a:

- La experiencia colectiva que propicien en su producción y en su uso
- Su especificidad como dispositivo situado (en qué lugar, por qué, con qué paratextos, propiciando qué interacciones)
- Su potencia como dispositivo crítico
- Su factibilidad

Se ponderará especialmente la conformación de grupos que integren distintas carreras.

Requisitos básicos:

- Debe contener un elemento de permanencia (sea por el dispositivo o por el registro, archivo y circulación de su uso)
- Debe ser de uso independiente o se debe explicitar cómo será asistido su uso (tipo de asistencia, cronograma de uso, registro)
- Orientado a toda la comunidad de Crítica (estudiantes, aspirantes, nodocentes, docentes, graduadxs)

El proyecto debe contemplar:

- una presentación del dispositivo (descripción, planos, imágenes o fotos)
- una fundamentación

- tiempos estimados de producción y exhibición/ implementación (asumiendo como máximo un lapso de agosto a noviembre de 2025 para el trabajo en contexto de clínica y la implementación)

Puede incluir:

- paratextos
- instructivo
- previsiones en cuanto a la asistencia para su uso
- expectativas en cuanto a la situación final de juego

Plazos

La convocatoria estará abierta durante un plazo de 30 días corridos desde su publicación. El cierre del llamado podrá eventualmente ser prorrogado por hasta 15 días.

Postulantes

Podrán inscribirse en la presente convocatoria estudiantes regulares de todos los niveles de las carreras de grado del Área Transdepartamental de Crítica de Artes. Las postulaciones deberán ser colectivas (grupos mínimos de 3 y máximos de 6 integrantes), debiendo designarse a una persona responsable de la presentación.

Presentación

La presentación de proyectos deberá hacerse a través de la plataforma virtual Moodle donde se consignen datos de lxs participantes del equipo (nombre y apellido, número y tipo de documento, carrera, correo electrónico de la persona referente y nombres y apellidos del resto de las personas que conforman el equipo).

Se deberá adjuntar un sólo archivo PDF conteniendo título, descripción y fundamentación (hasta 2.200 caracteres con espacios).

Instancia de clínica

Los proyectos preseleccionados participarán de una instancia de clínica en la que serán analizados por el jurado pudiendo este último realizar observaciones y sugerencias que posibiliten su mejor adecuación. Esta clínica se concretará en encuentros presenciales con el jurado, tiene el objetivo de construir un ambiente de devolución, aprendizaje e intercambio y materializa el carácter formativo de la convocatoria.

Obligaciones de lxs participantes

Lxs beneficiarixs de la convocatoria se comprometen a concurrir a los encuentros presenciales que suponga el proceso de clínica con el jurado y a implementar el proyecto según el diseño resultante del proceso de clínica.

Obligaciones del ATCA

EL ATCA se compromete a otorgar asistencia técnica y a acompañar el desarrollo de las propuestas desde su selección hasta la concreción de la misma. En cuanto a la acreditación académica, la Secretaría Académica del Área Transdepartamental de Crítica de Arte reconocerá las participaciones en los proyectos preseleccionados y seleccionados como práctica profesional en función del tipo de participación desarrollada.

Apoyo

El ATCA se compromete a aportar hasta 100.000 (ciento veinte mil pesos) en total para la realización de los proyectos en calidad de especies que serán retribuidos contra factura. No se contempla el pago de honorarios a integrantes del proyecto.

Cantidad de proyectos

Se seleccionarán hasta 3 (tres) proyectos titulares y 3 (tres) proyectos suplentes. En caso de no cubrirse el cupo mencionado podrán quedar vacantes. El jurado podrá proponer variaciones en dichas cantidades en función de los resultados de la instancia de clínica.