

El Juego en el Arte Popular: JUEGOS DE AYER Y DE HOY







EL JUEGO EN EL ARTE POPULAR: JUEGOS DE AYER Y DE HOY

ESTA PUBLICACIÓN ES PARTE DEL
PROYECTO FONDART 2016

“El Juego en el Arte Popular:
Juegos de Ayer y Hoy”

MUSEO DE ARTE POPULAR AMERICANO,
TOMÁS LAGO – MAPA,
FACULTAD DE ARTES, UNIVERSIDAD DE CHILE

DIRECTORA:
NURY GONZÁLEZ

ENCARGADO DE RESTAURO Y CONSERVACIÓN
SERGIO MICHAEL ARMIGO

ENCARGADA MANEJO DE COLECCIONES
EVA CANCINO

ENCARGADO DE DOCUMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN
FELIPE QUIJADA

ENCARGADA DE REGISTRO FOTOGRÁFICO
JAVIERA CRISTI

RESTAURADORAS Y CONSERVADORAS
CATALINA ENCINA
CAROLINA MORALES

MONTAJISTA Y ASISTENTE DE DEPÓSITO
GUIDO ZAMORANO

DISEÑADORA
ELENA GONZÁLEZ

SECRETARIA
PAOLA LEMUS

SALA MAPA
DEYSI CRUZ, ELIZABETH ALBORNOZ,
NICOLÁS MELLADO, AMÉRICO RETAMAL

PUBLICACIÓN Nº 5, MAYO DE 2017

“El Juego en el Arte Popular:
Juegos de Ayer y Hoy”

© Inscripción Nº
ISBN 978-956-19-1013-3
DERECHOS RESERVADOS
MAYO 2017

PRIMERA EDICIÓN
1.000 EJS.

EDITORA
NURY GONZÁLEZ

TEXTOS
NURY GONZÁLEZ
FELIPE QUIJADA
MARIELA GÁTICA
EVA CANCINO
EQUIPO DE RESTAURACIÓN

FOTOGRAFÍA
Trinidad Pérez
Javiera Cristi

TRADUCCIÓN
MARÍA VICTORIA COX

DISEÑO Y DIGRAMACIÓN
M. ISABEL DEL RÍO

IMPRESION
A IMPRESORES

ÍNDICE

EL JUEGO DE VISIBILIZAR OBJETOS Nury González	7
EL JUGUETE EN EL ARTE POPULAR LATINOAMERICANO Felipe Quijada	13
ARTESANOS DEL JUGUETE Mariela Gatica	25
APROXIMACIÓN AL JUGUETE POPULAR. UN ACERCAMIENTO DESDE LA COLECCIÓN DEL MUSEO DE ARTE POPULAR AMERICANO, TOMÁS LAGO Eva Cancino	37
COLECCIÓN DE JUGUETES, MUSEO DE ARTE POPULAR AMERICANO	51
MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DE CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE JUGUETES Laboratorio de Conservación y Restauración	165
TEXTOS TRADUCIDOS AL INGLÉS	181

A close-up photograph of a person's face, heavily decorated with traditional-style makeup. The face is painted a pale, uniform color. The eyes are dark and heavily lined with black, giving them a dramatic, intense appearance. The lips are painted a vibrant, saturated red. Above the forehead, a decorative headband or crown is visible, featuring a dark base with a row of circular, metallic-looking elements in shades of orange and silver. The background is a textured green fabric.

EL JUEGO DE VISIBILIZAR OBJETOS

Nury González A.

CUANDO EL IMPULSO DE JUGAR REPENTINAMENTE INVADE A UN ADULTO, ESTO NO SIGNIFICA RECAÍDA EN LA INFANCIA. POR SUPUESTO JUGAR SIEMPRE SUPONE UNA LIBERACIÓN. AL JUGAR LOS NIÑOS, RODEADOS DE UN MUNDO DE GIGANTES, CREAN UNO PEQUEÑO QUE ES EL ADECUADO PARA ELLOS; EN CAMBIO EL ADULTO, RODEADO POR LA AMENAZA DE LO REAL, LE QUITA HORROR AL MUNDO HACIENDO DE ÉL UNA COPIA REDUCIDA. JUGUETES ANTIGUOS, ATLAS WALTER BENJAMÍN, OBRAS, IV, I, P. 470.

La presente publicación es el resultado de una investigación, financiada gracias al Proyecto Fondart N° 211668 del año 2016, cuyo objetivo principal fue poner en visibilidad la importancia material y simbólica del juguete en el mundo popular.

El eje de orientación de este trabajo investigativo fue indagar la naturaleza singular de la fabricación de estos pequeños objetos tanto en Chile como en Latinoamérica.

El proyecto contempló el levantamiento de más de 600 piezas de la colección original del MAPA, cuya data de ingreso es de mediados de los años 50. Los juguetes fueron fotografiados de acuerdo a un protocolo preestablecido, medidos, diagnosticado su estado de conservación y en su gran mayoría, restaurados para ser expuestos.

Paralelamente, se realizó una investigación de campo con artesanos jugueteros chilenos que mantienen vivo este quehacer manual, que aún se resiste a la producción en serie o industrial.

La puesta en escena mediante la exhibición de una parte relevante de la colección de juguetes que conserva el MAPA nos permitió constatar que los juguetes realizados con materiales y mecanismos nobles, que necesitan al otro –el niño– para completarse, permiten desplegar la imaginación. Actualmente ya casi no se ve a los niños jugar con este tipo de juguetes. No solo el plástico ha remplazado por parejo a todos los demás materiales nobles, sino el diseño de los juguetes –ideológico, agresivo y pornográfico–, la inclusión de dispositivos electrónicos han determinado para estos objetos una agresividad estridente que destruye la imaginación de los niños.

Este libro es un pequeño rescate de juegos de ayer y de hoy que sorprenden por su factura, materialidad y poesía.



