



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

¡A jugaaaar!. Expresión del género a través de la práctica
artística.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Lloret Sánchez, Joan

Tutor/a: Crespo Ricart, María Pilar

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

La razón de este trabajo final de grado es realizar la memoria de una práctica artística multidisciplinar construida mediante el juego libre y la experimentación con algunos de los juguetes de mi infancia y la reflexión que sobre mi género ha provocado esta exploración.

El juego libre es aquel que está emancipado de cualquier norma o regla. En el juego libre, el individuo es activo y espontáneo, no debe ganar ni perder, simplemente, disfruta del juego por el juego. Se crea un universo donde todo es posible, en el que el imaginario personal se mueve entre mundos de fantasía, imaginación y experimentación. El estado de bienestar que proporciona al que juega ha sido el espacio desde el que se han desarrollado las propuestas plásticas que aquí presentamos. Estos trabajos, desde diferentes disciplinas, han contribuido a generar un imaginario personal. Esta práctica ha desembocado en un proceso de introspección que ha atendido a aquellas vivencias, preguntas y reflexiones que giran alrededor de la necesidad de entender mi propio género y poder expresarlo.

Aunque cada vez esté más presente en el ámbito social, es difícil situarse en el espacio que queda entre el binarismo hombre - mujer, sobre todo por el señalamiento que conlleva. Pero, aun así, querer hacerlo supone la aceptación de esta dificultad y la búsqueda de una identidad de género personal. Esta búsqueda ha supuesto el descubrimiento de un espacio indefinido que participa de ambos y que se puede expresar en el mundo del arte a través de los objetos de la exposición ¡A jugaaaar!

PALABRAS CLAVE: juguete; juego libre; género; imposición; multidisciplinar

ABSTRACT

The reason for this final degree project is to make the memory of an multidisciplinary artistic practice built through free play and experimentation with some of the toys of my childhood and the reflection that this exploration has provoked on my gender.

Free play is play that is emancipated from any norm or rule. In free play, the individual is active and spontaneous, he/she does not have to win or lose, he/she simply enjoys playing for the sake of playing. A universe is created where everything is possible, where the personal imagination moves between worlds of fantasy, imagination and experimentation. The state of well-being that it provides for those who play has been the space from which the plastic proposals that we present here have been developed. These works, from different disciplines, have contributed to generate a personal imaginary. This practice has led to a process of introspection that has addressed those experiences, questions and reflections that revolve around the need to understand my own gender and to be able to express it.

Although it is increasingly present in the social sphere, it is difficult to place oneself in the space that remains between the man-woman binarism, especially because of the signaling that it entails. But even so, wanting to do so implies the acceptance of this difficulty and the search for a personal gender identity. This search has meant the discovery of an indefinite space that participates in both and that can be expressed in the world of art through the objects of the exhibition ¡A jugaaaar! .

KEYWORDS: toy; free play; gender; imposition; multidisciplinary

AGRADECIMIENTOS

A mi madre y mi padre por apoyarme y hacer que esto sea posible.

A mis amigas que han estado los cuatro años compartiendo momentos tanto dentro como fuera de la universidad.

A las personas tan agradables que han hecho que sufrir sea más llevadero.

A todas, gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	8
2.1 GENERALES	8
2.2 ESPECÍFICOS	8
3. METODOLOGÍA	9
4. JUGUETES EMPAQUETADOS	11
4.1. BINARISMO IMPERANTE. HOMBRE-MUJER	11
4.1.1. Expresión e identidad	12
4.1.2. La infancia. Etápa de absorción	13
4.2. JUGAR-VIVIR	13
4.2.1. Juego libre y juego estructurado	14
5. JUGUETES JUGADOS	16
5.1 ANTECEDENTES	16
5.2 <i>¡A JUGAAAAR!</i>	19
5.2.1 <i>Dibújate</i>	21
5.2.2 Obras	22
5.3 OTROS TRABAJOS RELACIONADOS	29
6 CONCLUSIONES	32
7 BIBLIOGRAFÍA	34
8 ÍNDICE DE FIGURAS	36
ANEXO I. <i>¡A JUGAAAAR!</i>	39
ANEXO II. RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD <i>DIBÚJATE</i>	43
ANEXO III. <i>VOY A HACER, DE MÍ, NADA</i>	53
ANEXO IV. <i>VESTIM LA REVOLUCIÓN</i>	58

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de este Trabajo Final de Grado es llevar a cabo una práctica artística mediante el juego con juguetes, el cual se da de forma libre y espontánea. El juego me permite entrar en mundos en los que existen miles de posibilidades y en los que me siento cómodo. Tanto que, es en este estado de calma, donde he encontrado el lugar para reflexionar sobre mi género. Esto se ha podido mostrar a través de la exposición individual *¡A jugaaaar!*.

Cuando iba con mi padre a ver a mi madre, que por aquel entonces trabajaba en Carrefour, como guardia de seguridad, me pasaba horas y horas observando los juguetes, imaginándome las posibilidades de juego. No quería tenerlos, quería jugar por jugar. Mientras recorría estos pasillos, en mi cabeza, ya había interactuado de todas las formas posibles con los que estaban empaquetados. Aquí empezó mi estilo propio de juego. Un juego totalmente creativo e imaginativo en el cual se abrían miles de escenarios posibles, en los que los juguetes que tenía a mi alrededor eran los protagonistas. La imaginación que empleaba mientras recorría los pasillos es la que ha impulsado este trabajo. El recuerdo de esa imaginación ha sido una de las motivaciones.

La otra motivación ha sido relacionar la forma de operar del juego espontáneo con el proceso de autoexploración y autodefinición de mi propio género.

La estructura binaria del género afecta a todo aquello controlado por el sistema. Desde las diferentes opciones de ropa, hasta los productos de necesidad básica, muchas veces diseñados de forma que definen un rol y/o género.

Cuando entramos en una tienda de juguetes, encontramos que está organizada en colores según el género: rosa para las niñas y azul para los niños. Al caminar por los pasillos de las niñas, se entra en un universo en el cual todo y cuanto vemos es rosa: el juego de té, las muñecas, los bebés con el conjunto de ropita monocolor, los accesorios de pulseras o ganchos para el pelo. Todo se encuentra edulcorado y decorado con flores y sonrisas, gestando así la idea de que aquello que los ocupa, es algo sensible y delicado.

En contraposición hay pasillos para niños llenos de color azul recargados con aire de testosterona y masculinidad, en los que la fuerza, herramientas, coches y armas, llenan las estanterías. Ahora, en lugar de ser un cup cake con virutas rosa, encontramos el azul, lleno de violencia y estructuras que imitan el metal, material ya concebido como resistente y difícil de romper. ¿Por qué elegir entre azul y rosa?, ¿no existe color intermedio?, ¿Es esa mitad el lugar para situarse cuando no se está en ninguno de los dos?.

Estas cuestiones las abordaremos en el capítulo cuatro, donde se genera una reflexión a partir de los/as autores/as, entre los/las que destaco: Judith

Butler, por su trabajo relacionado con el género, mediante el cual desmonta la idea que tenemos concebida como género y cuáles han sido los elementos que han propagado su imposición; Aitziber Urtasun, por la defensa del juego libre como acción que se lleva a cabo desde la libertad y su relación con el arte. No hay obligatoriedad alguna por la que la persona debe sentirse forzada a realizar una acción concreta; Maureen Meneses Montero y María de los Ángeles Monge Alvarado por sus estudios sobre el papel del juego en los niños y cómo las estructuras externas afectan en estos; y Carmen Martínez González, sobre su diferenciación entre el juego libre y el juego estructurado. Además de podcasts como Orgullo, presentado por Valeria Vegas, en el que se habla de conceptos como los abusos, las vivencias o las celebraciones de las personas pertenecientes al colectivo LGBTQ+. Y el capítulo Diseño para jugar: Cas Holman de la segunda temporada del documental Abstract, de Netflix.

Presionar, cohibir, encadenar, aprisionar y ligar los juguetes, como el sistema lo hace con las personas, serían las acciones metafóricas que nos permitan hablar de los prejuicios y estigmas que dificultan que las personas seamos libres y fieles a aquello que somos. ¿Por qué se juzga mi ropa, mi forma de vestir, mi pelo, etcétera? Fijarnos en “rosa-azul”, “hombre-mujer”, “masculinidad- feminidad” como contrarios excluyentes nos han hecho percibir que negarse a seguir las estructuras impuestas se traduce en discriminación y aislamiento.

Las asignaturas cursadas en el grado han contribuido al desarrollo de este TFG, pero quisiera destacar especialmente dos: *Proyecto expositivo*, que me ha aportado la experiencia de realizar una exposición individual en la sala Transforma del Centre Municipal de Joventut de Algirós, *¡A jugaaaar!*, que da título a este trabajo. También se han realizado un cartel, hoja de sala, catálogo y un vídeo que la documenta. Estos presentados en el Anexo I.

Estrategias de creación pictórica, que me permitió poder tantear más allá de la pintura, explorando las posibilidades plásticas que me aportaban los juguetes como los peluches, muñecos y muñecas de plástico y figuras. Al transformarlos, reinterpretarlos y recontextualizarlos se generó, como resultado de estas acciones, la muestra del imaginario personal, impulsado por la imaginación, la fantasía y la experimentación, derivando así en la reflexión sobre la imposición de género.

además las clases teóricas se compaginaban con juegos para comprender estrategias de creación que incentivaron mi motivación, ya que, hicieron que me sintiese como cuando era pequeño.

La estructura mediante la que se ha construido este documento empieza por una aproximación al marco teórico sobre el que he trabajado la idea

de género, entendiendo que las posibilidades de género no se quedan en el binarismo, sino que es un concepto mucho más amplio. Además de explicar las diferencias entre juego libre y juego estructurado y la forma en la que los roles de género se interiorizan a través del proceso de aprendizaje de los/as niños/as, los cuales se ven magnificados a través del juego.

Fruto de esta aproximación tenemos la presentación de la práctica artística. En la que, tras la presentación de los antecedentes, en los cuales utilizo tanto juguetes como materiales y figuras, abordadas desde una perspectiva retórica. Han dado pie a la producción realizada para el TFG. Debido al carácter personal de algunas explicaciones o comentarios se han redactado en primera persona del singular, redactando en plural aquellas decisiones tomadas de manera conjunta con profesores o compañeros que me han acompañado en este proceso de práctica artística. A continuación, se explica la exposición realizada y la actividad que se llevó a cabo durante la exposición y los resultados de esta, dando paso a la muestra del trabajo realizado acompañado además de otros trabajos relacionados, que, si bien no se expusieron, sí que forman parte de la producción artística realizada.

A la hora de redactar los referentes vimos oportuno introducirlos en el apartado de la producción artística. Su redacción se veía más cómoda surgiendo directamente de las obras, en lugar de colocarlos de forma jerarquizada en un apartado.

2.OBJETIVOS

2.1 GENERALES

- Explorar las posibilidades del género mediante la práctica artística centrada en el juego libre.
- Realizar una exposición en la que se muestre el resultado de la práctica.
- Relacionar la forma de operar del juego espontáneo con el proceso de autoexploración y autodefinition de mi propio género.

2.2 ESPECÍFICOS

- Recopilar referentes, tanto teóricos como prácticos, que trabajan el concepto de juego y del género.
- Trabajar con elementos propios de la infancia.
- Crear una interacción espectador/a-juego, mediante la cual el/la espectador/a salga de su rol pasivo para volverse activo y ofrecer una experiencia.
- Generar metáforas visuales mediante el uso de los juguetes.
- Reflexionar sobre el género y cómo este se amplía respecto al binarismo hombre o mujer.

3. METODOLOGÍA

La tipología de este proyecto es principalmente práctica, aunque la búsqueda de documentación teórica ha contribuido a su materialización. De forma que el proceso creativo se caracteriza por la nutrición de fuentes teóricas, las cuales abren nuevas posibilidades para desarrollar nuevas piezas. Y las piezas despiertan intereses conceptuales que se profundizan mediante la consulta en bibliotecas o internet.

El sentido de la documentación ha sido: por una parte, ayudarme a aclarar mejor las ideas y conceptos que tenía en la mente; Y por otro lado, generar una base conceptual donde apoyar mi trabajo.

Para ello, la consulta de fuentes como textos y artículos que proceden tanto de las asignaturas cursadas como de intereses personales entre otros están los textos, de Judith Butler, Aitziber Urtasun, Maureen Meneses Montero y María de los Ángeles Monge Alvarado. También se han consultado otras fuentes como podcast y documentales.

La metodología empleada para realizar las piezas ha sido procesual y experimental.

Procesual ya que el propio proceso forma parte de la metodología, centrada esta en la combinatoria entre juguetes. Y experimental porque el azar tiene un papel importante a la hora de la producción de las obras, pudiendo abrazar al error.

Sobre mi trabajo cabe resaltar la repetición del método de elaboración de las piezas, siendo este:

-Experimentación directa con los juguetes y elementos como son las gomas elásticas o plumas.

-Reflexión conceptual sobre los resultados obtenidos y consulta de los referentes.

-Creación de una pieza a partir de la suma: experimentación + reflexión.

Esta forma de trabajo la relaciono con el juego, en particular al juego libre, con el cual, comparte características como es la sensación de libertad y apertura a lo desconocido que este ofrece. Este concepto es desarrollado más en profundidad en el apartado 4.2. del punto 4. *Juguetes empaquetados*.

Una de las estrategias que utilizo para la realización de las piezas es la creación de metáforas visuales. Al unir juguetes con otros y relacionarlos con otros elementos se pueden generar imágenes atrayentes o desconcertantes.

En la producción artística, las piezas no solo cuentan historias del mundo imaginario del juego libre, sino que también representan la forma en la que el rol asociado a cada género afecta sobre el otro. Se desvincula a algunos juguetes de su imagen principal y se aprovecha la idea preconcebida que este lleva consigo para contar una historia que haga referencia al mundo real.

4. JUGUETES EMPAQUETADOS.

En este apartado del proyecto se pretende hacer un acercamiento teórico sobre los conceptos con los que trabajo: el juego y el género.

Al consultar fuentes sobre el género descubrí que aquello con lo que he crecido ha sido un intento del sistema por encajonarme en uno de los dos géneros. Es como el juego donde hay una caja con agujeros de distintas formas por los que se deben meter las figuras como un cubo, cilindro o pirámide. Intentar meter un cubo por el agujero del cilindro es algo imposible. Sin embargo, la necesidad de entrar, de formar parte de la caja de madera, provoca que el cubo termine rasgado o estropeado por la fuerza ejercida o que se rompa la caja. Según los cánones de la sociedad, yo como persona, no soy ni todo hombre ni toda mujer. No soy ni un cubo ni un cilindro.

4.1 BINARISMO IMPERANTE. IMPOSICIÓN DEL GÉNERO Y ROLES ASOCIADOS.

Juan Vicente Aliaga (2016) define el concepto binarismo como un término el cual tiene raíces en la biología y divide a la especie humana, en función de los genitales, en varones y mujeres. Estos son conceptos que tienen sentido dentro de un sistema cisheterosexual. Término que se considera natural en la persona heterosexual, el hecho de mantener el sexo biológico asignado al nacer. Entendemos entonces que el género son ideas preconcebidas las cuales no tienen ningún tipo de seguridad de que la asignación a un/a recién nacido/a coincida con la forma en la que esa persona pueda llegar a reconocerse a sí misma.

Antes de ser conscientes de que somos un ser humano, nuestras acciones inocentes se tienen en cuenta para definir si un niño es muy afeminado, o si una niña es muy masculina. Estas categorías no solo afectan al crecimiento y desarrollo de la personalidad, sino que generan que las personas de alrededor, al igual que la sociedad, las señalen como diferentes y esto sea motivo suficiente para discriminar y acosar de forma física y verbal.

Se intenta, por la parte más conservacionista, mantener la idea de que una mujer debe ser femenina: frágil, guapa, encontrar a un hombre, tener hijos y cuidarlos, además de ser ama de casa. Mientras que si eres hombre tienes que ser masculino: macho dominante, tu deber es trabajar, ser fuerte, viril y ser el que manda en tu casa.

Pero intentar aplicar estos conceptos en una estructura que se encuentra en plena evolución respecto a la idea de género, es algo nocivo y que deriva en estigmatizaciones¹ (Simon May, 2019, p.17).

Bajo mi experiencia, el género actualmente está concebido como algo amplio y no definido. No-binario es el nuevo término que el sistema ha clasificado para identificar aquello que está “en medio”. Las personas no binarias son aquellas que no se sienten ni hombre ni mujer, pudiendo sentirse como un tercer género o como ninguno de estos. Cabe resaltar que, en el diccionario de la Real Academia Española, no consta de la existencia del término no binario y menos de la concepción del binarismo como concepto aplicado al género y/o sexo.

Entendemos entonces que las posibilidades de género no se quedan en el binarismo, sino que es un concepto mucho más amplio. Es por ello por lo que, Ana Pérez Hinojal (2021), defiende la idea de la necesidad de acabar con las normas que organizan los géneros y que, a su vez, generan una imagen que no tiende a ser fiel a la realidad. Derivando así en un estigma hecho norma, creado por el sistema social.

¿Cómo se reflejan estos roles asignados en nuestro día a día? Se nos presentan repetidamente en los estímulos visuales y cognitivos que nos rodean y, sin embargo, no somos capaces de identificarlos. Un ejemplo de ese hecho es una tienda de juguetes, en la cual, cuando se entra en esta observamos sin demasiada extrañeza la manera tan particular de disponerlos. Desde la separación de pasillos en las secciones de juguetes según el género, hasta el diseño de la identidad visual de productos de belleza o dietética.



Fig. 1. Fotografía pasillo juguetería.

Fig. 2. Catálogo de juguetes.

4.1.1 Expresión e identidad

Dentro del campo del género, existe la identidad de género y la expresión de género. Aida Pérez-Enseñat e Irene Moya-Mata (2020) definen citando a Gallardo & Escolano, que la identidad de género es un aspecto íntimo del individuo, la cual puede no corresponderse a aquello que se refleja en el exterior. “La identidad de género, hace referencia al sentimiento individual del propio género, es decir, la manera de experimentar el género que tiene cada persona y como esto contribuye al sentido de la identidad, singularidad y pertenencia”(Aida Pérez-Enseñat e Irene Moya-Mata, 2020, p.819). Es la forma en la que la persona se percibe a sí misma. Hablamos entonces de lo que la sociedad denomina como: hombre, mujer, género fluido o no-binario.

Mientras que la expresión de género hace referencia a la forma de vivir el género mediante la apariencia física: forma de vestir, relaciones sociales,

¹ En el ámbito de la sociología es utilizado para inferiorizar a personas y grupos sociales. Las personas estigmatizadas son discriminadas y rechazadas, llegando a ser víctimas de violencia física y/o verbal.

etcétera. Cómo la persona se presenta ante el mundo. No necesariamente ha de coincidir con el sexo biológico o la identidad de género de la persona. La expresión de género son comportamientos que se definen como masculinos o femeninos, haciendo alusión a los roles que, según la sociedad, debe desempeñar cada género.

J. Butler sobre esta idea añade que: “Nos llaman con distintos nombres y nos encontramos viviendo en un mundo de categorías y descripciones mucho antes de que empecemos a ordenarlos críticamente y nos dispongamos a cambiarlos”(2019, p.46). Conforme crecemos la percepción de nosotros/as va cambiando. Y se dan casos en los que aquello que te han asignado previamente no corresponde con lo que uno/a siente. Esta es la realidad de las personas trans quienes nacen con un género asignado pero el cual no corresponde a la forma en la que se perciben a sí mismos/as.

4.1.2 La infancia. Etapa de absorción.

El momento por excelencia, en el que ser humano no ejerce resistencia sobre lo impuesto, es la infancia. Los/as niños/as repiten todo aquello que ven y escuchan, por ello la mayoría de las familias no permiten los insultos delante de ellos/as, tampoco discusiones o enfrentamientos, ya que el/la niño/a extrae su forma de relacionarse mediante la forma en la que él/ella ve que lo hacen las demás personas. Es de este mismo modo de aprendizaje a partir de la identificación que funciona la interiorización² de los roles de género asociados. Martínez y Vélez con relación a esto argumentan que “Los estereotipos de género son pautas de conducta aprendidas mediante la experiencia directa e indirecta, la observación”(2009, p.138).

Y así lo confirma Carmen Galet, añadiendo que “Sin lugar a duda consideramos que es la actividad natural de la infancia. Cuando juegan libremente, experimentan con lo que tienen a su alrededor. La situación de juego les permite convertirse en pequeños investigadores que destripan, desmontan, observan y manipulan hasta comprender qué es lo que tienen delante y cómo funciona”(2014, p.67).

4.2 JUGAR-VIVIR

La forma en la que los roles de género se interiorizan a través del proceso de aprendizaje de los/as niños/as explicados previamente se ven magnificados a través del juego.

Debido a la profundidad que adquieren las enseñanzas de la infancia, las

2 A medida que se crece, los valores y normas que nos inculcan, principalmente la familia, van formando parte de nosotros/as progresivamente conforme vamos creciendo. Pasando de ser una norma exterior a una interior.

dinámicas y los valores, que se aprenden a través del juego, deriva en la replica de este tipo de comportamientos en su edad adolescente y adulta (Ana Pérez Hinojal, 2021, p.23).

Conforme las personas crecemos aceptamos que en el juego se implanten normas. Para los adultos, el juego libre es visto como la infancia, ya que la falta de reconocimiento de estructuras y normas se relaciona con la etapa más imaginativa de las personas. Mientras que el juego estructurado, se entiende como una metáfora de la infancia a la vida adulta. Es una repetición de la configuración social, hay que ganarse la victoria, para ser reconocido como ganador/a. Se debe cumplir un perfil o una forma de ser para poder disfrutar.

De este modo el juego pasa a ser un medio para la trasmisión de las propias estructuras de la sociedad. Esto se observa en las dinámicas del juego “Mamás y a papás” no es algo que nazca natural de los/as niños/as, sino que es una estructura que ven día a día y que deciden copiar. Dentro del juego de mamás y papás, los roles de género se vuelven mucho más evidentes. No dudan en mandar a la mamá a cocinar o a cuidar del papá, ya que es una absorción de la realidad totalmente objetiva, sin pasar por un proceso de análisis o crítica, aunque puede resultar siendo bastante crítico el hecho de que sean niños y niñas las que lo realicen. Pues concebida la infancia como etapa inocente, se observa cómo se realizan acciones demasiado maduras para la edad de los/as participantes.

4.2.1 Juego libre y juego estructurado

Carmen Martínez González (2019) explica que existen dos tipos de juego: el espontáneo o libre; y el estructurado.

El juego estructurado se centra en una acción racional y organizada, en la cual las acciones presentan limitaciones. Si no se cumplen las reglas se descalifica o se termina el juego. Siendo este el más cercanos a las concepciones impuestas por el sistema. Además, en la mayoría de los juegos estructurados, si se gana cumpliendo las normas, se le otorga un premio al ganador/a. Desviando así la atención del juego y centrándose en la necesidad de sentirse realizado/a, dejando de un lado la procrastinación.

El juego espontáneo es aquel que está emancipado de cualquier norma o regla. Las normas son autoimpuestas y se modifican durante la acción. Además de la ausencia de una meta definida, exceptuando al juego en sí mismo, y un componente claro de fantasía libre que determina lo que va a suceder en cada momento, creando así un universo en el que el individuo se sumerge al jugar libremente, una mano se convierte en una pistola, una rama en espada y una piedra en la protagonista de una aventura.



Fig. 3 (arriba). Casa de muñecas de Mónica. Frame del capítulo 20, temporada 3.

Fig. 4 (abajo). Casa de muñecas de Phoebe. Frame del capítulo 20, temporada 3.

Aitziber Urtasun (2011) define el juego como una acción que se lleva a cabo desde la libertad. No hay obligatoriedad alguna por la que la persona debe sentirse forzada a realizar una acción concreta.

En el juego estructurado hay un mayor nivel de presencia de los estereotipos de género ya que tiene sus raíces en las estructuras que los/as niños/as perciben en su entorno. En la teoría del juego como camino de autoexpresión, Maureen Menses y María de los Ángeles Monge (2001) añaden que Elmer Mitchell y Bernard Mason afirman que el juego libre es el resultado de la necesidad de autoexpresarse. Una forma de autoexploración que nos ayuda a las personas a conocernos y explorarnos. No solo de forma individual, sino de forma colectiva. Además, destacan a Piaget, afirmando que el juego es, además de una forma de autoexploración, una forma de asimilación de la realidad de hábitos y costumbres.

Ambos juegos pueden darse al mismo tiempo, “se puede jugar solo con una piedra como si fuera un coche que vuela y salta por los aires (juego libre) y en otro momento, y con otro niño, a hacer una carrera en la que no puede salirse de un camino trazado y el que gane tendrá un premio (juego estructurado)” (Carmen Martínez González, 2019, p.1).

En la serie Friends, en el capítulo 20 de la tercera temporada titulado *El de la casa de muñecas*, Mónica recibe una casa de muñecas de estilo victoriano. Se presenta con todo tipo de muebles y decoración siguiendo el estilo de la casa, sin nada que se salga de lo normal. Así que invita a Phoebe a jugar en esta, pero lo que Mónica no esperaba es que ella trajera un perro gigante, un dinosaurio que ladra y un playmobil montado en una jirafa. Mónica rechaza las ideas que se salen de la realidad victoriana mientras que Phoebe decide crear su propia casa, llena de color, hecha a mano con cajas de cartón y con un tobogán en lugar de escaleras, además de una sala donde todo está hecho de regaliz. Incluso tiene una máquina de hacer burbujas instalada en el techo. El sentido de este ejemplo es entender la diferencia entre juego estructurado de Mónica y el juego libre de Phoebe. El crear algo o coger algo que ya existe y modificarlo, para dotarlo de un sentido donde la imaginación toma las riendas y todo es posible.

5. JUGUETES JUGADOS

Cuando era pequeño pasaba horas jugando con mis juguetes creando escenarios ficticios. Desde un mundo en el que Batman y una sirena se hacen amigos y luchan contra el mal, hasta que Jack Sparrow y sus secuaces no son piratas, sino personas que, aún con sus ropas de piratas, hacen vida normal, van a la compra, se hacen amigos y dejan de pelear, tienen tareas y una casa construida a partir de fichas de dominó gigante. Esta manera de jugar me ha llevado a descontextualizar la idea principal del juguete y dándole otra más afín a la necesidad del momento.

Es a través de estas dinámicas del juego una vez interiorizadas, las que me permiten deconstruirlo para poder utilizarlo como herramienta expresiva. Citando a Aitziber Urtasun: “El artista se hace así más libre y se sitúa en un ámbito de trabajo en el que el juego tiene un papel esencial, ya que potencia la imaginación, estimula la creatividad y permite romper las fronteras entre las distintas formas artísticas expandiendo así su campo de acción” (2011, p.25).

Dejo al espectador que juegue libremente con juguetes estereotipados, rompo así la forma de juego lleno de estigmatizaciones y controlado por la sociedad, ofreciendo nuevas formas de comprender los juguetes, haciendo evidente sus ideas preconcebidas como femenino o masculino y mediante las que utilizo un mensaje crítico. O mediante la deconstrucción de esas ideas preconcebidas, para partir de un juego libre modificado, de forma que sea igualitario con los elementos que lo completan. Se pierde así la referencia de género aplicado al juguete y se parte de una base deconstruida, desde la que, la clasificación de un juguete se ve potenciada, respecto al resto. Es decir, si los demás juguetes mezclan elementos entendidos como masculino y femeninos, el juguete que no lo haga resaltará.

Este capítulo reúne, en el mismo orden que se presentan: las piezas antecedentes a la producción realizada en la práctica artística del trabajo final de grado; a continuación se explica la exposición realizada y la explicación de la actividad que se llevó a cabo con el público durante la exposición, mediante la intervención sobre siluetas de figuras de cartulina y goma eva.

5.1 ANTECEDENTES

En las piezas expuestas a continuación se puede ver cómo la utilización tanto de juguetes como materiales y figuras, abordadas desde una perspectiva retórica, apuntan a las propuestas posteriores. Así *Autorretratoll*, *Las nenas soberanas*, *Jaque Mate*, *Machirulo* y *A gusto* se convirtieron en el germen del planteamiento, desarrollo y conclusión de lo que se presenta. Estas surgieron de la caja de juguetes que compartía con mi hermano mayor, desde la cual me planteé abordar conceptos como juego y género.



Fig. 5 (arriba). Caja de juguetes que compartía con mi hermano.

Fig. 6 (abajo). Caja de juguetes que compartía con mi hermano, abierta.

Primeramente, esta fotografía fue el motivo por el que me centré en la exploración del género mediante la producción artística.



Fig. 7. Joan Lloret: *Autorretrato II*, 2021.

Autorretrato II parte de la necesidad de reconciliarme con el género fotográfico del autorretrato. Encontré en este la herramienta para exteriorizar aquello que empezaba a no ver tan claro en mi cabeza sobre la imposición de mi género. Utilicé la fotografía como herramienta para enseñar al mundo cómo me siento, qué me gusta y cómo quiero expresarme.

La fotografía me permitió jugar con este lenguaje y captar la flexibilidad del género que sentía y que quería mostrar. Alejándome de la forma de ser que había creado la sociedad hacia un yo más puro, más sincero. Maquillado y con falda porque esa es realmente la persona que soy.

La fotografía da la posibilidad de jugar con la imagen que damos al mundo, de sentirnos libres de expresar cómo nos sentimos y lo que somos. La fotografía nos da el poder y la confianza en nosotros/as mismos/as para reafirmarnos en nuestra identidad, en nuestro género, en nuestra forma de ser.

Las nenas soberanas consta de tres muñecas de plástico, con modificaciones en sus cuerpos. Están estructuradas de forma decreciente desde el centro a los extremos. La muñeca 1 la de la izquierda, la muñeca 2 la central y la muñeca 3 la colocada en la derecha.

Escogí tres muñecas que me atrajesen y les intercambié parte del cuerpo de la siguiente forma: la muñeca de la izquierda le pertenece la cabeza de la muñeca de la derecha; la muñeca del centro tiene las piernas de la muñeca de la derecha; y, por último, la muñeca de la derecha le faltan brazo y piernas, y su cabeza ha sido sustituida por la cabeza de la muñeca de la izquierda.

Todas forman una trinidad a partir de fragmentos intercambiados entre ellas.

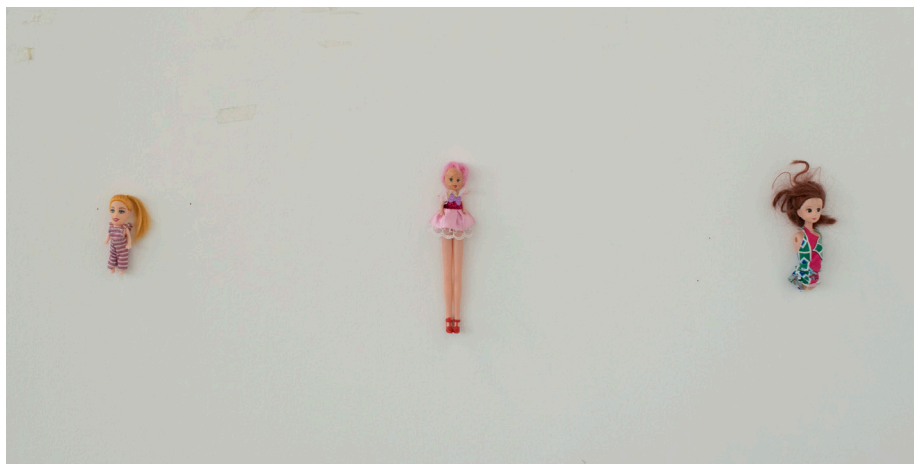


Fig. 8 (derecha). Joan Lloret: *Las nenas soberanas*, 2021.



En un inicio mi intención fue la de crear una composición interesante, pero sin llegar a modificarlas, solo trabajando con la composición y la distribución de estas en el espacio, pero pensé que si las fragmentaba e intercambiaba las partes mutiladas, resolvía así la composición además de abrir una incógnita respecto a la imagen surgida. Corté las piernas de la muñeca 3 y se las puse a la muñeca 2. Después, cambié la cabeza de la muñeca 1 a la muñeca 3. Problema de la muñeca 1 solucionado. Por último, quedaba la muñeca 3, sin piernas, pero con unos brazos que desviaban la mirada demasiado, respecto a la muñeca central. Así que ya puestos...le quité los brazos del torso y todo tuvo solución.



Fig. 9 (arriba). Joan Lloret: *Jaque Mate*, 2021.

Fig. 10 (centro). Joan Lloret: *Machirulo*, 2021.

Jaque mate es un tablero con el dibujo de una cuadrícula que recuerda al tablero de ajedrez y tres figuras masculinas de cocodrilos. Las cuales hacen referencia a la vida como juego en el que hay que ir moviendo ficha para que te tomen como un contrincante.

Observé que, potenciando la presencia única de figuras masculinas, es cuando podría uno replantearse por qué no hay una representación femenina.

No hay más que los tres cocodrilos de pecho sobresaliente y complexión atlética. La fuerza normativa masculina no deja que las mujeres entren en el tablero de juego, no les conceden su igualdad, sino que ellos son los únicos a los que se les permite jugar, mientras que la representación de ellas es nula, cero, invisible. Es por ello por lo que decidí potenciar dicha superioridad, para buscar el cuestionamiento de aquello que parece correcto a simple vista, pero que no lo es.

Machirulo surge de la expresión común “tienes un pico de oro”. Esta hace referencia a tener una capacidad de manipulación mediante el habla, que consigue cautivar a cualquiera.

Solo existe un gallo por corral. Es él el encargado de fecundar los huevos de las gallinas. Es el mayor mandato del corral. Con su pico de oro y desde las alturas lo controla todo, acechando ante la posible entrada de un intruso y si esto ocurriese no dudaría en atacar. Todo por mantener su rol.

Elaborar una relación entre el gallo y el hombre es sencillo cuando ambos tienen comportamientos similares. Esta metáfora lo expone sobre su cornisa, donde se encuentra su nido de pelo, haciendo referencia así a la imagen viril de “pelo en pecho”. Controla todo lo que ocurre dentro de su corral. Entendido como la masculinidad, pues es la sociedad la que les dice cómo deben ser y ellos se encargan de que sea así.



Fig. 11 (abajo). Joan Lloret: *A gusto*, 2021.

La muñeca de la pieza *A gusto* se encuentra deshecha y utilizada. Tiene la ropa sucia y rota, el pelo todo tieso y enredado, y su tono de piel está lleno de manchas de uso.

Esta, en el intento de encajar dentro de la caja de madera, se encuentra de pie con el torso torcido hacia un lado, con el brazo derecho entre la pared y su cuerpo y el izquierdo colgando libre. La caja cumple el rol de las voces masculinas y de la sociedad, quienes obligan, a la protagonista, a resistir y apretujarse para poder seguir adelante. Con la posibilidad de desarrollar parte de su vida, pero no de forma libre e igualitaria, sino soportado el dolor de riñones y el adormecimiento de las extremidades que el encajonamiento del sistema produce en ella.

Como contrapunto a la pose, contemplamos el fondo con purpurina de color roja. Son elementos llamativos y que hacen contraste con el aspecto de la muñeca. La caja entendida como lo atractivo, lo que gusta, lo normativo.

5.2 ¡A JUGAAAAR!

¡A Jugaaaar!, además de titular esta memoria, es el título de la exposición individual realizada en la Sala Transforma del Centre Municipal de Juventut d'Algirós del 03 al 09 de mayo de 2022. En esta se mostraron los resultados de la exploración del género a través de la práctica artística. Además de la actividad, *Dibújate*, en la que mediante siluetas de personas en cartulinas o goma eva, y rotuladores, invitaba a la realización de un personaje o de la expresión de uno/a mismo/a.

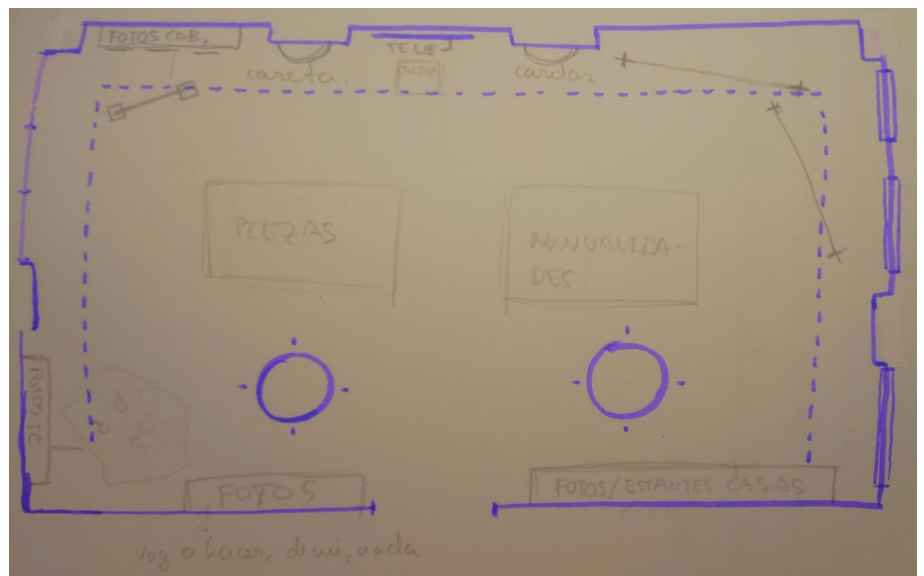


Fig. 12 (derecha). Plano de la sala Transforma del Centre Municipal de Juventut de Algirós.

Antes de realizar la exposición, fui a ver la sala y me llamó la atención la casualidad de que esta estaba situada al lado de una sala de ocio, en la que hay juegos de mesa, ping-pong o se dan clases de guitarra. La antesala de la exposición ya ponía en contexto al espectador/a de lo que dentro iba a acontecer. Un espacio abierto para la exploración y el cual da espacio a la

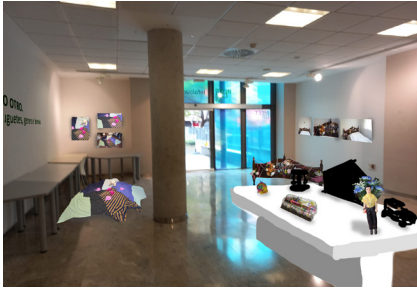


Fig. 13 - 14 - 15 (izquierda, centro y derecha). Simulación en photoshop de la distribución de las piezas.

expresión propia. Igual que puedes ir a jugar al Monopoly, también puedes ir a expresarte.

Junto con la exposición se realizó un catálogo y un vídeo para documentarla. Que adjuntamos en el Anexo I.

El catálogo invita a participar a los/as espectadores/as en el proceso de creación de las piezas mediante una actividad en la cual podrán adentrarse en el proceso de creación en primera persona. Para el catálogo he optado por un formato de libro tradicional, pero este va dentro de una caja de cartón, junto a una figura y una bolsa pequeña con algunos de los materiales que estaban hechas las piezas: plumas, gomas elásticas, brillantes de plástico, etcétera. Además de dos siluetas de la actividad presente durante el tiempo que duró la exposición, junto a una hoja explicativa de la actividad sugerida al/a espectador/a invitándolo/a así a pasar por el mismo proceso del cual las piezas han surgido. Permitiéndole no solo ser observador/a, sino que tome un papel activo. Mi intención es que el/la espectador/a genere su propio juguete modificado, resultado de la observación del catálogo y del análisis del objeto que hay dentro de la caja.

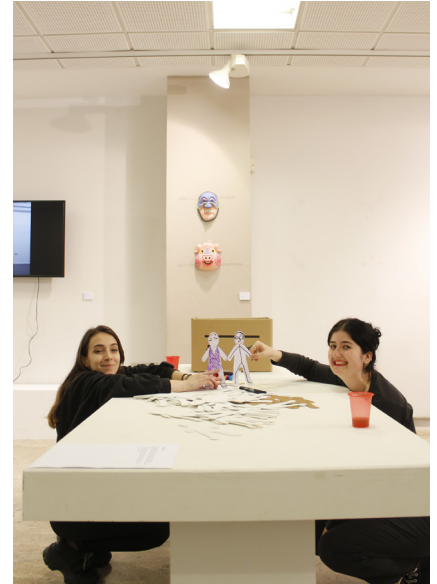


Fig. 16. Caja abierta del catálogo de la exposición ¡A jugaaaar!.



Fig. 17 (izquierda). Silueta en la que se interviene con rotuladores en la actividad *Dibújate*.

Fig. 18 - 19 (centro y derecha). Fotografía de la actividad *Dibújate*.



5.2.1 DIBÚJATE

Dibújate es una actividad propuesta al público de la exposición. Y mediante la cual invitaba al espectador a que formara parte de esta. En una mesa dejé rotuladores, figuras recortadas y una hoja explicativa en la que decía:

“*Dibújate* es una actividad en la cual, tras ver la exposición, se invita a la espectadora a intervenir figuras recortadas de papel o goma eva con la finalidad de: llevártelo a casa o introducirlo en la caja de cartón para que el artista pueda hacer una obra con el resultado de la actividad.

No tiene límite de edad, es para todo tipo de público. La cuestión es divertirse y poder disfrutar del juego que supone crear a alguien, representarse a sí misma o lo que la persona prefiera o lo que le sugiera en el momento.

Así que...¡¡¡a disfrutar!!!”

Mis intenciones con esta actividad fueron: en primer lugar, crear un espacio donde las personas se pudiesen sentir tranquilas de expresar quienes son; en segundo lugar, hacer partícipe a la persona espectadora de la sala, haciéndoles pasar por la metodología de juego y creatividad, similar a la que las piezas han sido realizadas; en tercer lugar, observar si la exposición ha podido influir en su proceso de expresión de la identidad del personaje que han creado; Y en cuarto y último lugar, con el resultado de esa acción poder realizar una pieza en la que las siluetas sean las protagonistas.

Gracias a esta actividad, he podido realizar es una recopilación y escaneado de estas siluetas para la elaboración de otra pieza en el futuro. En el Anexo II se encuentran todas las siluetas intervenidas por la gente.

5.2.2 Obras

En esta se han expuesto las piezas *jajajajajajajajajaja*, *Caja, cajita...*, *Que sueños con los angelitos*, *El almuerzo sobre la hierba*, *Separación de bienes*, *Riega la flor cada día con amor*, la serie fotográfica *Voy a hacer, de mí, nada*, *¿Jugamos a balón matar?*, *La bruja y su cerdito* y *Vestim la revolució*. A continuación se describirán y contextualizarán respecto a los demás trabajos que no se expusieron, ya que, después de visitar el espacio de la sala, consideramos más conveniente no exponerlos todos y mostrar aquellos que me interesaban en particular, ya bien por su presencia o interacción con el espacio.



Fig. 20 - 21 (izquierda y derecha). Joan Lloret: *Caja, cajita...*, 2022.



Caja, cajita... está compuesta por una caja de Ferrero Roche, tierra, flores de plástico, una muñeca y gomas elásticas.

Esta pieza parte de la imagen del ataúd de Blancanieves. La caja de bombones, altamente reconocible por los anuncios, se transforma en el ataúd de la muñeca. Esta es la protagonista de la pieza.

Se crea un ecosistema en el cual la muñeca está encerrada con la fertilidad de la tierra, y junto a la belleza plástica, aludiendo así al encajonamiento del género femenino en el rol de madre y de belleza inmaculada³. Las flores no se marchitan, se mantienen bellas a pesar del paso del tiempo.

Estos elementos tienen el rol de colchón sobre el que descansa la figura. Esta no puede salir, alguien o algo le ha colocado tantas gomas para que impidan que esto ocurra, no teniendo más remedio que convivir con aquello en la que la han encerrado. Con tierra fértil, pero sin nada que plantar. Con flores, pero de plástico por lo que de la tierra no podría crecer nuevas.

³ Algo inmarcesible o inmaculado se le aplica a aquello que no puede marchitarse.



Fig. 22. Joan Lloret: *jajajajajajajajajajaja*, 2022.



Fig. 23. Meret Oppenheim: *My nurse*, 1936.

Jajajajajajajajajajaja pretende perder la imagen de la figura que se oculta bajo las plumas. La pérdida de una imagen por la que la sociedad pueda definir o catalogar. Pluma tras pluma tras pluma conforman una nueva identidad, en la cual la figura ha metamorfoseado y se ha convertido en algo indefinido.

La pluma, dentro del colectivo LGBT+, está concebida como un gesto afeminado, relacionándolo con la feminidad. Un hombre es menos hombre si tiene pluma, siendo así rechazado y discriminado por el resto. Y hasta dentro del propio colectivo LGBT+, la plumofobia⁴ existe y está presente desde el momento en que una persona rechaza a otra por sus comportamientos afeminados. Creemos que la pluma debe celebrarse, que sea un arma de lucha social con la que combatir a quienes intentan ocultárnoslas. Ser quienes somos y estar orgullosos de ello.

Meret Oppenheim (Berlín, 1913 – 1985) mediante la combinación de objetos genera metáforas visuales que tienen como finalidad denunciar una situación o un hecho. En su pieza *My Nurse Maid* [Mi enfermera]. La artista nos presenta dos tacones blancos con dos sombreritos de cocinero en el final del tacón, los cuales se utilizan para adornar el pollo. Ambos tacones están sujetos por una cuerda que remite a la sumisión de la mujer, atada de pies y manos, permaneciendo inmóvil ante la superioridad masculina. Meret Oppenheim es directa al denunciar la situación de la mujer.

Los títulos son otro recurso con el que jugar en la producción artística. La artista utiliza un posesivo para terminar de completar la metáfora. Mi enfermera, de nadie más, yo mando sobre ella, soy su dueño. Los títulos nos permiten crear contraposición, que lleve a la reflexión sobre la pieza y su título, o bien andar en el mismo sentido que la pieza para hacer su asimilación más rápida. La pieza cubierta de plumas se titula *jajajajajajajajajajaja*, el título acompaña a la obra, en cuanto a que son las plumas las que provocan que nos riamos.

Que sueñes con los angelitos está formado por los pies de una cama que me encontré en los contenedores, que se presenta como cabecero y sobre el cual están atadas muñecas y peluches.

Las figuras se encuentran sujetas de forma que les sería imposible moverse. Son las cuerdas las que las mantienen sujetas al cabecero, ya que ejercen presión sobre los peluches y muñecas. Dicha presión y nuestra identificación con ellas nos proporciona una sensación de tensión e incomodidad que podemos trasladar a la metáfora que representan.

4 Rechazo y discriminación hacia los hombres que tienen gestos afeminados.



Fig. 24. Joan Lloret: *Que sueñes con los angelitos*, 2022.

Fig. 25. Joan Lloret: *Que sueñes con los angelitos*, 2022. Fotografía de la pieza colocada en una cama.



Hay una mano que sale del propio cabecero y que ayuda a estriar de las cuerdas, provocando así la compresión y tortura del resto de figuras: la muñeca que se encuentra en una de las patas, atada hasta el cuello; el oso de peluche, que, de tan sujeto, su cuerpo se ha torsionado; el torso de una barbie, que, en un intento de escape, alza los brazos en señal de anhelo; y por último una barbie de cuerpo entero, marcada con espray y a quien más castigada la tienen las cuerdas.

Tomo como referente la serie *Soldats Solders* de Antoni Miralda, (Terrassa, 1942) la repetición del soldado de juguete, por su relación inmediata con lo bélico y lo masculino, nos muestra la imagen de virilidad preconcebida a través de los juguetes.

Miralda, quien además de mostrarnos el objeto, mediante la fotografía lo confronta con las diversas lecturas. Así, no solo expongo de forma tridimensional la pieza *Que sueñes con los angelitos*, sino que planteo la posibilidad de que los pies de ese cabecero se conviertan en un cabecero real, fotografiándolo puesto en la cabeza de la cama, presentándose al espectador como un objeto útil.



Fig. 26. Antoni Miralda: *Essais d'Ameloration. Intervenciones urbanas #2* [Soldats Solders], 1968-69.



Fig. 27. Joan Lloret: *El almuerzo sobre la hierba*, 2022.

El almuerzo sobre la hierba. Trozos de camisetas cosidas y puestas sobre el suelo, pretende imitar la escena de un picnic. Las tazas y las teteras están llenas de un líquido negro, un poco más espeso que el agua y que, al lado de la imagen de los colores pastel, las flores secas repartidas por toda la tela, el oso de peluche y el conjunto de té de plástico genera una contradicción.

En este picnic conviven la inocencia de un/a niño/a y la seriedad de la vida adulta, quien para llegar a esta ha tenido que sacrificar la imaginación y la creatividad. El líquido oscuro representa lo corrompido, la oscuridad, aquello que hace que nos olvidemos de que jugar es divertido y no infantil. Transformándonos pues en adultos que creen que jugar es cosa de niños. Además, también puede interpretarse como lo masculino, un líquido tenebroso, oscuro y amargo. En contraposición con la suavidad del peluche y los colores del



Fig. 28. Joan Lloret: *El almuerzo sobre la hierba*, 2022.

mantel.

Está titulada igual que el cuadro de Manet, *El almuerzo sobre la hierba* (1862–1863), porque en este el papel que desempeña el hombre vestido, respecto a la exposición del cuerpo desnudo de la mujer, se percibe superior a ella. Despierta sospechas detrás de la imagen de un picnic aparentemente tranquilo, encasillando a los géneros en roles estereotipados al colocar en inferioridad a la mujer, desvistiéndola y exponiéndola ante los hombres.

Separación de bienes. Durante mi infancia viví la separación de mis padres, por lo que mi hermano, mi madre y yo tuvimos que mudarnos a casa de mi abuela, donde estuvimos viviendo un par de años hasta su posterior reconciliación. El recuerdo que tengo de mi casa es el refugiarme con mis juguetes cuando mis padres discutían. Mientras lloraba hablaba con estos y los peluches y de alguna forma sentía un confort, me calmaba el jugar.

Tras cada discusión cada uno se quedaba en una zona de la casa. Mi madre en la cocina y mi padre en el salón. Es un piso pequeño, así que quedarse en el salón implica quedarse con el baño y dormitorio. Mientras que quedarse con la cocina es simplemente la cocina.

Es pues, mediante la herramienta de escape que utilizaba en ese momento, con la que he representado la separación de los espacios a los que se iban tras discutir. Utilizando los colores rosa y azul, y sus asociaciones a lo femenino y lo masculino he presentado esa división del hogar. Tras las discusiones lo que quedaba era silencio. Es por ello por lo que he optado por una intervención limpia, algo sencillo y lo más parecido al silencio.

Fig. 29 - 30 (abajo y derecha). Joan Lloret: *Separación de bienes*, 2022.





Fig. 31 (derecha). Joan Lloret: *Riega la flor cada día con amor*, 2022.

Fig. 32 (arriba). Carlos Pazos: *Voy a hacer de mí una estrella*, 1975. Fotografía número 1503.

Fig. 33 (abajo). Claude Cahun: *Untitled*, 1928.



Riega la flor cada día con amor. En esta pieza relaciono el sistema social como una semilla que brota directamente del hombre. Generando así un patriarcado, donde el hombre es la imagen ensalzada y embellecida.

Parto de la expresión “tener una flor en el culo”, que hace referencia a tener suerte en la vida, construyo la imagen de un hombre normativo al cual le sale un ramo del culo, haciendo visible su alta suerte en la vida. Los hombres tienen suerte de nacer hombres, nacen con privilegios y eso les hace ver la vida desde una perspectiva mucho más agradable. Van flotando, casi sin tocar el suelo.

El ramo de plástico cobra el sentido cuando entendemos que es imposible de que se marchite. Una flor natural es sencilla de matar, se deja de regar y ya está. En cambio, una flor de plástico es inmortal, duradera, no hace falta agua para regarla. Existe y perdura en el tiempo. Hago pues una comparativa entre el hombre como patriarcado y la inmortalidad de las flores de plástico con la suerte de haber nacido hombre.

Estas flores se van heredando de generación en generación, de hombres a hombres, otorgándoles la suerte, sin necesidad de esperar a que crezca un ramo. Solo saben que tienen que llevarla y ejercen el rol que se les ha cedido.

La serie *Voy a hacer, de mí, nada* cuyo título encuentra referencia en la serie fotográfica *Voy a hacer de mí una estrella* de Carlos Pazos (Barcelona, 1949), en la que se presenta a sí mismo como una estrella de Hollywood. Además de la experimentación que lleva a cabo Claude Cahun (Nantes, 1894 – 1955) con su cuerpo a través del alejamiento del género, perdiendo en el horizonte todo binarismo, permitiéndole esto el experimentar con su propio género, representando ambos géneros en un mismo cuerpo.



Fig. 34 (izquierda). Joan Lloret: *¡Eh tu!*, 2022. [Voy a hacer, de mí, nada].



Fig. 35 (centro). Joan Lloret: *Mesa de trabajo 2*, 2022. [Voy a hacer, de mí, nada].



Fig. 36 (derecha). Joan Lloret: *Como Raffaella*, 2022. [Voy a hacer, de mí, nada].

Mi intención con esta serie fotográfica es la de explorar la expresión de género mediante el cuerpo, explorando los rasgos femeninos y los masculinos de las facciones de mi rostro, para ocultarlos o hacerlos más evidentes. De forma que ante la sociedad me presente ni tan masculino para ser hombre, ni tan femenino para ser mujer, mareando al sistema siendo ambos, pero ninguno a la vez. Utilizo las concepciones preexistentes como elemento, ya sea mediante la fusión de ambos conceptos o la pérdida de estos.

Voy a hacer, de mí, nada pretende perderse en el limbo del binarismo presente en la expresión de género. Y en el cual ser hombre o mujer implica tener que realizar ciertas actividades como jugar al fútbol o vestir de gris para los hombres y maquillarse o tener uñas largas para las mujeres. Mediante esa clasificación que hace el sistema, me planto en el medio. Si según el sistema no soy hombre porque hago cosas de mujeres, pero tampoco soy mujer porque tengo atributos de hombre, es cuando lanzo la siguiente reflexión, bajo las ideas “hombre-mujer” impuestas... ¿qué soy?

La serie está compuesta de nueve fotografías, alternando entre fotos en blanco y negro, en las que aparezco yo mismo, y en color en las que aparece un personaje. El resto de las fotografías se presentan en el Anexo III.

¿Jugamos a balón matar? Es una intervención sobre un juguete para pájaros. Intervenido de forma que se convierta en el soporte de la figura de Mafalda. De esta plataforma elevada caen cuatro bolas, cada una de un color, unidas a la base en al que se encuentra la figura mediante cadenas.

Balón matar, más conocido como balón prisionero o cementerio, es un juego que consiste en eliminar a tu contrincante, sin salirte de tu campo, al lanzarle una pelota y que esta le dé. El sentido que cobra en esta pieza este juego es que las pelotas están atadas, por lo que, solo se puede lanzar la pelota hacia los lados, sin efecto alguno, o hacia arriba, dándole a la figura de pleno. Sin alternativa alguna, todas las pelotas van hacia la figura, la cual



Fig. 37. Joan Lloret: *¿Jugamos a balón matar?*, 2022.



Fig. 38 (izquierda). Joan Lloret: *La bruja y su cerdito*, 2022.



Fig. 39 (centro). Máscara de la bruja.

Fig. 40. (derecha). Máscara del cerdito.



recibe pelotazos de todos lados, de forma que no tenga ni un respiro.

La bruja y su cerdito son dos personajes creados mediante la intervención de dos máscaras de papel. Surgen de una muy breve histórica propia, centrada en el cuento clásico de Hansel y Gretel. Un feliz matrimonio vivía en una casa en el campo. El marido tenía a su mujer como una sirvienta y ella, quien estaba bajo un hechizo embaucador, amaba por encima de todo a su marido. Un día una amable persona se acercó pidiendo un poco de comida y agua, cansada del viaje y sin apenas alguna moneda. El marido mientras comía con ansia gritó “No des nada de comida, ¡la comida es solo para mí!”. La persona visitante, quien con rostro de lástima miraba a la mujer del hombre, pronto cambió su expresión. Esta empezó a murmurar unas palabras y tras ello el marido se convirtió en un cerdo. Sentado en el sillón, comiendo de la bandeja. La visitante le dijo a la mujer: “Los humanos de los cerdos nos distamos muchos, pero tu marido es el cerdo más humano”. Así pues, la mujer quedó libre del hechizo del marido y este pasó a ser la mascota de la visitante.



Fig. 41 (arriba). Jenny Holzer: *Inflammatory essays*, 1979-82.

Fig. 42 (abajo). Impresiones de 43,2 x 43,2 cm en la que aparecen las frases de Jenny Holzer.

Vestim la revolució parte de la serie *Inflammatory essays* de Jenny Holzer (Gallipolis, 1950), la artista utiliza frases con un tono amenazante, en las que, tras una investigación, leyendo autores de la tradición comunista y anarquista, genera dichas frases con un tono agresivo y potente. Autores cómo: Lenin, Friedrich Engels o Lev Trotski, son los que inspiran a la artista para crear las frases. Holzer presenta las frases construyendo un collage de cuadrados de diversos colores y lo coloca sobre la pared. La idea que otorgan los colores es contradictoria a lo que las frases expresan.

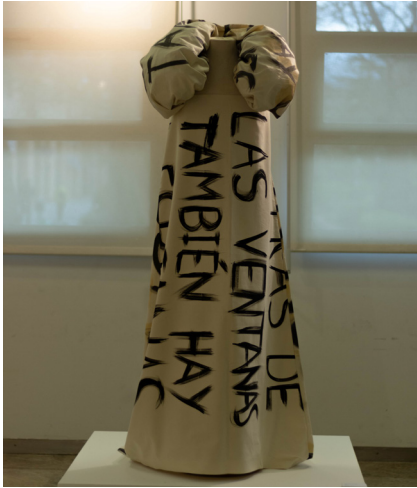


Fig. 43. Joan Lloret: *Vestim la revolució*, 2022.



Fig. 44. Manifestantes por la liberación del colectivo LGBT+ el 26 de junio de 1977 en La Rambla, Barcelona.

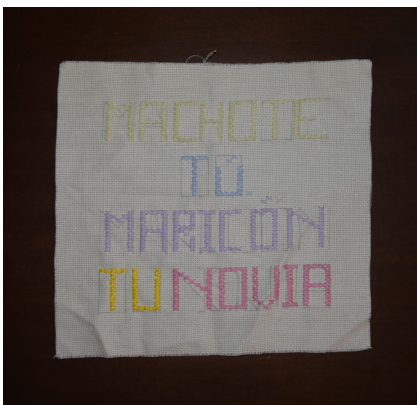


Fig. 45. Joan Lloret: *Machote tú, maricón tu novia*, 2022.

Utilizo mensajes de las pancartas del movimiento LGBT+, juego con las frases y su soporte, convirtiendo esas telas en un vestido. Este se convierte en el soporte para la expresión de la revolución, haciendo evidente la idea de que aquello con lo que nos vestimos también nos identifica y expresa lo que somos. Las frases que este lleva son “Detrás de los balcones también hay maricones”, “Detrás de las ventanas también hay lesbianas” y “Nosaltres no tenim por, nosaltres som”.

Al principio esta pieza iba a ser una instalación compuesta por tres pancartas, las mismas por las que está compuesto el vestido, pero finalmente replanteé las pancartas, pudiendo utilizarlas como estampados de un vestido. Tenían más sentido siendo un vestido que solamente como pancartas. Además me ayudaba a cercarme y entender mejor el trabajo de Jenny Holzer.

5.3 OTROS TRABAJOS RELACIONADOS

A partir de las piezas de la exposición han surgido otras que, aunque no estuvieron expuestas, forman parte del mismo proceso de trabajo.

Machote tú, maricón tu novia. Esta frase es léxico del lenguaje de mi abuela que cuando era pequeño y realizaba con éxito alguna acción, como no hacerme pis en la cama o aprobar asignaturas, me decía “Machóte tú maricón tu novia”. Cuando escuchaba esta frase sentía confort porque sentía que por hacer las cosas bien, como toca o como deben ser, era un machote y no un maricón. Aún sabiendo yo desde pequeño que era homosexual, durante gran parte de mi vida he vivido buscando esa aprobación de macho y no de maricón.

Mediante el punto de cruz y el uso de colores pastel, entendidos como dulces y alegres, presento la contradicción de celebrar el haber hecho algo bien, con la brusquedad de la frase.

El resultado final es un contraste entre los colores intensos, que hacen referencia a cosas bonitas, pero que los mensajes que llevan escritos no lo son, generando así lo que se conoce en la literatura como el recurso retórico de oxímoron, combinación de cosas opuestas que, al juntarse, aparecen contradicciones.



Fig. 46. Joan Lloret: *Cantajuegos*, 2022. Frame del vídeo.

Cantajuegos. En este vídeo exploro el baile como forma de diversión mediante movimientos ralentizarlos, que provocan inquietud ya que se tornan mucho más largos que a tiempo real.

Así pues, el cuerpo se va actualizando y evolucionando cada segundo, sin imposición alguna, solo la de mover el cuerpo al son de la música.

El cuerpo, como lienzo sobre el que dibujamos nuestra expresión de género, es el principal articulador de esta. Primero, modifico mi identidad de forma ficticia, creando un personaje que me permita alejarme de la imagen más personal. Una vez perdida la referencia de género, solo queda bailar y dejarse fluir por la música.

URL al vídeo: <https://youtu.be/wdJka8oYkQ>

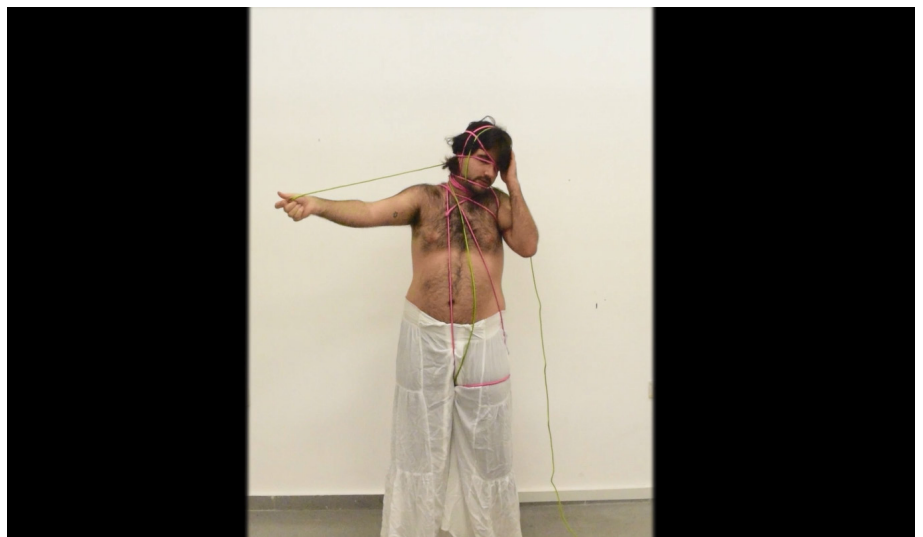
Cuerdas es una videoperformance centrada en la presión social por ser normativo.

El resultado de la acción es un cuerpo deformado y enrojecido por la presión de las cuerdas que hace contraste con la imagen primera del cuerpo, donde este aparecía sin rastro alguno de presiones.



Fig. 47 (izquierda). Françoise Janicot: *L'encoconnage*, 1972.

Fig. 48 (derecha). Joan Lloret: *Cuerdas*, 2022. Frame de la videoperformance.



A partir de la performance *L'encoconnage* (1972) de Françoise Janicot (París 1929 – 2017), exploro la forma en la que las cuerdas ejercen presión sobre el cuerpo. Janicot se cubre el cuerpo o zonas de este hasta que no queden visibles. Mi intención más bien es deformar la imagen del individuo quien, por presión social, quiere encajar en la imagen que nos vende el sistema. Cuerpos delgados, definidos y sin vellos, oprimen aquellos que son gordos, deformes y con pelo y estrías.



Fig. 49 (abajo). Hannah Wilke: *S.O.S Starification (Object series)*, 1974.

Genero una metáfora sobre el sistema y cómo este genera cuerpos ideales, de la misma forma que Hannah Wilke (New York, 1940 - 1993) utiliza su cuerpo en la serie *S.O.S starification Object*. Pega sobre su cuerpo chicles moldeados en forma de vagina, creando una metáfora entre el chicle y la mujer, en la forma que el chicle es deformando por la boca, con la manera en que los hombres utilizan a las mujeres.

URL al vídeo: <https://youtu.be/JR4nNoRY-04>

Mediante la serie *Collages*, he explorado las imágenes de revistas de ropa de baño de El Corte Inglés, mediante mis asociaciones personales y en las cuales he intervenido mediante el collage y la pintura acrílica, intensificando aquellos aspectos que las fotografías me sugerían.

He abordado desde una perspectiva crítica la forma en la que los cuerpos se presentan en esta revista como, por ejemplo, creando una similitud entre un hombre y un oso. Además, hago hincapié en el posesivo utilizado hacia las mujeres, mediante el cual se las concibe como complemento, perdiendo su identidad y pasando a ser “su mujer”, “su novia”. Cuando una mujer se casa con un hombre, pierde su nombre propio y pasa a ser “la mujer de”.

Fig. 50 (izquierda). Joan Lloret: *Oso Yogui*, 2022.

Fig. 51 (centro). Joan Lloret: *Hay que saber defenderse*, 2022.

Fig. 52 (derecha). Joan Lloret: *Toda tuya*, 2022.



6. CONCLUSIONES

En este trabajo final de grado se ha desarrollado una práctica artística mediante la cual he explorado el género a través del juego libre. Lo más importante de este desarrollo ha sido la gran variedad de posibilidades y soluciones que el juego libre me ha otorgado, ya que me ha permitido desarrollar piezas dentro de un ámbito de diversión y experimentación. He reflexionado sobre el género y cómo este se expande, llegando a ser mucho más amplio que el mero hecho de ser hombre o mujer. Lo que más me ha ayudado ha sido la predisposición que tiene el juego libre para continuar experimentando y probando cosas. Además de centrarme en una multidisciplinariedad, con la que me he motivado a seguir a delante y poder ver nuevos resultados. Pudiendo expandirme a otros campos de la creación artística y nutriéndome de diversas formas de trabajar. Asimismo, en este proyecto también se han explorado las posibilidades del género. Este es un concepto que se nos consigna y mediante el cual nuestras relaciones sociales se ven afectadas. Lo que más me ha ayudado a entenderlo ha sido experimentar cambios sobre mi propio cuerpo. He podido relacionar la forma de operar del juego espontáneo con el proceso de autoexploración y autodefinición de mi propio género, dejándome afectar y jugando con estos. He entendido que lo que me hace ser hombre no es más que un concepto definido por un sistema cisheterosexual, el cual discrimina todo aquello que es distinto a este. También me ha ayudado el poder aplicarlo al día a día, siendo aún más consciente de la categorización que este lleva consigo, pudiendo identificarlo mejor y más rápido.

De la misma forma, he sido capaz de realizar una exposición en la que se ha mostrado el resultado de la práctica artística en la cual el/la espectador/a ha salido de su rol pasivo para volverse activo y vivir una experiencia mediante una actividad que requería la participación voluntaria. Se ha generado una conclusión de la propia exposición, es que la gente que ha querido ha logrado expresarse y sentirse a gusto, tanto como para expresar quienes son mediante el arte. Considero pues, que se ha conseguido crear un espacio libre.

Durante la elaboración del TFG se ha tomado consciencia de que la primera etiqueta con la que se nos asigna es el género y la cual está gestionada por un sistema en el que ser diferente es algo que se ha de ocultar.

¿Realmente somos quienes queremos ser o somos quienes esperan que seamos? A través de esta experimentación me he dado cuenta de que aquello con lo que llevo conviviendo veintidós años, no es más que una idea preconcebida asignada por mis genitales y que ahora descubro, que no se corresponde con lo que siento. Y no soy el único en esta situación. Este descubrimiento ha sido posible mediante el arte.

Me entristece ver aún tanto odio causado por la desinformación y la influencia social del rechazo hacia lo diferente. Pero me alegra saber que cada vez hay más personas capaces de ser y expresar quienes son, dejando atrás toda etiqueta o expectativa y luchando por crear espacios libres y seguros.

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Aliaga, J. V. (2016). *Arte y cuestiones de género* (Arte Hoy no 16) (2.a ed.). Editorial Nerea.

Butler, J. (2016). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. En *Sujetos de sexo/género/deseo* (págs.45-85). Ediciones Paidós.

Butler, J. (2019). *Repensar la vulnerabilidad y la resistencia*. En *Resistencias* (págs.21-51). Paradiso Editores.

May, S. (2019). *El poder de lo cuqui*. En *Prólogo* (págs.11-18). ALPHA DECAY.

Urtasun, A. (2011). *Homo ludens: el artista frente al juego*. Fundación Museo Jorge Oteiza.

ARTÍCULOS

Alvarado, M. Á., & Montero, M. M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Redalyc.org. Recuperado 15 de abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Enseñat, A. P. & Mata, I. M. (2020). *Diversidad en la identidad y expresión de género en Educación Física: Una revisión de la literatura. / Diversity in gender identity and expression in Physical Education. A review of the literature*. Dialnet. Recuperado 16 de abril de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7397363>

Galet, C. (2014). *El juego como aprendizaje social de género en la infancia*. Textura, 32. Recuperado 16 de abril de 2022, de https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/El_juego_como_aprendizaje_social.pdf

González, M. C. (2019). *Jugar es un asunto serio*. SciELO. Recuperado 11 de abril de 2022, de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001

Reina, M. D. C. M., & Cea, M. V. (2009). *Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles*. Redalyc.org. Recuperado 15 de abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10411360004>

TRABAJOS ACADÉMICOS

Hinojal, A. P. (2021). *Juguetes y estereotipos de género en el alumnado de educación infantil: Un estudio de caso* (TFG, Universidad de Valladolid). <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/49992>

PODCAST

Vegas, V. (Presentadora). (2021). *Orgullo* [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/1A9njlCBGq8wesrRuuyUtx?si=45ae5cfa996e4858>

SERIES Y DOCUMENTALES

Kauffman, M. & Crane, D. (Creadores y productores). (22 de septiembre de 1994 al 6 de mayo de 2004). El de la casa de muñecas (Temporada 3, episodio 20)[Episodio de serie de televisión]. *Friends*.

Dadich, S. (Creador), B. Sorrentino, S. Roma & P. Chowles (Productores). (25 de septiembre de 2019). Cas Holman: Design for play (Temporada 2, Episodio 4) [Capítulo de Documental]. *Abstract: The Arts of Design*. Netflix.

VIDEOS

R. [Realkiddys]. (2017, 23 febrero). *Inspirando al futuro sin estereotipos* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pJvJo1mxVAE&feature=youtu.be>

Latinoamérica, A. [Always Latinoamérica]. (2014, 2 julio). *¿Qué significa hacer algo #ComoNiña? | Always* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s82iF2ew-yk&feature=youtu.be>

G.Y.T.V. [GaYardoTV]. (2017a, agosto 18). *Vestido Nuevo - Corto - LGTB - España - (2007)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LvdnQP UYLY&feature=youtu.be>

N. [Notodofilmfest]. (2020, 17 noviembre). *NO BINARIO* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gb_l73JqiRU&feature=youtu.be

H. [Hollie McNish]. (2018, 15 octubre). *Rosa o Azul // poema de Hollie McNish @holliepoetry (doblada en Español)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VwwyyWaskW8&feature=youtu.be>

- Fig. 37. Joan Lloret: *¿Jugamos a balón matar?*, 2022.
- Fig. 38. Joan Lloret: *La bruja y su cerdito*, 2022.
- Fig. 39. Máscara de la bruja.
- Fig. 40. Máscara del cerdito.
- Fig. 41. Joan Lloret: *Vestim la revolució*, 2022.
- Fig. 42. Jenny Holzer: *Inflammatory essays*, 1979-82.
- Fig. 43. Impresiones de 43,2 x 43,2 cm en la que aparecen las frases de Jenny Holzer.
- Fig. 44. Manifestantes por la liberación del colectivo LGBTQ+ el 26 de junio de 1977 en La Rambla, Barcelona.
- Fig. 45. Joan Lloret: *Machote tú, maricón tu novia*, 2022.
- Fig. 46. Joan Lloret: *Cantajuegos*, 2022. Frame del vídeo.
- Fig. 47. Françoise Janicot: *L'encoconnage*, 1972.
- Fig. 48. Joan Lloret: *Cuerdas*, 2022. Frame de la videoperformance.
- Fig. 49. Hannah Wilke: *S.O.S Starification (Object series)*, 1974.
- Fig. 50. Joan Lloret: *Oso Yogui*, 2022.
- Fig. 51. Joan Lloret: *Hay que saber defenderse*, 2022.
- Fig. 52. Joan Lloret: *Toda tuya*, 2022.
- Fig. Anexo I 1. Cartel exposición *¡A jugaaaar!*.
- Fig. Anexo I 2. Hoja de sala de la exposición *¡A jugaaaar!*.
- Fig. Anexo I 3. Caja del catálogo de la exposición *¡A jugaaaar!*.
- Fig. Anexo II 1. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.
- Fig. Anexo II 2. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.
- Fig. Anexo II 3. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.
- Fig. Anexo II 4. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.
- Fig. Anexo II 5. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo II 6. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo II 7. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo II 8. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo II 9. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo II 10. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo II 11. Siluetas de la actividad *Dibújate*.
- Fig. Anexo III 1. Joan Lloret: *Plantà*, 2022.
- Fig. Anexo III 2. Joan Lloret: *Uniformada/o*, 2022.
- Fig. Anexo III 3. Joan Lloret: *¿Ereh tú? Poh soy yo, ¡No voy a ser yo!*, 2022.
- Fig. Anexo III 5. Joan Lloret: *¡A bailar canalla!*, 2022.
- Fig. Anexo III 6. Joan Lloret: *Flores*, 2022.
- Fig. Anexo III 7. Joan Lloret: *A Conchi y Pepe*, 2022.
- Fig. Anexo IV 1. Ideación vestido.
- Fig. Anexo IV 2. Forma del vestido.
- Fig. Anexo IV 3. Medidas y patrones.
- Fig. Anexo IV 4. Boceto final del vestido.
- Fig. Anexo IV 5. Boceto final del vestido.
- Fig. Anexo IV 6. Fotografía en el plató, 2022.

Fig. Anexo IV 7. Fotografía en el plató, 2022.

Fig. Anexo IV 8. Fotografía en el plató, 2022.

ANEXO I. EXPOSICIÓN *¡A JUGAAAAR!*

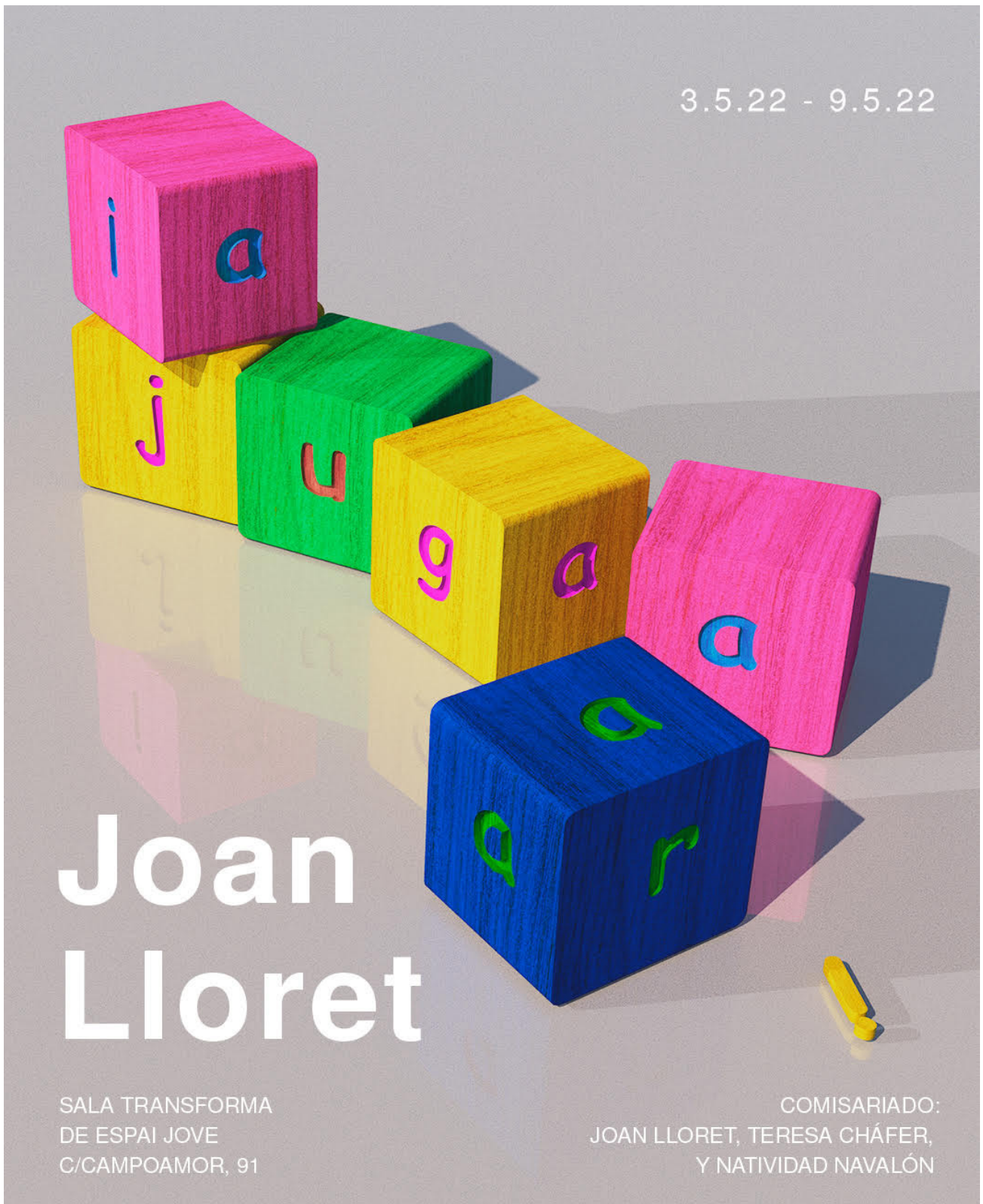


Fig. Anexo I 1. Cartel exposición *¡A jugaaaar!*.

iA jugaaaar!

Joan Lloret

iA Jugaaaar! La exposició del artista Joan Lloret té com a pretensió mostrar les obres més representatives de l'artista. El jove Valencià, nascut el 22 de juny del 2000 a La Vila Joiosa, és un artista multidisciplinari que procura tractar des del seu únic punt de vista i matèric l'autoexploració d'un mateix.

Trabaja con un interés plástico en multitud de áreas artísticas, desde fotografía, performance hasta escultura con juguetes, pudiendo conformar su obra con gran versatilidad.

Mediante el juego, libre de expectativas y prejuicios, Joan pretende analizar un aspecto en concreto: el género. Por ello esta muestra es fragmento de lo que el artista ha realizado en esa libre acción del ser y nos invita con esta reflexión sobre qué es aquello del género.

"El deseo es siempre es la búsqueda del reconocimiento. En la medida en que el afán se muestra implicado en las normas sociales, se encuentra ligado con la cuestión del poder y con el problema de quién reúne los requisitos de lo que se reconoce como humano y quién no. Si yo soy de un cierto género, ¿seré todavía considerado como parte de lo humano? ¿Se expandirá lo «humano» para incluirme a mí en su ámbito? Si deseo de una cierta manera, ¿seré capaz de vivir? ¿Habrà un lugar para mi vida y será reconocible para los demás, de los cuales dependo para mi existencia social?" - Judith Butler, Deshacer el género.

iA Jugaaaar! L'exposició de l'artista Joan Lloret té com a pretensió exposar les obres més representatives de l'artista. El jove Valencià, nascut el 22 de juny del 2000 a La Vila Joiosa, és un artista multidisciplinari que procura tractar des del seu únic punt de vista i matèric l'autoexploració d'un mateix.

Treballa amb un Interés plàstic en multitud d'àrees artístiques, des de fotografia, "performance fins a escultura amb joguets, podent conformar la seua obra amb gran versatilitat.

Mitjançant el joc, lliure d'expectatives i prejudicis, Joan pretén analitzar un aspecte en concret: el gènere. Per això aquesta mostra és fragment del que l'artista ha realitzat en aquesta lliure acció de l'ésser i ens convida amb aquesta reflexió sobre què és allò del gènere.

"El desig és sempre és la cerca del reconeixement. En la mesura en què l'afany es mostra implicat en les normes socials, es troba lligat amb la qüestió del poder i amb el problema de qui reuneix els requisits del que es reconeix com a humà i qui no. Si jo soc d'un cert gènere, seré encara considerat com a part de l'humà? S'expandirà l'«humà» per a incloure'm a mí en el seu àmbit? Si desig d'una certa manera, seré capaç de viure? Hi haurà un lloc per a la meua vida i serà reconeixible per als altres, dels quals dependc per a la meua existència social?" - Judith "Butler, Desfer el gènere.

iA Jugaaaar! The exhibition of the artist Joan Lloret aims to show the artist's most to show the most representative works of the artist. The young Valencian artist, born on 22 June 2000 in La Vila Joiosa, is a multidisciplinary artist who tries to deal with the self-exploration of oneself from his unique and material point of view.

He works with a plastic interest in a multitude of artistic areas, from photography, performance to sculpture with toys, being able to shape his work with great versatility.

Through play, free of expectations and prejudices, Joan aims to analyse a specific aspect: gender. For this reason, this exhibition is a fragment of what the artist has done in this free action of being and invites us to reflect on what gender is.

"Desire is always the search for recognition. To the extent that desire is implicated in social norms, it is linked to the question of power and to the problem of who meets the requirements of what is recognised as human and who doesn't. If I am of a certain gender, if I am of a certain gender, then I am of a certain gender, and if I am of a certain gender, then I am of a certain gender. If I am of a certain gender, will I still be considered part of the human? Will "human" expand to include me in its ambit? If I desire in a certain way, will I be able to live? Will there be a place for my life and will it be recognisable to others, on whom I depend for my social existence?" - Judith Butler, Undoing Gender.

Fig. Anexo I 2. Hoja de sala de la exposición iA jugaaaar!.



Fig. Anexo I 3. Caja del catálogo de la exposición iA jugaaaar!.

URL

Vídeo de la exposición: <https://youtu.be/mTy6vmlZXkw>

Catálogo: https://issuu.com/joanlloretsanchez/docs/lloret_s_nchez_joan_entrega_5.cat_logo

Vídeo del catálogo: <https://youtu.be/nKAlt9cy9JE>

ANEXO II. RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD *DIBÚJATE*.

En este anexo se presentan los resultados de la actividad Dibújate. La actividad ha resultado exitosa. La gente que acudió a la exposición o que casualmente se la encontraron un sitio donde sentirse cómodas y expresarse. Incluso dejaron algún mensaje detrás mediante el cual he podido interpretar que a algunas de estas personas les ha gustado formar parte y sentirse acogidas.

Las siluetas están numeradas en orden cronológico y divididas en dos grupos: siluetas con mensaje trasero y después las que están solo pintadas.



Fig. Anexo II 1. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.



Fig. Anexo II 2. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.



Fig. Anexo II 3. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.



Fig. Anexo II 4. Silueta de la actividad *Dibújate*. Por delante y por detrás.

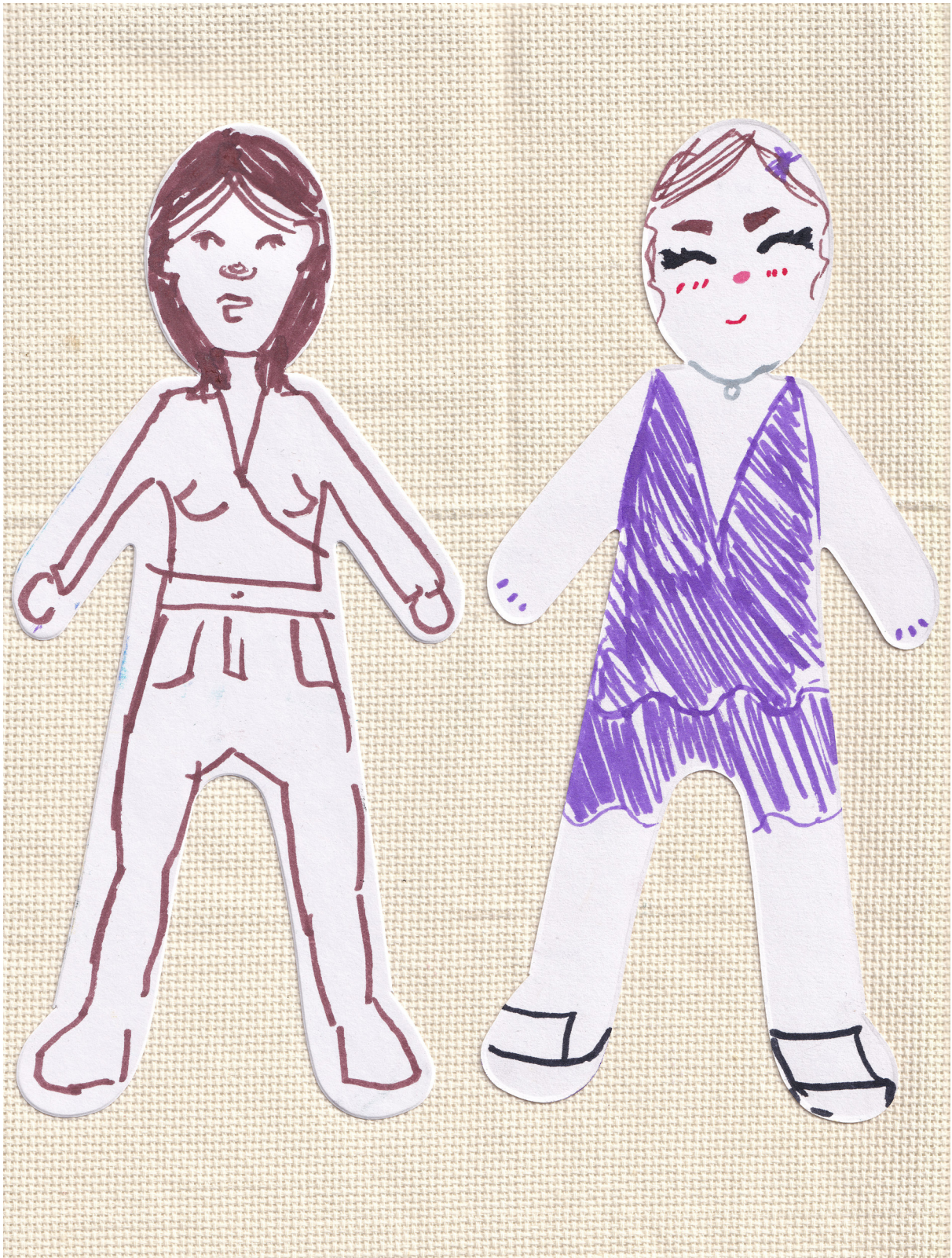


Fig. Anexo II 5. Siluetas de la actividad *Dibújate*.

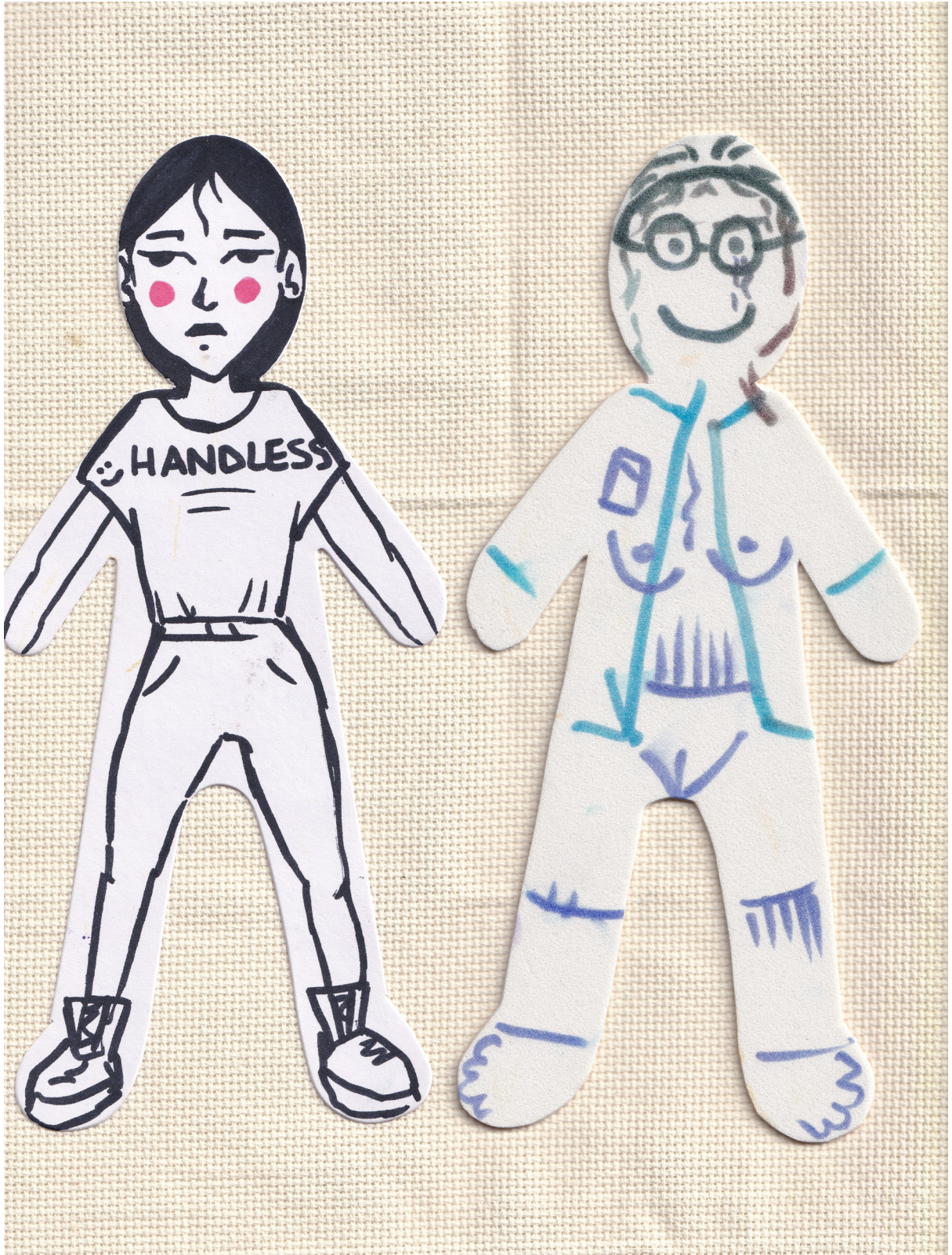


Fig. Anexo II 6. Siluetas de la actividad *Dibújate*.



Fig. Anexo II 7. Siluetas de la actividad *Dibújate*.

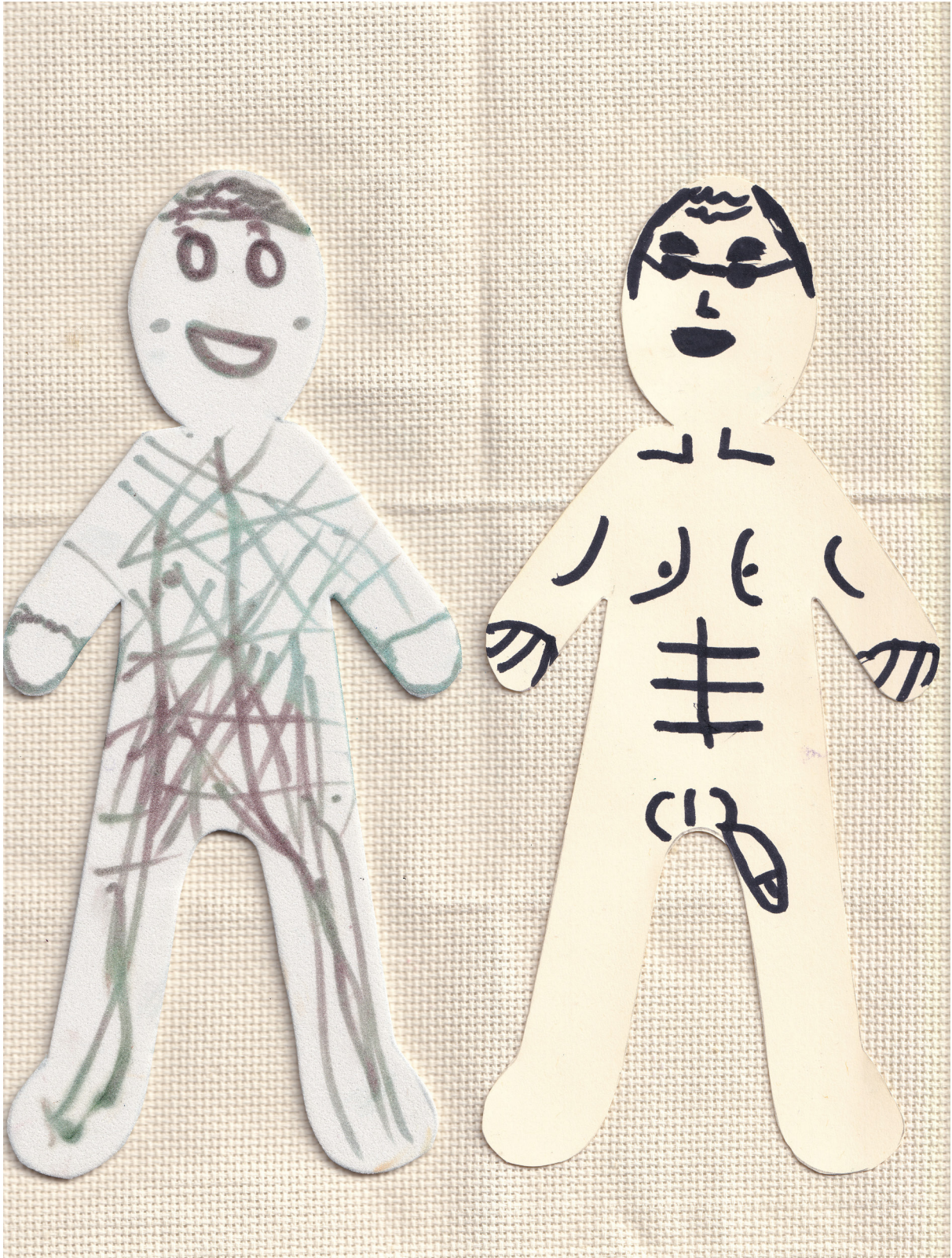


Fig. Anexo II 8. Siluetas de la actividad *Dibújate*.



Fig. Anexo II 9. Siluetas de la actividad *Dibújate*.

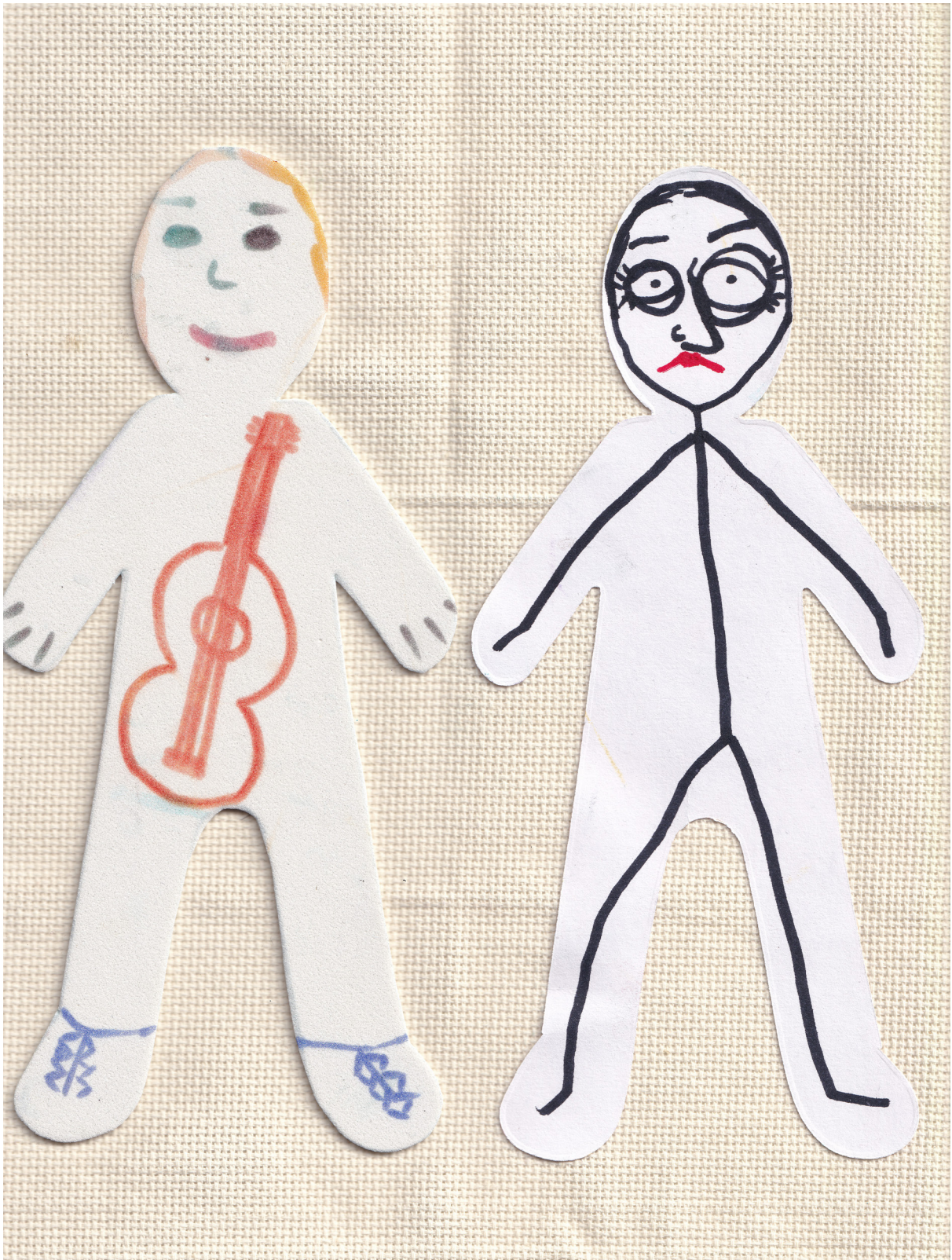


Fig. Anexo II 10. Siluetas de la actividad *Dibújate*.



Fig. Anexo II 11. Siluetas de la actividad *Dibújate*.

ANEXO III. VOY A HACER, DE MÍ, NADA.

Aquí se presentan el resto de las fotografías de la serie *Voy a hacer, de mí, nada*.

Fig. Anexo III 1 (arriba). Joan Lloret:
Plantà, 2022.

Fig. Anexo III 2 (abajo). Joan Lloret:
Uniformada/o, 2022.

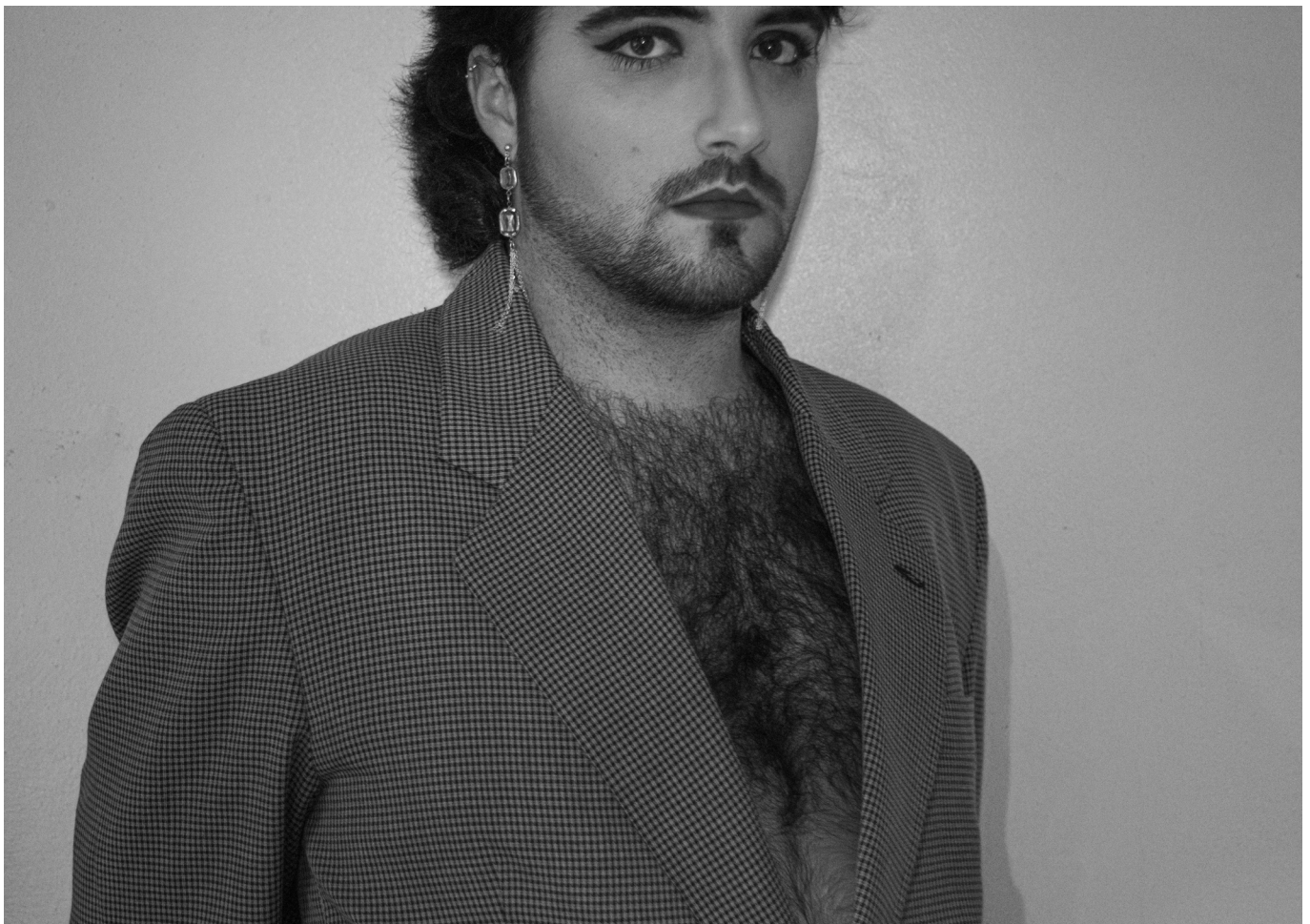




Fig. Anexo III 3. Joan Lloret: *¿Ereh tú? Poh soy yo, ¡No voy a ser yo!*, 2022.



Fig. Anexo III 5 (arriba). Joan Lloret: *¡A bailar canalla!*, 2022.

Fig. Anexo III 6 (bajo). Joan Lloret: *Flores*, 2022.





Fig. Anexo III 7. Joan Lloret: *A Conchi y Pepe*, 2022.

ANEXO IV. *VESTIM LA REVOLUCIÓN.*

Para la realización el vestido se han llevado a cabo una ideación y unos bocetos previos para la elección de la forma de este. Las medidas se han sacado a medida de mi cuerpo, para una posterior sesión de fotos.

Además de la elaboración de este me ha ayudado mi madre, ya que no controlo mucho la máquina de coser. Así que entre las dos hemos realizado el vestido.

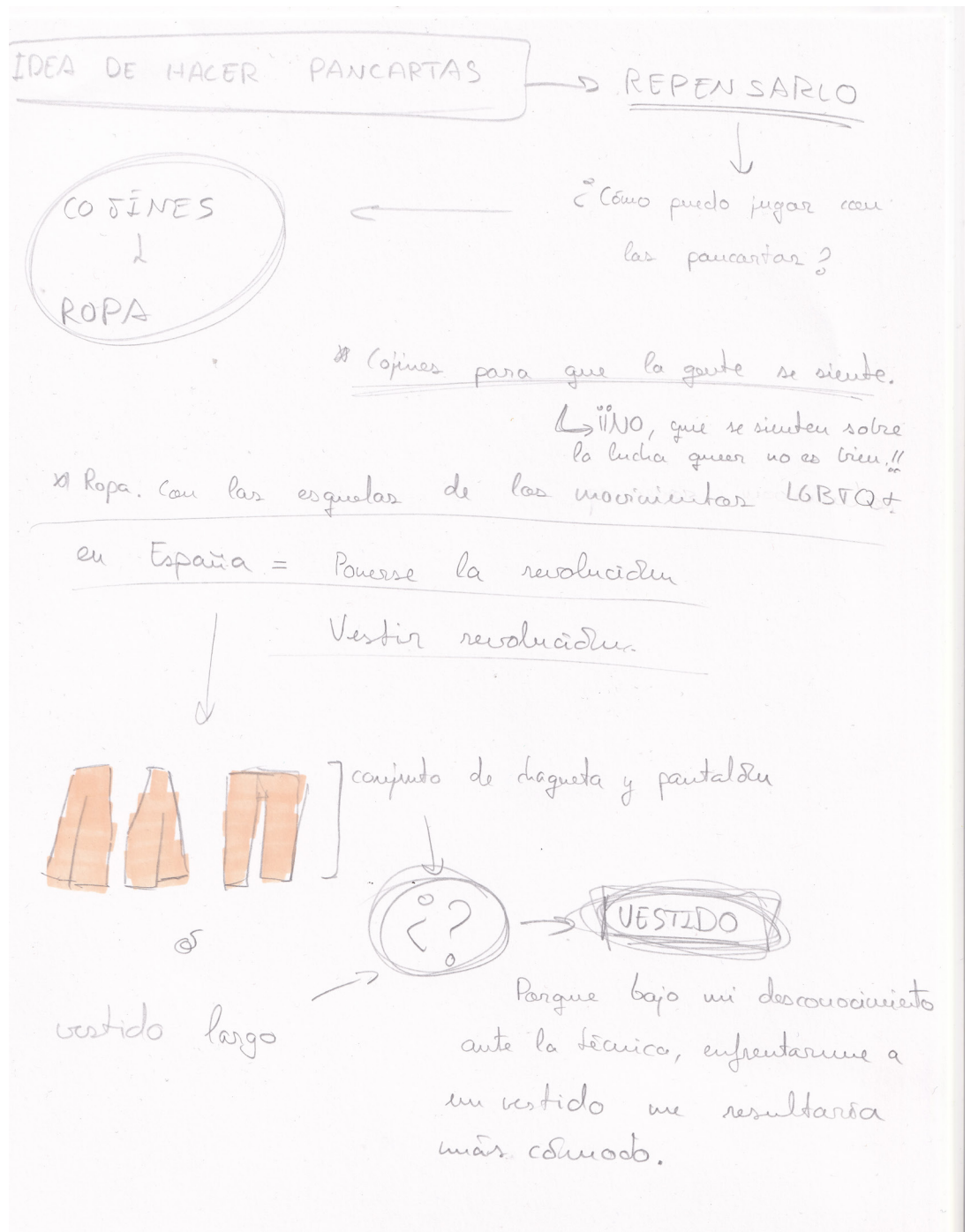


Fig. Anexo IV 1. Ideación vestido.



Fig. Anexo IV 2. Forma del vestido.

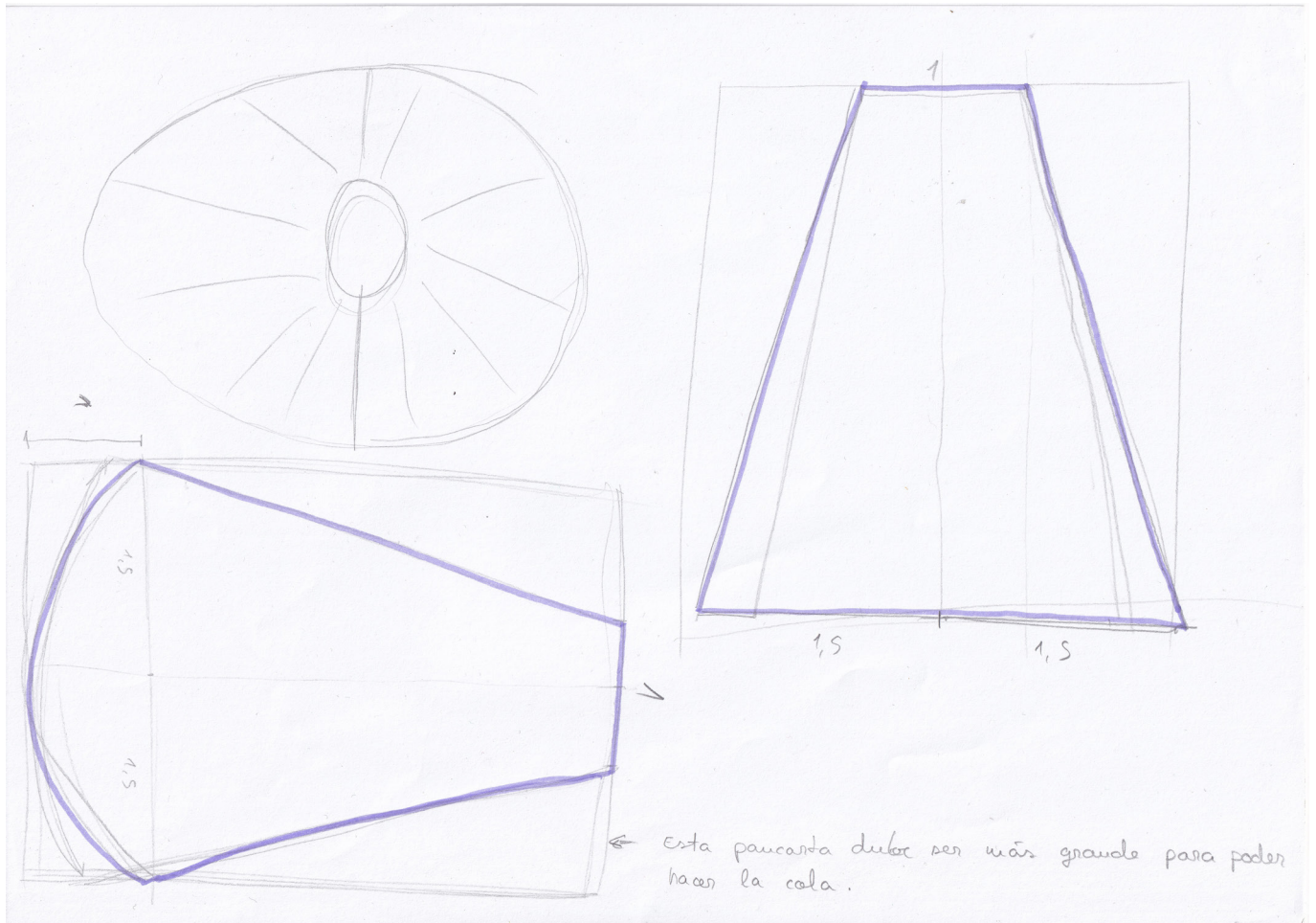


Fig. Anexo IV 3. Medidas y patrones.



Fig. Anexo IV 4. Boceto final del vestido.



Fig. Anexo IV 5. Boceto final del vestido.



Fig. Anexo IV 6. Fotografía en el plató, 2022.



Fig. Anexo IV 7 . Fotografía en el plató, 2022.



Fig. Anexo IV 8. Fotografía en el plató, 2022.