



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Jugar como proceso creativo: una mirada personal al
imaginario infantil.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Jover Ruano, Sandra

Tutor/a: Mañas García, Alejandro

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El proyecto presente consiste en la realización de un conjunto de obra artística interdisciplinar como resultado del análisis de la construcción identitaria del yo. El trabajo *Jugar como proceso creativo: una mirada personal al imaginario infantil*, está compuesto por cuatro series de producción artística, donde se parte de los conceptos de juego y de recuerdo-imaginario infantil con el fin de generar una introspección personal, que a la misma nos sirve como proceso creativo.

El punto de partida es el propio registro y archivo familiar recuperado. Predomina la experimentación con diferentes materiales y el juego como canal entre el interior y el exterior. En este contexto se busca entender cómo funciona el aspecto de la memoria como construcción de la identidad, la espontaneidad o la propia creatividad. Tomando lo lúdico como vía de experimentación, se expresan las preocupaciones más profundas con una mirada que cuestiona lo establecido en la actual sociedad, así como se invita a la persona que mira y que juega a la reflexión conjunta, haciendo de lo individual, lo colectivo.

PALABRAS CLAVE

Identidad - memoria - juego - experimentación - interdisciplinar

ABSTRACT

The present project consists of the realization of a set of interdisciplinary artistic work as a result of the analysis of the identity construction of the self. The work *Playing as a creative process: a personal look at children's imagination*, is made up of four series of artistic production, which starts from the concepts of play and children's memory-imaginary in order to generate a personal introspection, which at the same time It serves us as a creative process.

The starting point is the recovered family registry and archive itself. Experimentation with different materials and play as a way between the interior and the exterior predominate. In this context, we seek to understand how the aspect of memory works as a construction of identity, spontaneity or creativity itself. Taking the playful as a way of experimentation, the deepest concerns are expressed with a look that questions what is established in current society, as well as the person who watches and plays is invited to reflect together, making the individual the collective.

KEY WORDS

Identity - memory - play - experimentation - interdisciplinary

A ti, S, por jugar y hacerme ser quien soy,
a Noa, por acompañarme en este viaje,
a Alejandro, por tu apoyo, paciencia y confianza,
y a todas mis amigas y familiares, por cuidarme,
gracias.

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.....	1
ABSTRACT AND KEY WORDS.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
2.1. OBJETIVOS	7
2.2. METODOLOGÍA.....	7
3. MARCO TEÓRICO.....	9
3.1. EL CONCEPTO DE JUEGO.....	9
3.1.1. <i>Pulsión y divertimento</i>	10
3.1.2. <i>Jugar como lugar de encuentro</i>	11
3.2. EL JUEGO ESPONTÁNEO VINCULADO AL ARTE.....	12
3.2.1. <i>Proceso creativo: jugar en serio</i>	13
3.3. CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA.....	14
3.3.1. <i>"Hacerse" en base a lo lúdico</i>	16
3.3.2. <i>Memoria que construye</i>	17
3.3.3. <i>Juego dentro del género fábulas</i>	18
4. REFERENTES ARTÍSTIQUES.....	19
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	24
5.1. ANTECEDENTES PERSONALES.....	24
5.1.1. <i>Ventrílocuo</i>	25
5.1.2. <i>Yo tengo un secreto</i>	25
5.1.3. <i>Carga</i>	25
5.1.4. <i>Deshacer</i>	26
5.2. SERIES.....	26
5.2.1. <i>Castillo</i>	27
5.2.2. <i>¿Salió rana?</i>	29
5.2.3. <i>Soy el monstruo que me susurra</i>	30
5.2.4. <i>Bulas</i>	31
6. CONCLUSIONES.....	33

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
8. ANEXO DE IMÁGENES.....	38
9. ANEXOS.....	41

1. INTRODUCCIÓN

La motivación para comenzar el siguiente proyecto nace de la reflexión profunda acerca de la identidad propia y el concepto de juego como canalizador de la misma, ya presente el interés por este tema unos años atrás. Esta investigación teórica convive, simultáneamente, con el desarrollo de la producción artística.

El encuentro casual con el libro *El Juego Espontáneo* de Javier Lacruz, marca el inicio de este estudio, siendo la primera lectura acerca del tema de juego cercano a nuestra manera de entenderlo, con numerosos referentes teóricos y un sin fin de nuevas consultas.

A partir del imaginario infantil y personal, tomando lo lúdico como proceso creativo, se expresan las preocupaciones más profundas con mirada crítica y que cuestiona constantemente lo establecido en la actual sociedad, así como se invita a la persona que mira y que juega a la reflexión conjunta. De lo ajeno a lo compartido. De lo individual a lo colectivo.

Una vez establecido el concepto de investigación, encontramos los objetivos marcados para el desarrollo de esta propuesta, diferenciados en uno general, compuesto de contenido teórico y práctico, y varios específicos; así como la metodología a seguir. El marco teórico es el siguiente apartado que apreciamos, donde se sientan los cimientos teóricos del trabajo, presentando diversas reflexiones acerca del juego en relación con el desarrollo de la identidad, ambos conceptos clave en este proyecto. El discurso expuesto se apoya constantemente en el pensamiento de las personas citadas a lo largo de este apartado. A continuación, se enumeran y analizan las influencias de artistas y sus obras que nos han inspirado en nuestra práctica artística y en la génesis de este proyecto, presentes en el marco referencial, haciendo una difícil selección de aquellas que tienen mayor afinidad con la naturaleza lúdico-identitaria de nuestro proyecto. La parte de producción artística, en respuesta y diálogo constante con el estudio y la investigación, comienza con la muestra de la evolución de la cual ha nacido el resultado final mediante la trayectoria de obra anterior. En el segundo punto de este apartado exponemos el conjunto de obra realizada, estructurada en series en base a los apartados del marco teórico. Finalmente, el trabajo queda concluido por las reflexiones tras su confección, acerca de su relación con los objetivos iniciales y la experimentación personal que se ha llevado a cabo, entre otras cuestiones, así como las futuras vías de trabajo como continuación de lo presente investigado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Desde el planteamiento inicial de este trabajo, ha sido necesario preguntarnos qué se quiere investigar y cómo resolverlo en la práctica. Para ello marcamos unos objetivos que se muestran a continuación al mismo tiempo que se describe la metodología seguida para su realización, siendo estos clave en el proceso, y quedando organizados desde los generales a los específicos en cuanto al tema a desarrollar.

2.1. OBJETIVOS

El objetivo general consiste en analizar y reflexionar acerca de la identidad propia a través de un estudio del imaginario infantil y la memoria, a su vez trasladando la individualidad a la colectividad como mirada crítica hacia la sociedad. Paralelamente, se pretende explorar la interdisciplinariedad como marco de desarrollo de proyecto artístico, basado en la investigación del juego y las diferentes posibilidades expresivas y experimentales que ofrece la materia.

Objetivos específicos:

- Revisar el imaginario personal cotidiano-infantil del “yo” así como el análisis de las diferentes etapas del desarrollo.
- Investigar y analizar el juego como proceso creativo con el fin de generar un marco teórico y referencial para la producción personal de la obra.
- Analizar diferentes referentes artísticos que trabajan sobre los conceptos y vías experimentales que tratamos.
- Realizar un conjunto de obra donde predomina la experimentación de materiales en la práctica artística, en tanto que proceso, lo que responda al concepto de “juego” como metodología artística-creativa. Todo ello, con el mayor compromiso sostenible posible.
- Recuperar archivo-registro familiar.
- Construir un lenguaje propio para abordar las diferentes inquietudes artísticas expuestas con anterioridad.

2.2. METODOLOGÍA

En consonancia con el punto anterior, para la elaboración de este proyecto se ha llevado a cabo una metodología de carácter abierto, sin embargo, se aprecia la organización y división en fases claramente diferenciadas en dos grandes bloques: la fundamentación teórica y la práctica. Ambas fases convergen y se nutren mutuamente.

La fase inicial de la metodología a seguir está caracterizada por el cuestionamiento y reflexión personal como punto de partida. Nos referimos a la previa introspección durante estos últimos años, prestando atención a cómo hemos construido nuestra subjetividad y en qué nos vamos a detener a investigar dentro de todo el abanico que se nos despliega, analizando y descartando ciertas opciones.

De este modo, entendiendo como anteproyecto a la selección de ideas, se lleva a cabo una investigación y búsqueda de información acerca del asunto principal: el juego como proceso creativo. Esta búsqueda recoge la bibliografía, así como marco referencial que actúe de cimientos preparatorios para el trabajo. En resumen, dicha fase nos sirve para obtener la base de contexto sobre lo que vamos a tratar, además de ampliar el campo de conocimiento ya iniciado a investigar anteriormente. Más tarde se han buscado, analizado y estudiado diferentes referentes artísticos, de los que hemos seleccionado aquellos que se adaptan a nuestro marco conceptual, para ello, se han visitado exposiciones, leído catálogos de arte, visitado galerías así como una bibliografía específica.

A continuación, simultáneamente queda iniciada la parte de producción donde se pone en práctica todo aquello que se ha investigado, sin dejar de descubrir y aprender nuevos conceptos y vías de desarrollo, puesto que este proceso de creación se sitúa totalmente inmerso en la reflexión.

El proceso creativo ha estado caracterizado por el estudio y la experimentación de diferentes campos interdisciplinares, marcado por el juego, defendido a lo largo de todo el proyecto. Nos centramos en lo lúdico y la diversión que este supone y el azar, todo ello determinado por la constante mente abierta a nuevas maneras de exploración y diálogo con los materiales. Un impulso creador mediante el ensayo y error, generador de nuevas formas surgidas de la espontaneidad como canal de expresión de la identidad.

Por otro lado, en cuanto al uso del lenguaje a lo largo de nuestro trabajo, se considera imprescindible señalar la decisión de emplear un lenguaje inclusivo, de carácter neutro referido con la “e” o, en otras ocasiones, refiriéndonos a “persona” simplemente, ya que nombrar es reconocer y nuestros pensamientos se materializan a través del lenguaje. No queremos pasar por alto el poder transformador del lenguaje, tanto en la identidad personal como colectiva. Por este mismo motivo también se procede a la revisión de las citas y su corrección desde nuestra mirada expuesta entre corchetes seguidamente, por ejemplo: niño [niñe] u hombre [la persona]. En definitiva, obviar la lectura del lenguaje hegemónico y opresor, establecido y normalizado durante tanto tiempo, no se encuentra de acuerdo con nuestros principios en el trabajo, esa información inconscientemente se asienta en el interior de la persona que la lee y pasa desapercibida. Sin embargo, usando el lenguaje neutro lo que hacemos es desnaturalizar y generar ruido, invitando a la persona a la reflexión y, en consecuencia, a un cambio colectivo.

¿Qué da «existencia» a lo que nombramos? ¿Qué da existencia a pesar de no ser nombrado? ¿Quiénes tienen el poder de nombrar y quiénes se reservan el derecho a sentirse o no interpeladas?¹

Así, nuestra anotación sobre el lenguaje y este proceso de creación junto con la reflexión teórica y práctica consubstancial, cedieron el espacio a las cuestiones posteriormente redactadas en el texto que se muestra a continuación.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. EL CONCEPTO DE JUEGO

Jugar es un derecho fundamental. En 1959 la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba este derecho con la *Declaración de los Derechos del Niño*².

Teniendo en cuenta este derecho y las múltiples definiciones del concepto del juego, comenzaremos exponiendo la que nos ofrece la Real Academia Española, así como aportaciones de los términos e investigaciones de otras áreas más afines a la práctica artística experimentada.

Entre las primeras, se define el término como acción y efecto de jugar por entretenimiento, como un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, o simplemente como actividad intrascendente. “Déjate de bromas, que esto no es un juego”³. A su vez, jugar: hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades⁴.

Atendiendo al lenguaje, en inglés, a diferencia del castellano, se hace una diferenciación entre *game* y *play*, siendo el primero el juego reglado, mientras que el segundo hace referencia al juego espontáneo. Al mismo tiempo no solo significa jugar, sino también interpretar un papel o tocar un instrumento.

Siguiendo nuestro estudio, nos interesa señalar distintas investigaciones propuestas por otros campos de conocimiento, cercanos a nuestro proyecto, como la filosofía, psicología, pediatría o el ámbito de la educación.

El filósofo e historiador Johan Huizinga propuso un *Homo Ludens*, frente al Homo sapiens y Homo faber. Defendía que el juego es la base de la inteligencia humana y por consecuencia, de la cultura⁵. Donald Woods Winnicott, pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés, en *Realidad y juego*, plantea que “jugar es hacer”. El médium donde se despliega toda actividad humana. El juego en su potencialidad

¹ VASALLO, B. (2021). *Lenguaje inclusivo y exclusión de clase*. Barcelona: Larousse, p. 5.

² ONU. (1959). *Declaración de los Derechos del niño*. Artículo 7

³ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Juego*. <<https://dle.rae.es/juego>> [Consulta: 21 de junio de 2023]

⁴ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Jugar*. <<https://dle.rae.es/jugar?m=form>> [Consulta: 21 de junio de 2023]

⁵ HUIZINGA, J. (1998). *Homo ludens*. 8ª ed. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores, p. 11.

y expresividad. A su sentido creativo y lúdico, como capacidad humana de desarrollo personal y social⁶.

A su vez, desde el ámbito científico de la educación, nos interesa para nuestros fines el análisis, la reflexión y el cuestionamiento de las nuevas líneas de investigación acerca de la importancia del juego como canal de expresión identitaria.

María Tecla Artemisia Montessori, la primera mujer médico y educadora en Italia, comenzó a probar sus teorías y métodos pedagógicos en torno al año 1907. Destacamos su defensa del aprender haciendo y de la autonomía personal mediante el juego libre. Apoyándonos en el libro *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación en la infancia*, es en esa etapa temprana donde ya se comienza a aprender, quedando las necesidades de desarrollo cubiertas gracias al papel del juego no reglado⁷.

De este mismo modo, el psicólogo y epistemólogo Vigotsky (1984), entiende el juego como escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción o la atención. Este autor también plantea la importancia del juego simbólico, pues en la imaginación se transforman objetos para dotarlos de un nuevo significado, se trazan las redes simbólicas mediante la representación, por ejemplo, cuando el niño cabalga un caballo subido en el palo de una escoba⁸.

Por lo tanto, extrayendo aspectos de estas aportaciones, entendemos el juego como la expresión libre más profunda de la persona que juega, modificando la realidad para encontrarse con la suya propia. Juego espontáneo como medio, canal, lugar de encuentro, aspectos en los que nos centraremos a continuación.

3.1.1. Pulsión y divertimento

El concepto de juego, foco de investigación a lo largo de la historia, ha tenido un amplio significado. Jugar, visto desde su máximo valor, entendido el juego como articulador y motor de la vida, hasta lo más intrascendente o absurdo asociado a la infancia, lo inmaduro o al simple entretenimiento y divertimento. Pero, ¿de qué se habla realmente cuando hablamos de juego?

En el caso ya citado de la RAE, por ejemplo, las reglas están muy presentes. Sin embargo, en nuestro proyecto nos alejamos de estos conceptos, de ganar o perder

⁶ WINNICOTT, D.W. (1972). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, p.51.

⁷ MONTESSORI, M. (2017). *El método de la Pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva, p. 34.

⁸ SÁNCHEZ, J.P., et al. (2020). "El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural" en *Revista Educación*, vol. 44, no.2, p. 5-6. <<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>> [Consulta: 13 de febrero de 2013]

y de la importancia medida en el grado de trascendencia que suponga ese juego. Hay que diferenciar entre un juego utilitarista, propio de la sociedad capitalista actual, el cual ocupa el tiempo libre, siendo una apropiación productiva de lo lúdico en la actualidad, y el juego como necesidad humana y las otras muchas cuestiones que se desglosan en cuanto a lo que esto se refiere.

Por ello, cuando hablamos de juego nos situamos más próximas al juego espontáneo, a la pura necesidad y pulsión vital de jugar, aquel que se refiere a la acción que realiza el sujeto sin normas previas, a diferencia del juego reglado, lo entendemos como acto esencial de la vida, siendo esta un continuo jugar, un puro divertimento. Podemos decir que es un fenómeno universal tanto en la vida animal como humana.

Dicho de otro modo, el juego se trata de un componente primordial de la existencia, tomando un papel importante en cuanto a la construcción identitaria, las relaciones sociales y la cultura, así como en el propio proceso creativo. Pues en ocasiones hasta en el ámbito artístico se ha tendido a encasillarlo como algo intrascendente, de simple entretenimiento, banalizando y devaluando la actividad artística. Sin embargo, jugar implica crear, “hacer”, tal y como exponía previamente Winnicott, pues en la vida cotidiana juega un papel fundamental ya que nos permite crearnos a nosotres mismos en relación con los otros.

3.1.2. Jugar como lugar de encuentro

El juego está presente en la cotidianeidad y el intercambio social, desde bien temprana edad, ya que “jugar es inherente al niño [niñe] y al adulto [adulte], en tanto que compete y compromete a todas las etapas de la vida”⁹.

¿Qué es lo que constituye una sociedad habitable y libre? No es una cuestión solo para pensadores. Tanto el arte como el juego han sido herramientas que van ligadas a la reflexión y expresión, un espejo de lo que está sucediendo, bien sea emociones, condiciones, desacuerdos o acciones, entre otras. Se trata directamente de una vía de comunicación del interior al exterior. Hablamos de la subjetividad en el juego, dando lugar a tantas formas de jugar como personas, pues depende del significado que le otorgue cada sujeto a su práctica, ¿por qué y para qué juega?

Donald Winnicott defiende el juego como un gesto espontáneo, lo más profundo y personal, dado en una zona intermedia o espacio transicional, que no es ni propio ni ajeno, sino común y compartido. Un lugar de encuentro en el que se activa el proceso creativo potenciador de la subjetividad y que otorga riqueza psíquica al sujeto¹⁰.

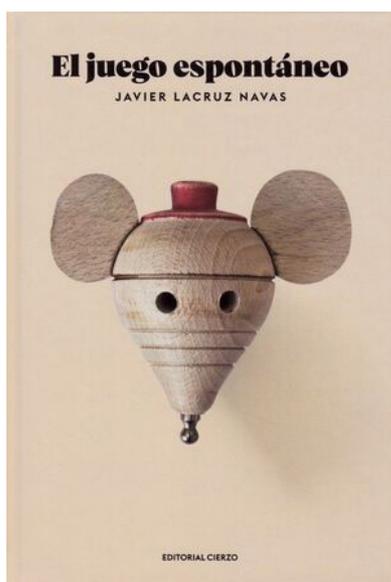


Fig. 1. Javier Lacruz: *El juego espontáneo*, 2021.

⁹ LACRUZ, J. (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo, p. 24.

¹⁰ *Ibid.*, p. 35.

Resulta de gran interés la idea de concebir el juego como un lugar de encuentro, tanto con los demás como contigo mismo. El arte, entendido desde el juego, cubre la necesidad básica de toda persona: la acción de crear, de mostrarse creativo, de crearnos a nosotros mismos. Dirigiendo el foco al proceso, entendido como recorrido y zona de encuentro libre de expresión, en lugar de una pieza en sí finalizada, en lo que nos centraremos a continuación.

3.2. EL JUEGO ESPONTÁNEO VINCULADO AL ARTE

En cuanto a la relación entre cultura y juego, nos apoyamos en las palabras de Johan Huizinga, quien defiende que el juego es anterior a la cultura. Afirma casi con toda seguridad que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego, pues los animales previamente ya jugaban¹¹. Toda la construcción social vinculada al juego y al arte surge de un proceso de relación directa con la cultura, pero el ser humano crea arte y juega, experimenta y busca, mucho antes de la construcción de un elemento cultural o de instituciones donde consumimos arte. Por lo tanto, el arte también es anterior a la cultura. El juego queda directamente relacionado con el arte, basándonos en el concepto de la experimentación, la búsqueda, un proceso creativo que tiene que ver con lo lúdico, una diversión inconsciente.

Por otra parte, este mismo autor, en sus reflexiones sobre las formas lúdicas del arte defiende la relación directa del juego con la poesía, música y danza, como dos formas que se completan mutuamente: “La relación entre danza y juego no consiste en que aquella tenga algo de éste, sino que forma una parte de él: es una relación de identidad de naturaleza. La danza es, como tal, una forma particular y particularmente completa del juego”¹².

A diferencia de las artes plásticas, Huizinga expone en mayor medida la dificultad de entender la posibilidad de esta relación:

“Ahora bien, esta acción, en la que se vive el arte «músico», se puede denominar, con razón, juego. Muy distinto es lo que pasa con el arte plástico. Por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede «jugarse» tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos”¹³.

Cita ante la que estamos en desacuerdo, ya que se está tomando lo plástico como un producto ya acabado, inmóvil, mudo y/o lineal, pues estamos hablando repetidamente del proceso como acción, como lo vivo, lo fluido y lo cambiante, guiado por el impulso de la intuición, ofreciendo así la cantidad de posibilidades como impulsos creadores presente la persona. Una libertad presente también

¹¹ HUIZINGA, J. (1998). *Homo ludens*. 8ª ed. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores, p. 11.

¹² *Ibid.*, p. 209.

¹³ *Ibid.*, p. 211.

en cuanto a los creadores, lo que hace a una obra viva. Además, este argumento queda totalmente plano frente a la continua tendencia actual en el ámbito artístico por las artes vivas, donde converge música, danza y performance, en diálogo constante con lo plástico, entendido como algo móvil. En este proceso creativo no nos referimos a la mirada del arte encasillada en pintar un cuadro para que las personas espectadoras lo contemplen desde un plano unidireccional. La obra invita a interactuar con el público físicamente desde la sensorialidad y la reflexión, por lo tanto, esta acción articula el juego desde lo plástico libremente.

Nos situamos en la naturaleza del proceso, concebido como una danza, un baile, donde pensamiento y acción van de la mano, siguiendo el mismo compás. Defendemos un jugar generador de un espacio que nos cuestione, que nos intervenga constantemente. En definitiva, que genere preguntas, no que las responda de una manera conclusa. Así, entendemos el proceso creativo de nuestra producción artística como un jugar, generando a su vez una zona de juego en relación con los ojos que miran, las manos que tocan y la mente que cuestiona.

3.2.1. Proceso creativo: jugar en serio

Si habláramos desde el prisma de la obra *Rayuela* de Julio Cortázar¹⁴, podríamos anotar que de la simple diversión a lo serio se puede saltar rápidamente. El acto de cruzar de un sitio a otro es un hecho que sucede constantemente en el proceso creativo y transforma lo lúdico en obra de arte.

De este modo, retomando la idea de juego, defendemos que el divertimento nace como resultado de jugar en serio. Crear y destruir, destruir para construir, el código de ensayo y error que establece la seriedad del juego. Verse inmerso en la totalidad de la acción de jugar. Winnicott, a su vez, sobre el proceso de creación y destrucción apunta: "Sólo si sabemos que el niño [niña] desea derribar la torre de ladrillos, le resulta valioso comprobar que puede construirla"¹⁵. Derribar y volver a rehacer excita por la actividad lúdica.

Tomando la búsqueda y el propio proceso creativo como protagonista, este adquiere mayor importancia que el objeto final, pues dicha experiencia genera una vinculación personal profunda con el centro interior del sujeto, lo que hace que se vaya construyendo la personalidad inconscientemente. El juego introspectivo, siendo el desarrollo de la "creatividad primaria", responde a una agresividad natural no destructiva, sino a la espontaneidad propia, al gesto. Al igual que los representantes del movimiento art brut, se deja a un lado la connotación peyorativa del concepto de agresividad y la pulsión espontánea sirve de guía para la introspección.

Al jugar hay implicación, atención y concentración. Una previa disposición a

¹⁴ Cf. CORTÁZAR, J. (2001). *Rayuela*. Madrid: Biblioteca El Mundo.

¹⁵ LACRUZ, J. (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo, p. 146.

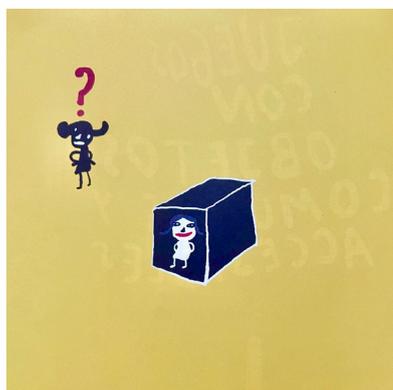


Fig. 2. Valentín Rincón y Cuca Serratos: *Jueguero*, pág 64, 2005.

jugar, un jugar en serio. Como se recoge en el artículo *Jugar es un asunto serio*, apoyándose en palabras de Nietzsche: “La madurez del hombre [de la persona] es haber vuelto a encontrar la seriedad con la que jugaba cuando era niño [niña]”¹⁶.

Un jugar sin buscar un resultado, una diversión inconsciente, inmersión en lo que la seriedad del juego supone. Se apuesta por una imagen abierta, dejando gran espacio a la libertad, a la intuición y a esa curiosidad de los ojos con los que mira el niño según Baudelaire, bases fundamentales del juego. Un simple “dejar que sea”. Al mismo tiempo, en el libro *Jueguero* encontramos:

“El juego conlleva riesgo, y, a su vez, el riesgo implica juego. Si el ser humano no se aventurara, no existiría el progreso. El componente lúdico estimula a científicos para experimentar con nuevos elementos, recorrer caminos desconocidos y alcanzar, así, importantes descubrimientos. Los creadores artísticos, en la búsqueda de su expresión, también experimentan”¹⁷.

Situarnos al lado de la incertidumbre, ser consciente de lo azaroso y absurdo, en ocasiones, del juego y comprender lo que se hace durante este propio hacer. Las vanguardias ya introdujeron lo lúdico dentro del arte, así como la vida dentro del arte, con el fin de cambiar la vida por medio del arte. Como ejemplo cúspide citamos al Dadaísmo, Marcel Duchamp y sus juguetes duchampianos, juegos ópticos y rotorelieves, con intención de huir del peso de la pintura, defendido por Fernando Castro Flórez en su conferencia: *Un palo*¹⁸.

De esta manera, en el arte, en general, y en los procesos creativos, en particular, lo que se hace es un jugar continuo propiamente dicho, probar constantemente con conceptos, ideas, su interrelación y diálogo con el material. Todo ello desemboca en la idea de pensar ese objeto o material a trabajar en relación con el espacio y con nosotros mismos como experiencia o acción. La conexión entre qué es lo que hacemos y por qué o cómo lo hacemos, un compromiso y contrato de honestidad con la obra. Acción y pensamiento moviéndose al unísono. Ese algo que se edifica a su vez entendido de una forma recíproca con la persona que crea.

3.3. CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA

Son numerosos los debates contemporáneos que giran en torno a la identidad, desde cuál ha sido y es su relación con la cultura, dónde entra el papel del juego, si hay o no una crisis de identidad personal y colectiva hasta vertientes como la identidad de género. ¿Tiene el concepto de identidad gran tendencia a significar demasiado? ¿O a significar demasiado poco? Puede que esto sea debido a la

¹⁶ MARTÍNEZ, C. (2019). “Jugar es un asunto serio” en *Revista Pediatría Atención Primaria*, vol. 21, no. 83. <<https://pap.es/articulo/12849/jugar-es-un-asunto-serio>> [Consulta: 24 de febrero de 2023]

¹⁷ RINCÓN, V. y SERRATOS, C. (2005). *Jueguero*. México: Nostra Ediciones, p. 9.

¹⁸ “Fernando Castro Flórez, Un palo” en Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Lr8ugo8Fh_A> [Consulta: 19 de diciembre de 2022]

ambigüedad o sobrecarga con la que se trata el término de identidad. Sin duda, sabemos que es algo que todo el mundo posee y/o busca.

La reflexión permanente sobre la existencia y la condición humana ya ha sido previamente tema protagonista entre los pensadores. Como ejemplo exponemos a Martin Heidegger, quien pertenece a la corriente existencialista, reflexionando en obras como *El Ser y el tiempo*¹⁹ o *Identidad y diferencia*²⁰, acerca del propio sentido del Ser, qué es aquello que determina a los seres como seres y hace posible que sean entendidos; Harville Hendrix también es un gran estudioso sobre el tema identitario junto a Carl Jung, Marie-Louise von Franz y otros autores, en *Encuentro con la sombra*, donde se plantean cuestiones como la fragmentación de la naturaleza unificada con la que nacimos en tres: El “Yo perdido”, formado por las partes de nuestro ser reprimidas por las demandas de la sociedad; el “falso Yo”, fachada erigida para llenar el vacío debido a esa represión que dificulta la satisfacción de nuestras necesidades; y, en tercer lugar, el “Yo enajenado”, aspectos negativos del “falso Yo” desaprobados y que, por lo tanto, negamos²¹.

Por otro lado, según Javier Lacruz, la teoría psicoanalítica es una de las vías principales de estudio en dictar que el sujeto del inconsciente se piensa en relación con el otro, creando una edificación de “otredades” a partir del resto. Este último remarca la diferencia entre el término identidad (lo cambiante permanente) y el de personalidad (lo permanente en lo cambiante), siendo la identidad un término relacional puesto que no se puede extraer a la persona del entorno social²², cuestión que trasladamos a nuestra producción artística. Al fin y al cabo, nos construimos a nosotros mismos pero una parte queda resuelta por los demás en base a pautas marcadas por el entorno y la cultura.

Actualmente, filósofas y activistas, en defensa de los derechos de identidad y teoría queer, como Judith Butler²³, Brigitte Vasallo²⁴, Lucas Platero Méndez²⁵, Beatriz Ranea²⁶, Paul B. Preciado²⁷, entre otras, proyectan nuevas vías alternativas de expresión, diálogo y cuestionamiento de la sociedad hegemónica, sociedad que ha anulado anteriormente y anula esas libertades.

“No hay identidad más esclerotizada y rígida que su identidad invisible. Su identidad ligera y anónima es el privilegio de la norma de género, sexual y racial. Todos [todes] tenemos identidad. O, mejor dicho, nadie tiene identidad. Todos [todes] ocupamos un



Fig. 3. Judith Butler: *El género en disputa*, 2007.

¹⁹ Cf. HEIDEGGER, M. (1973). *El ser y el Tiempo*. México: Fondo de Cultura económica.

²⁰ Cf. HEIDEGGER, M. (1988). *Identidad y diferencia*. Barcelona: Anthropos Editorial.

²¹ JUNG, C.G., et al. (1993). *Encuentro con la sombra: El poder del lado oscuro de la naturaleza humana*. Barcelona: Kairós, p. 49.

²² LACRUZ, J (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo, p. 221.

²³ Cf. BUTLER, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.

²⁴ Cf. VASALLO, B. (2021). *Lenguaje inclusivo y exclusión de clase*. Barcelona: Larousse.

²⁵ Cf. PORTERO, A., et al. (2020). *(h)amor6 trans*. Madrid: Continta me tienes.

²⁶ Cf. RANEA, B. (2021). *Desarmar la masculinidad*. Madrid: La Catarata.

²⁷ Cf. PRECIADO, Paul B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla: Informe para una academia de psicoanalistas*. Barcelona: Anagrama.

lugar distinto en una red compleja de relaciones de poder”²⁸.

Descontando los matices que se despliegan respecto al término y aspectos básicos de la identidad, nos centraremos más en el colchón introspectivo que la propia identidad supone, esto es, entender la identidad como un proceso de búsqueda de expresión de lo interno y su enlace o salto con el contexto que le rodea. Se marca especial énfasis en lo primero, el impulso interno más natural desprendido de la norma social, el ser a través de la continuidad del tiempo y de una misma, todo ello situando el foco en la acción de jugar como acto cotidiano y sus relaciones simbólicas con las cosas y con ellas mismas. Factor fundamental en la construcción identitaria, defendido a lo largo del desarrollo de este Trabajo de Final de Grado.

3.3.1. “Hacerse” en base a lo lúdico

Confiamos en el poder transformador del juego y hablamos de introspección, puntos clave en este proyecto. Enlazamos la construcción identitaria con ese proceso de búsqueda y descubrimiento al mismo tiempo directamente relacionado con lo lúdico en el juego creativo.

Así lo defiende Winnicott: “En el juego, y solo en él, pueden el niño [niño] o el adulto [persona adulta] crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador [creadore]”²⁹. Al mismo tiempo, de acuerdo con Jerome Bruner, el juego sirve tanto como medio de exploración como también de invención, siendo una proyección de la vida interior al mundo. Aunque se juega por placer, es una forma de desarrollo intelectual y primordialmente se lleva a cabo para crearse a sí mismo³⁰.

Jugar a jugar. Esto significa deflactar la norma social, un acto político en sí mismo, el juego no reglado o con las menores reglas posibles que no interfieran a la acción, y dejar la racionalidad a un lado. Una invitación a jugar por puro juego, encontrándose a una misma en el camino. Jugar a integrarse como persona, un juego y diálogo de opuestos, tal y como defiende el teórico Carl Jung, al igual que Connie Zweig y Jeremiah Abrams en el libro conjunto *Encuentro con la sombra*:

“El hombre [la persona] tiene anhelo de conocer lo que desconoce, recordar lo que ha olvidado y en la medida que “sabe más de sí” crece, en la medida que conoce más de sí, se integra más y evoluciona. Después de todo, ser más es unirse más y para ello necesita dialogar con la sombra, aceptarla y descubrir que en ella puede encontrar un aliado [aliade]”³¹.

²⁸ PRECIADO, Paul B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla: Informe para una academia de psicoanalistas*. Barcelona: Anagrama, p. 39.

²⁹ WINNICOTT, D.W. (1972). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, p. 51.

³⁰ LACRUZ, J (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo, p. 47.

³¹ JUNG, C.G., et al. (1993). *Encuentro con la sombra: El poder del lado oscuro de la naturaleza humana*. Barcelona: Kairós, p. 13.

De esta forma, la creatividad se muestra inseparable del juego cuando se trata de la impulsividad más profunda del núcleo del sujeto, esto es, la naturalidad y la espontaneidad como reflejo de la identidad. Otros autores exponen que la creatividad es sostener durante toda la vida algo que en rigor es propio de la etapa infantil. De esta forma, Baudelaire afirmaba que “el genio” [la persona genia] no es más que la infancia recuperada a voluntad, dotada ahora del espíritu analítico, lo que le permite ordenar los diferentes materiales acumulados involuntariamente en la memoria. Estos materiales se clasifican y se armonizan tras experimentar la idealización de la percepción infantil, una percepción aguda, mágica, a fuerza de ingenuidad³².

3.3.2. Memoria que construye

Al igual que la noción de juego, los conceptos de memoria e identidad son fundamentales en este proyecto ¿La memoria precede a la construcción de la identidad? Joel Candau en su obra *Memoria e identidad* señala:

“La memoria nos labra y nosotros [nosotros], por nuestra parte, la modelamos a ella. Eso resume perfectamente la dialéctica de la memoria y de la identidad, que se abrazan una a la otra, se fecundan mutuamente, se funden y se refunden para producir una trayectoria de vida, una historia, un mito, un relato. Al final, por supuesto, sólo queda el olvido”³³.

Asimismo, citando palabras de Anne Muxel, el trabajo de la memoria es aquel de reapropiación y negociación que cada uno tiene que realizar con su pasado para advenir a su individualidad³⁴.

Como podemos observar, no puede existir la construcción de la identidad sin memoria. Se puede decir entonces que la memoria guía al individuo, hace ciertas selecciones que van a construir a la persona, le lleva a integrar determinados aspectos del pasado sobre los que se edifica su propia identidad. Todo ello, sin olvidar que lo que no se recuerda también nos construye, aunque al final solo quede el olvido como dice Candau. ¿Vivimos en la memoria, en el anhelo de lo que se es? ¿De quien se es?

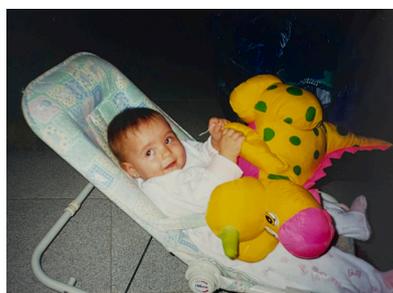


Fig. 4. Imagen de archivo familiar, 2000.

Durante el desarrollo del proyecto consideramos de gran importancia otorgarle espacio al recuerdo para hacerse presente. De nuevo dos lugares convergen en uno mismo, dos realidades en espacio tiempo. Un crear desde la memoria, atravesada por la imaginación que cede lugar a la fantasía, para ver concretamente lo que buscamos entre todo lo difuso, puesto que necesitamos imaginar para poder visualizar lo que estamos viendo. Por lo que se habla de una realidad subjetiva, dando lugar a tantas realidades existentes como personas, atendiendo

³² BAUDELAIRE, C. (1996). *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: Visor, p. 357.

³³ CANDAU, J. (2008). *Memoria e identidad*. Buenos aires: Ediciones del Sol, p. 13.

³⁴ MUXEL, A. (1996). *Individu et mémoire familiale*. Paris: Nathan, p. 207.



Fig. 5. Imagen de archivo familiar, 2002.

a las distintas versiones del mundo y de sí mismos en las que viven, ¿quién habla cuando jugamos?

La libre respuesta es del niño de nuestro interior, pero quizá ahora reconstruyéndose en nuestra subjetividad. En este punto resulta necesario preguntarse ¿Es la fantasía lo opuesto a la realidad o lo que la realidad impide realizarse? En cuanto a qué define los límites a qué, como Vigotsky describe en su obra *La imaginación y el arte en la infancia*, acerca de las vinculaciones de la fantasía y la realidad: “La fantasía no está contrapuesta a la memoria, sino que se apoya en ella. Dispone sus datos en nuevas y nuevas combinaciones”³⁵. Esta justificación va de la mano de los conceptos fragmento y collage, trasladados a nuestra producción artística, un jugar y seguir jugando con un sin fin de nuevas posibilidades.

Por ende, la existencia de un fragmento en la memoria implica el conjunto de un todo. Lo más pequeño y cotidiano se fragmenta, tanto lo tangible como lo imaginario. La mirada también lo hace, enfocando por un instante una parte del todo que supone la realidad pero, ¿esta realidad en nuestra mente también se fragmenta? Hablamos de la infancia como fragmento, un fragmento de infancia o bien una infancia fragmentada. “El pasado es tan vacío como el porvenir y el porvenir está tan muerto como el pasado. Paradójicamente lo único durable es el don de un instante”³⁶.

3.3.3. Juego dentro del género fábulas

“MOYERS: ¿De modo que contamos historias para tratar de ponernos de acuerdo con el mundo, para armonizar nuestras vidas con la realidad?”³⁷

La temática que envuelve este trabajo se encuentra directamente relacionada e influenciada por el peso de la tradición literaria y audiovisual. Por este motivo, se considera imprescindible exponer, hablar y comprender cómo afectan los diferentes discursos arraigados e implantados como verdades absolutas en nuestra sociedad, y, sobre todo, en la infancia.

Desde muy temprana edad, tanto nuestra generación como las anteriores hemos sido esponjas de los cuentos tradicionales que escuchábamos, ya sea en películas, la voz de los “adres”³⁸, de la figura de la tercera persona, o de los propios mitos y libros. Historias de princesas encerradas en castillos encantados esperando a que su príncipe les rescatase de su torre y del dragón o a ser despertadas del sueño eterno. Pero, ¿los cuentos de hadas son para niñas? ¿Hay verdades para

³⁵ VIGOTSKY, L.S. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, p. 18.

³⁶ BACHELARD, G. (1932). *La intuición del instante*. París: Gonthier, p. 46.

³⁷ CAMPBELL, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores, p. 28.

³⁸ El término “adres” se refiere a los progenitores en lenguaje neutro no binario, desprendiéndose del término “padres” como concepto generalizado hegemónicamente.



Fig. 6. *La Bella Durmiente / El gato con botas*, ediciones A. Saldaña Ortega, 1995.

personas adultas y verdades para niños?³⁹

Se trata de una realidad, mostrada como única verdad, de cuentos donde se tiene totalmente normalizados los roles que se nos han ido inculcando como “mujer” y “hombre” en esta sociedad con primacía del binarismo y lo cisheteropatriarcal. Mensajes como la sumisión y completa disposición de la “mujer” hacia el “hombre”, entendiendo a ese primer género como un objeto y no desde el sujeto, como observamos en el cuento clásico de *La Bella Durmiente*, además de la inexistencia de todo lo lgbtiq+, personas racializadas, así como de otros colectivos y minorías. La separación de los binomios de opuestos cuerpo-naturaleza-cultura, pasivo-activo, dependencia-autonomía, emoción-razón; en definitiva: femenino-masculino, invisibilizando la cantidad de realidades alternativas que existen, pero en este caso invisibles.

“No puedo ser quien soy sin recurrir a la socialidad de normas que me preceden y me exceden. En este sentido, estoy fuera de mi misma desde el inicio y así debe ser para poder sobrevivir y para poder entrar en el reino de lo posible”⁴⁰.

Así pues, ¿en qué realidad se despliega el juego? En torno a esto, Javier Lacruz expone:

“El juego pone en marcha la actividad creativa, espontánea, del individuo. Al jugar se realizan nuevas combinaciones de movimientos (donde el pensamiento determina la acción y la acción al pensamiento en una retroalimentación constante) y se modifica la realidad, tanto interna como externa (la mirada sobre uno mismo y sobre el entorno), dando lugar a una nueva realidad: la realidad transformativa o realidad creativa. La realidad no es una ni es estática, sino diversa y dinámica. Inaprensible. El juego da acceso a la realidad y la realidad alienta al juego. El juego juega con la realidad”⁴¹.

Por tanto, trasladamos a nuestra producción artística el impulso primario creador como motor transformador de la realidad impuesta, dando lugar a la realidad transformativa o creativa, del mismo modo que anota Lacruz. Desmontar la represión que anula nuestras necesidades, permitiendo el espacio a nuestra verdad, la verdad de nuestro ser, y, en consecuencia, ser entes reconocidos.

4. REFERENTES ARTÍSTIQUES

Atendiendo al marco referencial, tal y como entendemos el juego, este está implícito en toda práctica artística. Por este motivo, vamos a ceñirnos a aquellas influencias más notorias en la conformación del trabajo y que han estado presentes a lo largo de todo el proceso de creación tanto en lo formal como en lo conceptual, además de los pensadores ya citados en el plano teórico. Así, se muestran

³⁹ CAMPBELL, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores, p. 194.

⁴⁰ BUTLER, J. (2006). *Deshecer el género*. Barcelona: Paidós, p. 56.

⁴¹ LACRUZ, J. (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo, p. 46.

organizades de manera acorde a la enumeración de las series que constituyen la producción artística, aunque en ocasiones una referente no queda cerrada a una única serie, puesto que acoge el interés de las diferentes series como conjunto.

Peeping Tom

Peeping Tom, compañía belga de danza y teatro fundada por la bailarina Gabriela Carrizo y el coreógrafo Franck Chartier, empezó su carrera en 1999 hasta hoy en día. Aunque su imaginario sea hiperrealista, es de interés la capacidad de sumergir al público al mundo del subconsciente, despertando posibles pesadillas o miedos.



Fig. 7. Peeping Tom: *Kind*, 2019.

De este modo, destacamos su obra *Kind* (2019), de gran significación para nuestra producción, pues se desarrolla en un paisaje en el que ubican un cuento estremecedor y refleja cómo una niña percibe el mundo, qué sueña, cuáles son sus temores. Pero esta protagonista genera un extraño ruido en la mente del que observa, ya que es una niña-adulta, utilizando un código perturbador, una niña demasiado grande sobre una bicicleta demasiado pequeña. Ha decidido quedarse atrás, atrapada en ese fragmento de la infancia. ¿Qué es parte de la imaginación y qué es el mundo real?

Al igual que defiende Jung, ya citado previamente, llama la atención la delicadeza de integrar los opuestos mediante esta obra. Aspecto perturbador en contraposición con el mundo infantil, abordando temáticas complejas y de enorme compromiso social. Una ventana del interior hacia el exterior que invita al público a la reflexión. Así, la pieza *Kind* se encuentra presente, de forma mayormente conceptual, a lo largo de todo el conjunto de producción artística.

Cas Holman

La producción de la diseñadora estadounidense Cas Holman (1974) destaca por implementar el diseño como un juego donde invita al público a ser partícipe de él. Se aleja del diseño vacío y racional cuyo único objetivo es mantener al niño ocupado o simplemente para venderse. Su motivación es que los niños creen algo desde su imaginación y no siguiendo unas instrucciones, facilitando herramientas creativas que den libertad para imaginar y explorar ideas, tal y como explica en la serie documental *Abstract: The art of design*⁴².

Por ejemplo, en su obra *Big blue blocks* (2010), basada en los bloques modulares de construcción básicos y gigantescos, busca que las personas edifiquen y creen su propio parque en constante transformación⁴³.



Fig. 8. Cas Holman: *Big blue blocks*, piezas, 2010.

⁴² *Abstract: The art of design*. (Temporada 2, capítulo 4: “Cas Holman: Diseño para jugar”). Netflix, RadicalMedia. 2019.

⁴³ IMAGINATION PLAYGROUND. <<https://imaginationplayground.com>>



Fig. 9. Cas Holman: *Big blue blocks*, 2010.

Resulta de interés para el desarrollo de este proyecto, la esencia que caracteriza a Cas Holman de pensar fuera de arquetipos para empoderarse. Reivindica jugar como herramienta transformadora del mundo. Defiende la acción de diseñar para que se den las circunstancias y el espacio para jugar, y, por lo tanto, dotar a la persona que juega y experimenta de vías alternativas que le ayuden a construirse. Centrándonos en el concepto de obra abierta, que no aporte un único significado cerrado, dejando al público que cree su propio concepto, tanto de juego, como de sí mismo.

Michel Nedjar

La realización de muñecos experimentales con diferentes materiales es lo que identifica la obra de Michel Nedjar (1947), artista visual y cineasta experimental francés. Por ello se le ha relacionado directamente con el movimiento Art Brut.

Nos centramos especialmente en el desarrollo de los muñecos, tomándolo de principal referente para nuestra práctica artística en la serie de peluches. El creador establece con los tejidos una relación al mismo tiempo sensual, simbólica y ritual. Apuesta por una estética de lo sucio, ya que utiliza materiales recuperados de la basura para crear sus muñecos, dotando de una nueva vida a estos deshechos, así como múltiples lecturas de ese material ya existente. Un acto político y simbólico en sí mismo.

En cuanto al procedimiento y la técnica utilizados, se aprecia a simple vista la tendencia por dejar las costuras evidenciadas, “mal hechas”, y un entramado azaroso sin un patrón previo señalado que dan identidad a su obra. Todo esto surgido del gesto espontáneo, proceso que utilizamos en nuestras creaciones.



Fig. 10. Michel Nedjar: *Sin título (muñeca viajera)*, 2007.



Fig. 11. Michel Nedjar: *Sin título (muñeca viajera)*, 1996-2013.



Fig. 12. Natuka Honrubia: *Desobediencia*, 2022.



Fig. 13. Natuka Honrubia: *Desobediencia* (detalle), 2022.



Fig. 14. Hannah Höch: *Flight* (Vuelo), 1931.

Natuka Honrubia

Natuka Honrubia (1971), artista valenciana, representada actualmente por la galería The Liminal, principalmente aborda el collage-ensamble de juguetes y objetos en su obra escultórica.

Para este proyecto es importante conocer la obra de una artista de procedencia cercana, siendo de nuestro interés especialmente su exposición *Desobediencia* en dicha galería en el año 2022. Sus obras son la creación directa de su yo interior, un imaginario que llena el espacio, invitándonos a adentrarnos en sus mundos inquietantes y desconocidos: criaturas y objetos dispares como muñecos de juguete, hibridaciones entre animales y humanos, articulaciones de cuerpo sin cuerpo al que pertenecer, juego de códigos ocultos, y referencias a la costura, todo propio de su imaginario.⁴⁴

Tal y como aporta a nuestras palabras Ferran Bono, licenciado en Lengua Española y Filología Catalana, y redactor de EL PAÍS en la Comunidad Valenciana, en el artículo *La desobediencia del arte de Natuka Honrubia conduce a mundos lúdicos e inquietantes*: “Su mundo es lúdico, placentero, inquietante y a veces, doloroso. (...) Son figuras descoyuntadas, descontextualizadas que fusionan mundos que parecen antagónicos y cobran su sentido polisémico con esas asociaciones insospechadas”.⁴⁵

De este modo, cabe hacer especial hincapié en las tonalidades rosas y en sus delicados materiales empleados en el textil, que contrastan con su apariencia formal, aludiendo a formas antropomórficas o cavidades y deformaciones del cuerpo humano.

Hannah Höch

La artista alemana Hannah Höch (1889-1978) se identificó por el fascinante uso del collage en su obra, siendo pionera del fotomontaje en pleno periodo vanguardista. Desarrolló su trabajo explorando conceptos de género e identidad al servicio de una nueva concepción del cuerpo de la mujer creando figuras humanas con un toque de humor e ironía. Fascinada por los avances de los movimientos feministas, cuestionó la imagen frívola y superficial que algunos medios transmiten de la nueva mujer y creó obras de temática andrógina sobre el amor lésbico.

Como referente para nuestra producción artística se convierte en pieza fundamental e imprescindible, tanto por su visión sobre la mujer, así como por

⁴⁴ THE LIMINAL. <<https://theliminal.es/programming/desobediencia/>> [Consulta: 27 de mayo de 2023]

⁴⁵ BONO, F. (2022). “La desobediencia del arte de Natuka Honrubia conduce a mundos lúdicos e inquietantes” en *EL PAÍS* <<https://elpais.com/espana/comunidad-valenciana/2022-06-06/la-desobediencia-del-arte-de-natuka-honrubia-conduce-a-mundos-ludicos-e-inquietantes.html>> [Consulta: 12 de junio de 2023]

la representación de la “feminidad” y “masculinidad”, además de su compromiso con las diferentes expresiones de género e identidad en dicha época, ya que a través de sus obras trató de romper con los estigmas sobre el cuerpo y el rol de la mujer en una sociedad donde primó el binarismo.

A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado. IVAM. 2022

El interés personal por la obra de Anna Boghiguan viene dado tanto por el aspecto formal de su obra, como por el conceptual. La artista egipcia, en su primera exposición en España: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado*, plantea las consecuencias de los conflictos históricos mediante vías instalativas, pintura, dibujos y collage. Se aprecia la relación estrecha con la memoria que construye: “Sin el pasado no se puede entender el presente”.⁴⁶

Volver la mirada al pasado como espejo de la actualidad, tal y como defendemos en el desarrollo de este trabajo, es un punto clave para construir quienes somos. Trazo espontáneo y grafismos sueltos que nos recuerdan al gesto infantil en sus collages. Así como la reivindicación y compromiso con la emergencia medioambiental. Nos interesa la instalación que se realizó en dicha exposición en la que intervino con una vela antigua recosida, dando una nueva vida al material, proceso y materiales que trasladamos a nuestro proyecto. En definitiva, reutilizar materiales para componer la obra artística con el menor impacto residual y visibilizar esta problemática, a su vez de crítica social.



Fig. 15. Anna Boghiguan: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado* (detalle I), 2022.

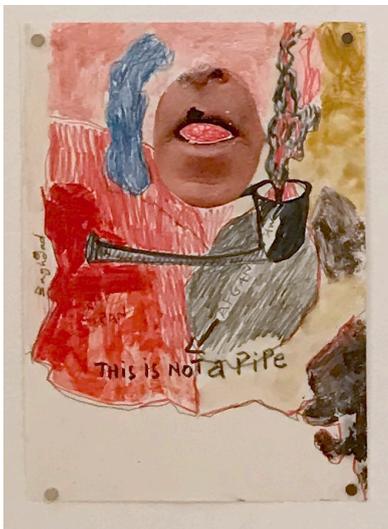


Fig. 16. Anna Boghiguan: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado* (detalle II), 2022.



Fig. 17. Anna Boghiguan: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado*, 2022.

⁴⁶ GARSÁN, C. (2022). “Anna Boghiguan a través del espejo” en *Culturplaza* <<https://valenciaplaza.com/anna-boghiguan-a-traves-del-espejo>> [Consulta: 12 de junio de 2023]



Fig. 18. Asger Jorn: *Ainsí on s'ensor* (Fuera de este mundo – Después de Ensor), 1962.



Fig. 19. Asger Jorn: *Attention, Danger* (Atención, peligro), 1957.

La creación abierta y sus enemigos: Asger Jorn en situación. IVAM. 2023

La exposición *La creación abierta y sus enemigos: Asger Jorn en situación*, inaugurada el 15 de febrero de 2023 y presentada por El Institut València d'Art Modern, acoge una muestra de las etapas creativas, a través de pinturas, dibujos, grabados, publicaciones y colaboraciones del artista Asger Jorn (1914-1973).

Este pintor danés, con gran repercusión en el panorama artístico de su tiempo y el actual, nos llama especialmente la atención por el carácter de lucha, transformación social y apelación directa al público que trata en sus creaciones pictóricas de estética aparentemente infantil. Así como expone en el artículo *Los monstruos (que todos llevamos dentro) de Asger Jorn, reunidos en el IVAM*, el periodista, escritor, crítico de cine y cofundador de MAKMA, Salva Torres: “tan serio en su reivindicación del arte como vehículo de transformación social, buscando precisamente a ese espectador activo que, además de contemplar, se involucra en la creación, como lúdico e incluso gamberro en su manera de promover el arte”.⁴⁷

El uso de la materia es directo, un gesto espontáneo, entendido como una especie de danza o incluso de batalla directa con el lienzo, en numerosas ocasiones está apuñalando con gran fuerza y rabia. A veces nos deja entrever parte de boceto previo, si lo había, zonas en las que escasea la materia, ofreciendo aire a la obra. Mientras, ahogándola en otras, ya sea por los tonos sucios utilizados o las grandes masas de materia pictórica, jugando con estos contrastes de manera automática, aspectos clave que desarrollamos en nuestras creaciones.

Destaca su interés por un arte de lo banal y lo popular, todo ello, a través del uso del imaginario animal e infantil, con el fin de representar la vida humana, una celebración de lo kitsch y las formas populares de expresión. Se aprecia como Jorn mostraba entusiasmo por desarrollar sus propios motivos para plasmar las alegrías y los horrores de la vida. En todos sus formatos queda presente su esencia, su preocupación, ese imaginario donde los monstruitos y los diferentes personajes se relacionan entre ellos protagonizando profundas metáforas, como apreciamos en su obra *Attention, Danger*.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

5.1. ANTECEDENTES PERSONALES

A continuación, se muestran algunas de las obras pertenecientes a producción de años anteriores, como etapa previa que desemboca en el proyecto actual.

⁴⁷ TORRES, S. (2023). “Los monstruos (que todos llevamos dentro) de Asger Jorn, reunidos en el IVAM” en *Revista MAKMA: Revista de artes visuales y cultura contemporánea*. <<https://www.makma.net/asger-jorn-ivam/>> [Consulta: 18 de abril de 2023]



Fig. 20. Sandra Jover: *Ventriloco*, 2021. 30x25cm. Collage sobre papel.



Fig. 21. Sandra Jover: *Yo tengo un secreto*, (portadas), 2021. 18x18cm. Serigrafía sobre papel.

Fig. 22. Sandra Jover: *Yo tengo un secreto*, (página), 2022. 18x18cm. Serigrafía sobre papel.



Fig. 23. Sandra Jover: *Carga*, 2022. Impresión 3D

5.1.1. *Ventriloco*

Ventriloco forma parte de una serie de 5 collages en los que se combinan imágenes propias de archivo con otras extraídas de revistas. Se recuperan dibujos personales de la infancia para llevar a cabo un reinterpretación y diálogo con los elementos de collage.

Esta obra hace alusión al sentimiento de títere respecto a la sociedad, normas sociales impuestas que mueven los hilos de la persona a su antojo, anulando por completo su libertad.

5.1.2. *Yo tengo un secreto*

Se trata de un libro de artista estampado mediante serigrafía. Responde al interés por el concepto de cumpleaños y todo lo que gira a su alrededor. Un ciclo. Un recuerdo. ¿Una pesadilla? Tal vez su reinterpretación.

De este modo, se parte de frases extraídas de libretas de la etapa escolar así como de fotografías de archivo familiar correspondientes a situaciones propias de la infancia, con el foco centrado en el sujeto individual carente de identidad, alejado del núcleo familiar como colectivo en este caso, inconsciente al mismo tiempo que alienado de la realidad, ajeno y extrañado hacia el mismo, inundado por una atmósfera de soledad, una pesadilla.

Desde la figura del “yo”, la intención se centra en posicionarse desde fuera como si no fuera propia la vida de la que se habla, no identificar esa pertenencia. Representar esa ausencia/presencia de quien fuimos algún día, desde una perspectiva un tanto deformada y difusa, aludiendo a ese mundo interior relacionado con el imaginario infantil, del que en ocasiones no se sabe cómo salir o integrar. La acción de “jugar” en marco simbólico.

5.1.3. *Carga*

Jugar, construir y deconstruir son los conceptos clave para el desarrollo de estas piezas realizadas con impresión 3D. Contraponer la infancia, supuestamente efímera y dulce, con palabras que por sí solas cuentan con un gran peso, tales como decepción, rechazo o culpa, entre otras. Fragmentadas, a modo de puzle.

Además, el término “lego” corresponde con no tener conocimientos sobre algo (lego en la materia) y esto queda directamente relacionado con la infancia, en continuo aprendizaje y autodescubrimiento.

5.1.4. *Deshacer*

En esta serie, compuesta por 8 piezas, se experimenta con el gesto y trazo infantil, impulso e instinto natural, mediante un trato directo de la pintura, a su vez combinada con lápiz de color que integra el dibujo así como collage. Es evidente el contraste infantil con elementos como un pezón, coches o dedos, simbologías del mundo adulto. Todo ello convive en un ambiente difuso y un clima de tonos sucios con una paleta marcada de colores primarios pero desaturados, grises.

Fig. 24. Sandra Jover: *Deshacer I*, 2023. 30x30cm. Pintura y collage sobre papel.

Fig. 25. Sandra Jover: *Deshacer II*, 2023. 40x30cm. Pintura y collage sobre papel.



5.2. SERIES

Una vez expuesto el marco, tanto el teórico-referencial como la obra propia anterior, sobre el cual se sustenta la obra, se hará un análisis a rasgos generales del conjunto de producción. La conformación de la propuesta conserva un vínculo estrecho entre el contenido y la forma, el qué y el cómo.

Atendiendo al asunto principal y al mensaje que se pretende transmitir, se aprecia cómo se engloban los campos investigados en el marco teórico: el concepto de juego como proceso creativo y su relación con el arte, sus posibilidades experimentales y expresivas; y, por otro lado la construcción identitaria en base a lo lúdico en el arte.

En cuanto al cómo, es decir, el medio y las técnicas que hemos empleado para llevar a la práctica la cuestión teórica, observamos una tendencia hacia lo objetual y escultórico que otorga tridimensionalidad a aquello que se ha estudiado, como puede ser la seriación mediante moldes, la construcción de peluches con textil, la intervención en libros recuperados de la infancia o encontrados y la ampliación de los formatos pictóricos. Todo ello, haciéndose presente y ocupando un espacio invita al público a interactuar.

Así, por un lado, es característica la experimentación con los materiales, mostrando compromiso con los objetivos de desarrollo sostenible puesto que

en la mayoría de ocasiones se trata de materiales ya existentes, reutilizados, o biodegradables: cenizas, guata en desuso, un libro que había caído en el olvido y retales de telas antiguas. Por otro lado, el juego de contrastes tanto visuales como simbólicos y el gesto espontáneo que materializa el impulso más profundo son aspectos primordiales en el proceso de la obra.

A continuación, comenzaremos a plantear la enumeración y descripción de las series de producción artística que componen este proyecto.

5.2.1. Castillo

Esta serie, formada por un total de 90 piezas, aproximadamente, compuestas de ceniza y azúcar como aglutinante, establece conexión con el tercer apartado del marco teórico que responde a la construcción identitaria mediante el juego.

Se ha optado por realizar las piezas con ceniza por varias razones, principalmente por su gran apariencia de cemento, material de construcción, en alusión al juego de construcciones infantiles. En este caso, al ser ceniza y azúcar, no se genera un residuo de gran impacto medioambiental ya que se trata de materiales biodegradables. Además, la ceniza conlleva una notable carga simbólica, pues históricamente se ha vinculado directamente a la Iglesia Católica, a la muerte, al pecado, penitencia y a la fragilidad. Desvinculando temática religiosa, nos centramos en este último, la representación de la fragilidad de la persona a través de las cenizas, al origen de formarse con el polvo de la tierra: “Polvo eres y al polvo volverás” (Génesis 3:19), frase presente en el Génesis, primer libro del Antiguo Testamento de la Biblia, y utilizada en el Miércoles de Ceniza en la Eucaristía. Aparentemente es un bloque de cemento, duro, sin embargo, es frágil y con el tiempo acabará volviendo al polvo. (Véase pruebas con la ceniza en el cuaderno de taller *Anexo II*).



Fig. 26. Sandra Jover: *Castillo* (detalle), 2023. Instalación, medidas variables. Ceniza y azúcar.

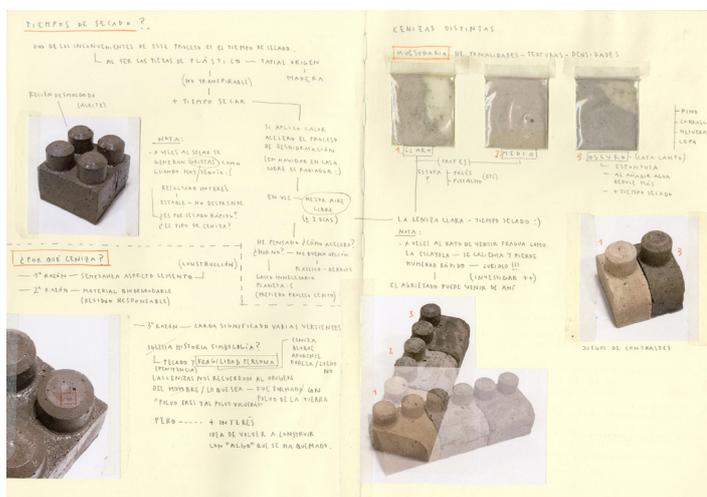


Fig. 27. Cuaderno de taller I (pág 21-22), pruebas, 2023.



Fig. 28. Sandra Jover: *Castillo* (fragmento), 2023. Instalación, medidas variables. Ceniza y azúcar.



Fig. 29. Vaciado de moldes, proceso, 2023.

Por otro lado, la construcción identitaria que va unida a la fragilidad y vulnerabilidad, genera una posibilidad de constante transformación como alude Cas Holman con Big Blue Blocks, es uno de los aspectos fundamentales que se abordan en esta serie.

Defendemos el proceso de jugar, planteamiento como ya dijimos en el marco teórico y fundado por Winnicott quién plantea la importancia del proceso y no de una obra acabada ante la acción de crear, o crearse a uno mismo: “La creatividad es, pues, el hacer que surge del ser.”⁴⁸

A su vez, para el desarrollo de esta serie es importante hacer hincapié en el proceso. Tomando los bloques de construcción originales como punto de partida, se procedió al vaciado de nervios interiores que forman la estructura, generando así nuestros propios moldes que nos ofrecen de resultado la parte interna de la pieza, continente y contenido. Nos resulta más interesante este aspecto ya que se puede apreciar en número de serie de fabricación, relacionado directamente con los individuos que forman una sociedad.

Fig. 30. Sandra Jover: *Castillo*, 2023. Instalación, medidas variables. Ceniza y azúcar.

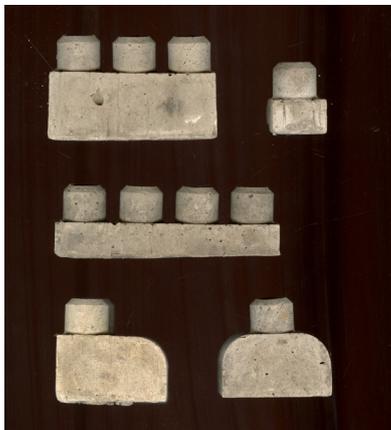


Fig. 31. Algunas piezas escaneadas, 2023.

De esta manera, se realizaron pruebas con materiales de construcción reales, cemento y yeso, pero no respondía adecuadamente a lo que se pretendía transmitir. De ahí la decisión por experimentar con el material de ceniza, recolectada de procedencia propia y externa, dando juego a diferentes tonalidades según el material de lo que fue quemado. Ha sido imprescindible en la investigación el uso de azúcar y sus cantidades como aglutinante, además de los procedimientos de llenado de moldes: por presión de ceniza poco húmeda, según la técnica original del tapial y la construcción de ladrillos; y, el vertido directo con mayor cantidad de agua, dando lugar a mayor tiempo de secado. Descartando la ralentización de esta última opción, la calidad de los resultados en cuanto a registro y dureza, se ajustaba en mayor medida a nuestra propuesta. (Ver detalles en *Anexo IV*).

⁴⁸ LACRUZ, J. (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo, p. 148.



Fig. 32. Sandra Jover: *Pañolito*, 2023. Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.

5.2.2. ¿Salió rana?

Pañolito, *Drila*, *Carmelo* y *La Mari*, son los personajes que protagonizan la siguiente serie de nuestra producción. (Véase obra completa en Anexo V).

Dejando a la vista el imaginario infantil y el mundo personal de fantasía, dragones, monstruos y formas a su vez un tanto antropomórficas, producto de un gesto espontáneo en cuanto al procedimiento, de nuevo se dialoga con una atmósfera perturbadora. Los colores y texturas, dulces y suaves, propias de la infancia, en contraposición con lo difuso, con la forma de ejecución, ofreciendo un resultado un tanto “frankenstein”, al igual que apreciamos en el imaginario de Natuka Honrubia. Bolsillos mágicos a ojos de la infancia, ¿a su vez cavidades penetrables? (Fig. 34.) Queda presente la integración de opuestos, tal y como defendía Carl Jung, dando un aspecto extraño, que siempre se fragua en el límite de dos mundos. ¿Realidad y fantasía?



Fig. 33. Sandra Jover: *Drila*, 2023. Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.

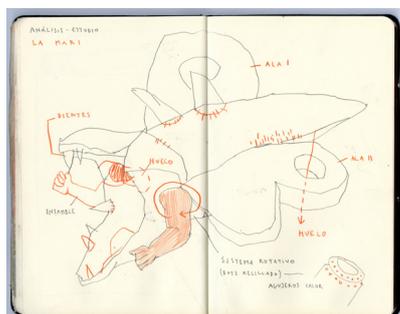


Fig. 34. Sandra Jover: *Drila* (detalle), 2023. Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.

Fig. 35. Sandra Jover: *Carmelo* (detalle), 2023. Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.

Fig. 36. Sandra Jover: *Drila*, 2023. Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.

Fig. 37. Estudio en el cuaderno de taller II (pág 89-90), 2023.



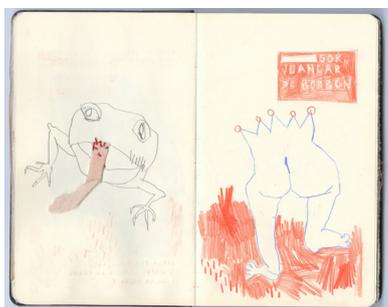


Fig. 38. Ideas en el cuaderno de taller II (pág 29-30), 2023.

En cuanto al proceso, se han seleccionado retales de tela ofrecidos por parte materna, su posterior intervención con pintura y la costura sin un patrón previo marcado, sino basándose en la intuición y espontaneidad defendida a lo largo de este proyecto. Además, se ha llevado constante registro de ideas, análisis y procesos en el cuaderno de trabajo (*Anexo III*). Uno de los objetivos presentes durante toda la realización ha sido la experimentación con las texturas de la tela, su combinación y el juego con las costuras evidenciadas, como se observa en la obra de Michel Nedjar.

A través de esta serie se defiende la no normatividad hablando de identidad. El hacer que surge del ser, “hacerse” en base a lo lúdico, partiendo de la memoria y del gesto espontáneo, traducido al proceso de búsqueda y descubrimiento de las nuevas formas. ¿Salió mariposa? ¿Salió rana? Lo “mal hecho” a ojos de la sociedad que oprime la diversidad.



Fig. 39. Sandra Jover: *El perro fiel*, 2023. 92x73cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.

5.2.3. Soy el monstruo que me susurra

Soy el monstruo que me susurra está conformada por un conjunto de cuatro cuadros: *Muela del juicio*, *Tú la mosca*, *El perro fiel* y *Sísifo*. Para su ejecución se ha empleado acrílico, óleo y lápiz de color rojo, sobre construcciones de lienzos jugando con las costuras a partir de retales de telas en desuso.

Se aprecia la constante del imaginario de personajes, monstruos, en relación con el trabajo de Asger Jorn, como reflejo de las preocupaciones más profundas, así como de la recopilación por parte de la memoria. Pensamientos y vivencias personales que emanan en el lienzo y que ocupan un espacio. De esta misma manera, ahora las pinturas responden a su vez al campo de las fábulas y la mitología, como por ejemplo *Sísifo* o el cuento de *El perro fiel*, haciendo referencia además de un juego irónico relacionado con el papel heroico que se le ha atribuido al hombre, y en consecuencia a la masculinidad en nuestra sociedad, preocupación que aparece a lo largo de toda la producción. (Ver ampliación *Anexo VI*)

Fig. 40. Sandra Jover: *Muela del juicio* (detalle), 2023. 92x73cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.

Fig. 41. Sandra Jover: *Muela del juicio*, 2023. 92x73cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.





En ocasiones se parte de un pequeño boceto rápido y, más tarde, mediante el dinamismo y el gesto espontáneo en el tratamiento de la pintura, se plantea la identidad como algo transitorio, entender la pintura de una manera más fluida y no estática, paralelismo con el desarrollo de la identidad. Tonos sucios y grises, en ocasiones difusos, en alusión al desgaste y desenfoco de la memoria. Además de grandes contrastes matéricos, en ocasiones se aprecia el trazo de lápiz al fondo que dialogan con superficies con mayor carga. En definitiva, forma parte de un proceso de introspección que ayuda a integrar los opuestos y la sombra en la persona. Abrazar los propios monstruitos, aspectos negativos del pasado que también construyen la persona que se es ahora.

En definitiva, la protagonista de la obra *Kind* de Peeping Tom está presente en toda la producción de este proyecto, atrapada en ese fragmento de la infancia. ¿Qué es parte de la imaginación y qué es el mundo real? Una ventana del interior hacia el exterior.

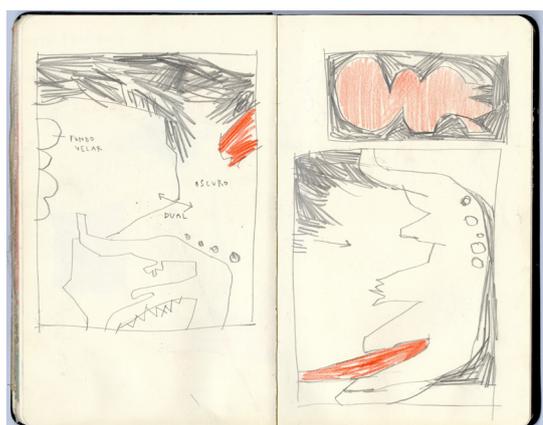


Fig. 42. Sandra Jover: *Sísifo*, 2023. 116x95cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.

Fig. 43. Bocetos dibujo suelto en el cuaderno de taller II (pág 63-64), 2023.

Fig. 44. Sandra Jover: *Tú la mosca*, 2023. 81x60cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.

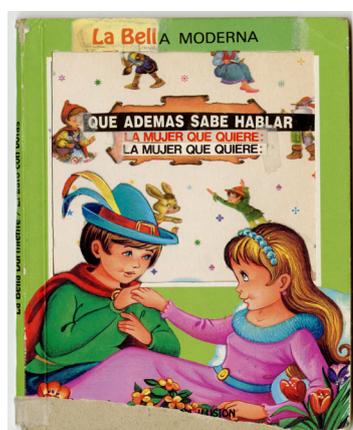


Fig. 45. Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar*, 2023.

5.2.4. Bulas

Enlazando directamente con el subapartado del marco conceptual: juego dentro del género fábulas, se trata la última serie que completa este proyecto, compuesta por tres libros infantiles, uno encontrado, *Ancla y Vela*, y dos personales de la infancia, *Fábulas* y *La Bella Moderna que además sabe hablar*.

Son intervenidos mediante lápices de colores y collage, proponiendo nuevas imágenes que capten, a la vez que alteren, aspectos de la realidad. Se juega con las posibilidades que ofrece cada página y relato. Velar, tapar, superponer y cortar, son algunos de los recursos utilizados para cambiar el discurso. Se aprecian ventanas desplegadas y superposiciones mediante huecos en las páginas, en alusión al “pop-up”⁴⁹, así como el juego con el texto y el lenguaje, modificando el mensaje.

⁴⁹ MANZANARES, P. (2017). “Pop-up para estimular la mente y la imaginación” en *Diario Sur* <<https://www.diariosur.es/padres-hijos/educacion/201701/28/pestanas-para-estimular-mente-20170127124225-rc.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>> [Consulta: 16 de junio de 2023]



Fig. 46. Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 2-3), 2023.



Fig. 47. Sandra Jover: *Vela y ancla* (pág 13-14), 2021.



Fig. 48. Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 10-11), 2023.

Se encuentra en estrecha relación con el tratamiento técnico y uso de grafismos infantiles con el trabajo de collage que desarrolla Anna Boghiguan.

El objetivo de la presente serie está impregnado de denuncia social, mandatos de género y jerarquías de poder, tratada desde la ironía. Responde a la intención de mostrar las diferentes realidades, así como burlas en torno a los roles de género y al peso de la masculinidad, tal y como ya hacía la referente Hannah Hoch, en una sociedad en la cual sigue primando el binarismo y lo cisheteropatriarcal, sociedad que todavía se cuestiona si existe la violencia de género, la misma que oprime libertades en cuanto al desarrollo de la identidad.

En concreto, en *Vela y ancla*, cuya primera edición fue en 1958, durante pleno período dictatorial en España (1936-1978), destinada a la educación en las escuelas, o adoctrinamiento, trata de imponer valores nacionalistas y la unidad de España, así como cuál es el papel del hombre y de la mujer. En definitiva, transmite mensajes retrógrados que han quedado inculcados, por lo que mediante esta intervención se realiza una alusión a la influencia arraigada e histórica en el colegio partiendo de ese periodo.

En *Fábulas* se hace un revisión general a todo lo citado anteriormente, y *La Bella Moderna que además sabe hablar*, es una apelación directa al rol entendido como femenino, su validación e independencia en cuanto a la masculinidad, entre otros asuntos.

Todo ello, se lleva a cabo a partir de un código crudo y perturbador desde lo absurdo, la ironía y los fuertes contrastes entre el mundo infantil y el adulto, empleando el humor como herramienta política. Es una invitación directa a la persona que dialoga con la pieza y que la toca, a la reflexión, al cuestionamiento de la realidad de la que quiere formar parte. Al fin y al cabo, repensar cómo habitamos los espacios y qué convierte a un espacio en habitable. Todo ello mediante el juego, también como proceso creativo de la obra, y las sorpresas página por página para romper con las verdades absolutas que se nos han inculcado desde la infancia, “bulos”. (Ver obra completa en Anexo VII).

Fig. 49. Sandra Jover: *Fábulas* (I, pág 29-30), 2023.

Fig. 50. Sandra Jover: *Fábulas* (II, pág 29-30), 2023.

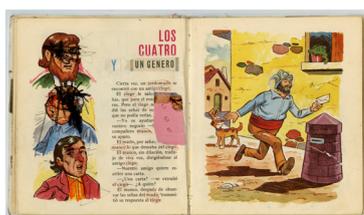


Fig. 51. Sandra Jover: *Fábulas* (I, pág 55-56), 2023.

Fig. 52. Sandra Jover: *Fábulas* (II, pág 55-56), 2023.



Mostrar la historia mal contada o no mostrarla, es una forma de llamarla irreal, que no existe y, por lo tanto, como también defiende Butler: “Ser llamado irreal es una forma de opresión, mientras que ser oprimido crea la existencia previa como sujeto, y a su vez de una persona opresora, en ocasiones esta puede ser el mismo sujeto, nuestra subjetividad.”⁵⁰

6. CONCLUSIONES

Tras la realización de este Trabajo Final de Grado y una vez visto con perspectiva, se ha conformado una breve evaluación a modo de conclusión. A rasgos generales, este ha servido principalmente como vía articuladora de introspección, así como de motivación y ambición personal respecto al tema estudiado, asunto fundamental a investigar durante esta etapa académica, consiguiendo ordenar y asentar las ideas de manera más efectiva con el desarrollo de este proyecto.

Objetivamente, se aprecia coherencia con el planteamiento motor, ya que alega a los fines propuestos, adquiriendo información en lo relativo al juego y la identidad, pilares fundamentales para la elaboración de la parte teórica y práctica, así como el estudio de los diferentes artistas referentes que nos han ayudado a conformar nuestra propuesta. Además, se ha llevado a cabo la experimentación con distintos materiales, siendo conscientes de la emergencia medioambiental, se han empleado materiales en desuso, telas reutilizadas y materiales biodegradables como son la ceniza y el azúcar. Tanto la revisión del imaginario propio infantil como la memoria ligada a la introspección personal, en ocasiones visitando el archivo de registro familiar, han quedado completadas. Todo ello nos ha permitido generar un lenguaje propio, el uso de materiales, el color y las formas a partir de los fuertes contrastes, en respuesta a ese mundo de fantasía que dialoga con la realidad, con la finalidad de abordar las diferentes inquietudes artísticas expuestas con anterioridad.

Por otra parte, la elaboración de este trabajo no se queda entendido como obra cerrada, sino en continuo cambio y transformación. Además, nos gustaría incluir otros caminos de investigación en una línea futura, pues se muestra abierta la posibilidad de puesta en práctica lo investigado acerca del concepto de juego en la edad de la infancia, expandir la obra al público, ya bien sea generando un proyecto expositivo, o mediación cultural, mediante escenografías interactivas o, por otro lado, con la posible creación de parques efímeros en campos de refugiados, con materiales reciclados propios de la zona.

Tomando consciencia de la amplitud y posibles dificultades del tema que se pretende abarcar, todo esto constituye el principio de un proyecto con vista a continuar, con posibilidad de un planteamiento de máster. Se pretende seguir

⁵⁰ BUTLER, J. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós, p. 52.

investigando nuestro propio concepto de juego como la expresión libre más profunda de la persona que juega, modificando la realidad para encontrarse con la suya propia. Entendido como medio, canal y lugar de encuentro, con uno mismo y con el resto. Y, en consecuencia, seguir explorando y cuestionando la sociedad que habitamos, puesto que la mirada individual es colectiva.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

- HUIZINGA, J. (1998). *Homo ludens*. 8ª ed. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- LACRUZ, J. (2021). *El juego espontáneo*. Huesca: Cierzo.
- VIGOTSKY, L.S. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- WINNICOTT, D.W. (1972). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- MONTESSORI, M. (2017). *El método de la Pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- RINCÓN, V. y SERRATOS, C. (2005). *Juguero*. México: Nostra Ediciones.
- BUTLER, J. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.
- BUTLER, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- PRECIADO, Paul B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla: Informe para una academia de psicoanalistas*. Barcelona: Anagrama.
- PORTERO, A., et al. (2020). *(h)amor⁶ trans*. Madrid: Continta me tienes.
- VASALLO, B. (2021). *Lenguaje inclusivo y exclusión de clase*. Barcelona: Larousse.
- RANEA, B. (2021). *Desarmar la masculinidad*. Madrid: La Catarata.
- HEIDEGGER, M. (1973). *El ser y el Tiempo*. México: Fondo de Cultura economica.
- HEIDEGGER, M. (1988). *Identidad y diferencia*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- CANDAU, J. (2008). *Memoria e identidad*. Buenos aires: Ediciones del Sol.
- MUXEL, A. (1996). *Individu et mémoire familiale*. Paris: Nathan.
- BACHELARD, G. (1932). *La intuición del instante*. París: Gonthier.
- CAMPBELL, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.
- ONU. (1959). *Declaración de los Derechos del niño*. Artículo 7
- BAUDELAIRE, C. (1996). *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: Visor.
- JUNG, C.G., et al. (1993). *Encuentro con la sombra: El poder del lado oscuro de la naturaleza humana*. Barcelona: Kairós.

CORTÁZAR, J. (2001). *Rayuela*. Madrid: Biblioteca El Mundo.

BAUDELAIRE, C. (1996). *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid: Visor.

ARTÍCULOS

SÁNCHEZ, J.P., *et al.* (2020). “El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural” en *Revista Educación*, vol. 44, no.2, p. 5-6. <<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>> [Consulta: 13 de febrero de 2023]

MARTÍNEZ, C. (2019). “Jugar es un asunto serio” en *Revista Pediatría Atención Primaria*, vol. 21, no. 83. <<https://pap.es/articulo/12849/jugar-es-un-asunto-serio>> [Consulta: 24 de febrero de 2023]

TORRES, S. (2023). “Los monstruos (que todos llevamos dentro) de Asger Jorn, reunidos en el IVAM” en *Revista MAKMA: Revista de artes visuales y cultura contemporánea*. <<https://www.makma.net/asger-jorn-ivam/>> [Consulta: 18 de abril de 2023]

BONO, F. (2022). “La desobediencia del arte de Natuka Honrubia conduce a mundos lúdicos e inquietantes” en *EL PAÍS* <<https://elpais.com/espana/comunidad-valenciana/2022-06-06/la-desobediencia-del-arte-de-natuka-honrubia-conduce-a-mundos-ludicos-e-inquietantes.html>> [Consulta: 12 de junio de 2023]

GARSÁN, C. (2022). “Anna Boghiguian a través del espejo” en *Culturplaza* <<https://valenciaplaza.com/anna-boghiguian-a-traves-del-espejo>> [Consulta: 12 de junio de 2023]

MANZANARES, P. (2017). “Pop-up para estimular la mente y la imaginación” en *Diario Sur* <<https://www.diariosur.es/padres-hijos/educacion/201701/28/pestanas-para-estimular-mente-20170127124225-rc.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>> [Consulta: 16 de junio de 2023]

PÁGINAS WEB

IMAGINATION PLAYGROUND. <<https://imaginationplayground.com>>

THE LIMINAL. <<https://theliminal.es/programming/desobediencia/>>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Jugar. <<https://dle.rae.es/jugar?m=form>>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Juego. <<https://dle.rae.es/juego>>

VIDEOGRAFÍA

“Fernando Castro Flórez, Un palo” en *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=Lr8ugo8Fh_A> [Consulta: 19 de diciembre de 2022]

Abstract: The art of design. (Temporada 2, capítulo 4: “Cas Holman: Diseño para jugar”). Netflix, RadicalMedia. 2019.

8. ANEXO DE IMÁGENES

Fig. 1. Javier Lacruz: *El juego espontáneo*, 2021. Pág. 11.

Fig. 2. Valentín Rincón y Cuca Serratos: *Jueguero*, pág 64, 2005. 14.

Fig. 3. Judith Butler: *El género en disputa*, 2007. Pág. 15.

Fig. 4. Imagen de archivo familiar, 2000. Pág. 17.

Fig. 5. Imagen de archivo familiar, 2002. Pág. 18.

Fig. 6. *La Bella Durmiente / El gato con botas*, ediciones A. Saldaña Ortega, 1995. Pág. 19.

Fig. 7. Peeping Tom: *Kind*, 2019. Pág. 20.

Fig. 8. Cas Holman: *Big blue blocks*, piezas, 2010. Pág. 20.

Fig. 9. Cas Holman: *Big blue blocks*, 2010. Pág. 21.

Fig. 10. Michel Nedjar: *Sin título (muñeca viajera)*, 2007. Pág. 21.

Fig. 11. Michel Nedjar: *Sin título (muñeca viajera)*, 1996-2013. Pág. 21.

Fig. 12. Natuka Honrubia: *Desobediencia*, 2022. Pág. 22.

Fig. 13. Natuka Honrubia: *Desobediencia (detalle)*, 2022. Pág. 22.

Fig. 14. Hannah Höch: *Flight (Vuelo)*, 1931. Pág. 22.

Fig. 15. Anna Boghiguan: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado (detalle I)*, 2022. Pág. 23.

Fig. 16. Anna Boghiguan: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado (detalle II)*, 2022. Pág. 23.

Fig. 17. Anna Boghiguan: *A veces, inesperadamente, el presente se encuentra con el pasado*, 2022. Pág. 23.

Fig. 18. Asger Jorn: *Ainsi on s'ensor (Fuera de este mundo – Después de Ensor)*, 1962. Pág. 24.

Fig. 19. Asger Jorn: *Attention, Danger (Atención, peligro)*, 1957. Pág. 24.

Fig. 20. Sandra Jover: *Ventrílocuo*, 2021. 30x25cm. Collage sobre papel. Pág. 25.

Fig. 21. Sandra Jover: *Yo tengo un secreto*, (portadas), 2021. Pág. 25.

Fig. 22. Sandra Jover: *Yo tengo un secreto*, (página), 2022. Pág. 25.

Fig. 23. Sandra Jover: *Carga*, 2022. Pág. 25.

Fig. 24. Sandra Jover: *Deshacer I*, 2023. Pág. 26.

Fig. 25. Sandra Jover: *Deshacer II*, 2023. Pág. 26.

Fig. 26. Sandra Jover: *Castillo* (detalle), 2023. Pág. 27.

Fig. 27. Cuaderno de taller, pruebas, 2023. Pág. 27.

Fig. 28. Sandra Jover: *Castillo* (fragmento), 2023. Pág. 27.

Fig. 29. Vaciado de moldes, proceso, 2023. Pág. 28.

Fig. 30. Sandra Jover: *Castillo*, 2023. Pág. 28.

Fig. 31. Algunas piezas escaneadas, 2023. Pág. 28.

Fig. 32. Sandra Jover: *Pañolito*, 2023. Pág. 29.

Fig. 33. Sandra Jover: *Drila*, 2023. Pág. 29.

Fig. 34. Sandra Jover: *Drila* (detalle), 2023. Pág. 29.

Fig. 35. Sandra Jover: *Carmelo* (detalle), 2023. Pág. 29.

Fig. 36. Sandra Jover: *Drila*, 2023. Pág. 29.

Fig. 37. Estudio en el cuaderno de trabajo, 2023. Pág. 29.

Fig. 38. Ideas en el cuaderno de trabajo, 2023. Pág. 30.

Fig. 39. Sandra Jover: *El perro fiel*, 2023. Pág. 30.

Fig. 40. Sandra Jover: *Muela del juicio* (detalle), 2023. Pág. 30.

Fig. 41. Sandra Jover: *Muela del juicio*, 2023. Pág. 30.

Fig. 42. Sandra Jover: *Sísifo*, 2023. Pág. 31.

Fig. 43. Bocetos dibujo suelto en el cuaderno de trabajo, 2023. Pág. 31.

Fig. 44. Sandra Jover: *Tú la mosca*, 2023. Pág. 31.

Fig. 45. Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar*, 2023. Pág. 31.

Fig. 46. Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 2-3), 2023. Pág. 32.

Fig. 47. Sandra Jover: *Vela y ancla* (pág 66-27), 2023. Pág. 32.

Fig. 48. Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 10-11), 2023. Pág. 3

Fig. 49. Sandra Jover: *Fábulas* (I, pág 29-30), 2023. Pág. 32.

Fig. 50. Sandra Jover: *Fábulas* (II, pág 29-30), 2023. Pág. 32.

Fig. 51. Sandra Jover: *Fábulas* (I, pág 55-56), 2023. Pág. 32.

Fig. 52. Sandra Jover: *Fábulas* (II, pág 55-56), 2023. Pág. 32.

9. ANEXOS

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

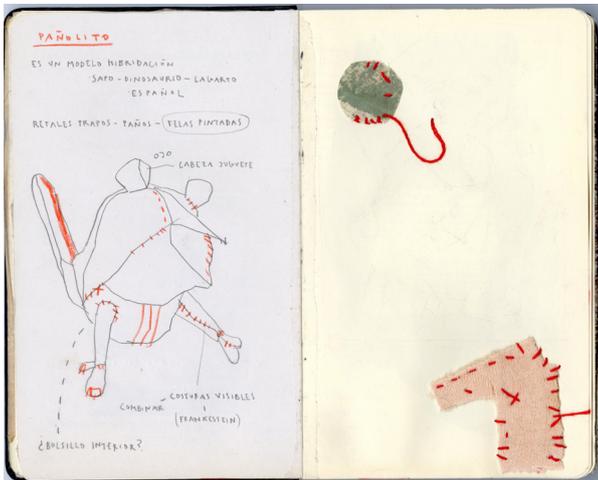
Anexo al Trabajo de Fin de Grado: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Durante el proceso de producción de la propuesta artística se ha sido consciente de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, debido a la emergencia medioambiental y social actual, se ha tenido en cuenta el impacto climatológico y ciudadano que esta podría suponer. Se aprecia mayor compromiso respecto a causas sociales y de igualdad, en relación a nuestra investigación sobre el juego como herramienta transformadora y la metodología empleada. Se atiende a la inclusividad en el lenguaje y se muestran las diferentes realidades existentes, cuestionando qué hace a una sociedad habitable y, por ende, acompañando al público a la reflexión.

Además, en el proceso se ha tenido en cuenta el residuo generado, utilizando materiales en desuso o biodegradables como la ceniza, con menor impacto. Así como el aprovechamiento de luz natural y el uso responsable del agua.

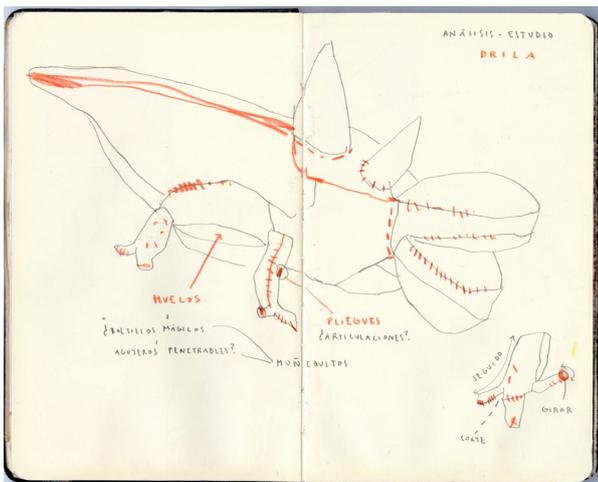
ANEXO III. ALGUNAS PÁGINAS CUADERNO TALLER II



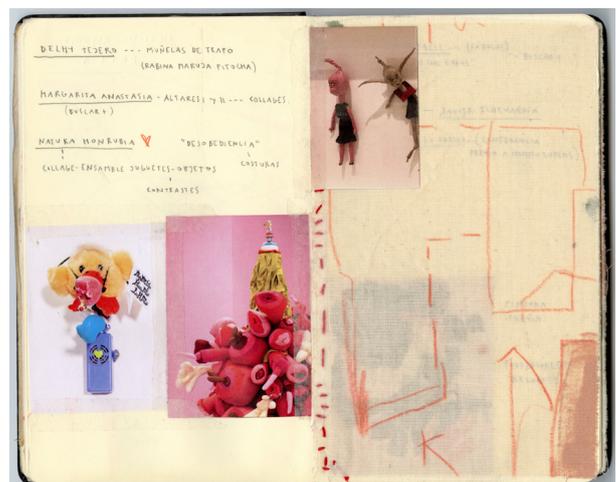
Cuaderno de taller II (pág 21-22)



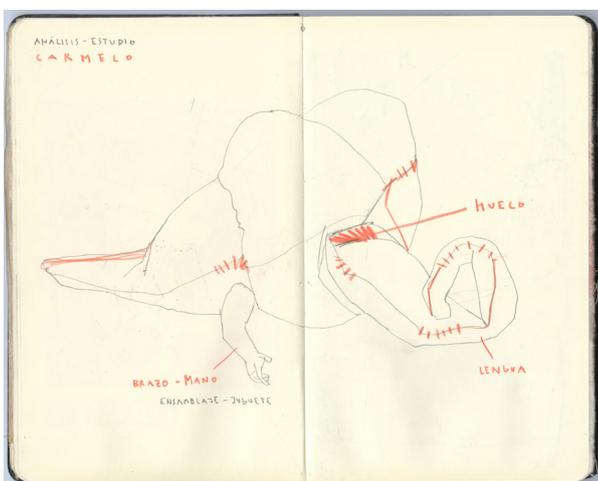
Cuaderno de taller II (pág 25-26)



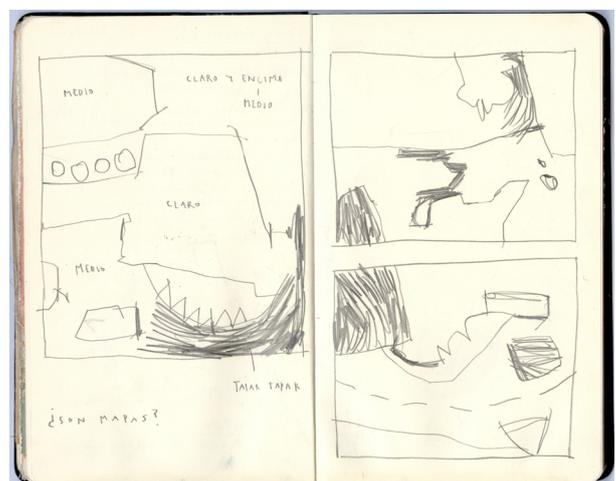
Cuaderno de taller II (pág 31-32)



Cuaderno de taller II (pág 33-34)



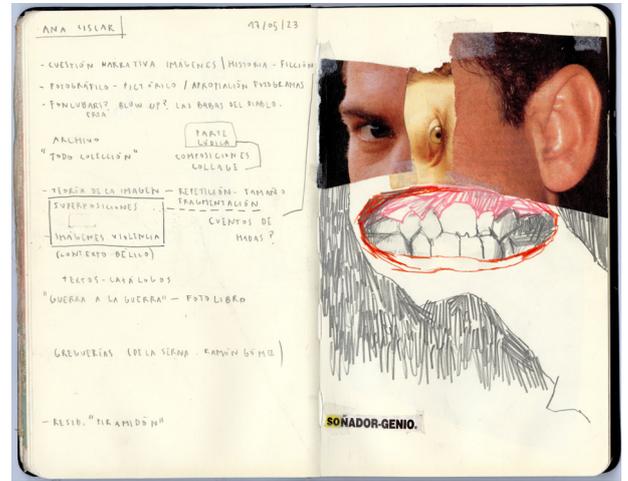
Cuaderno de taller II (pág 47-48)



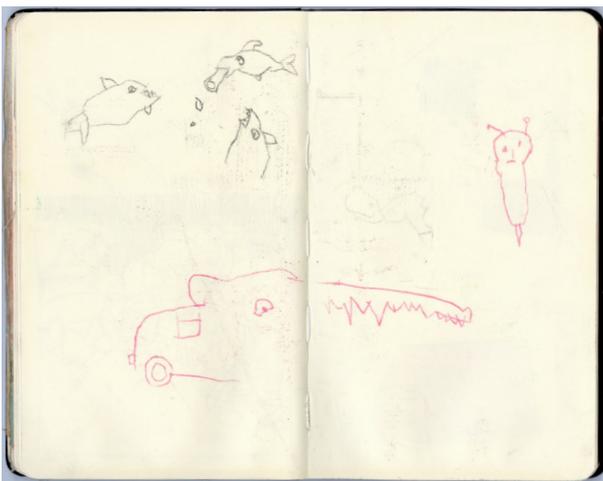
Cuaderno de taller II (pág 57-58)



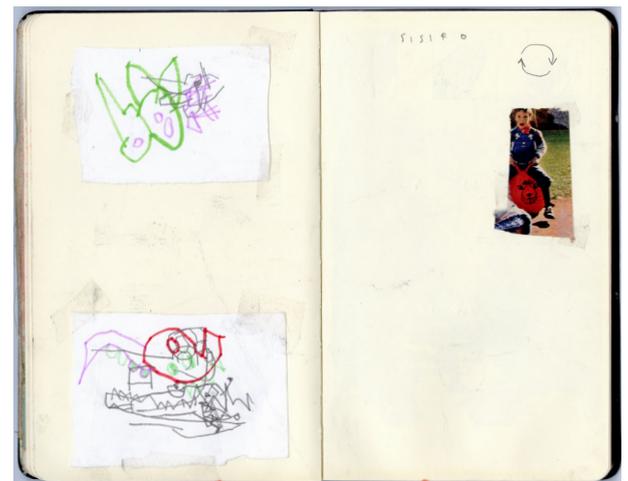
Cuaderno de taller II (pág 61-62)



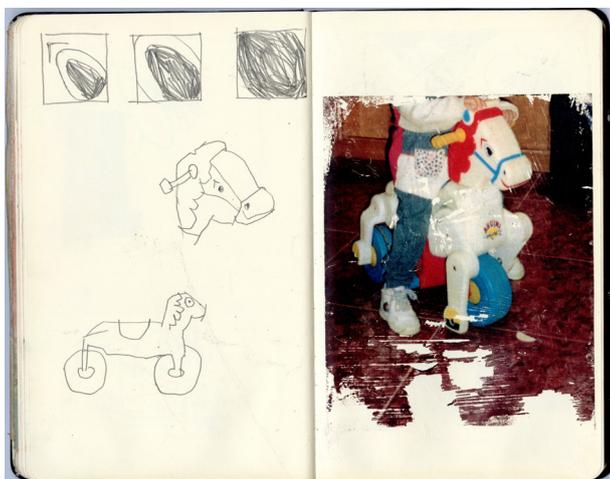
Cuaderno de taller II (pág 69-70)



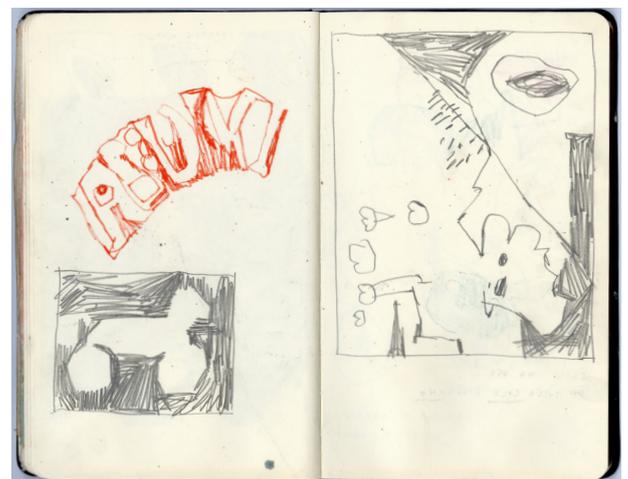
Cuaderno de taller II (pág 77-78)



Cuaderno de taller II (pág 79-80)



Cuaderno de taller II (pág 81-82)



Cuaderno de taller II (pág 83-84)

ANEXO IV. CASTILLO. AMPLIACIÓN OBRA



Sandra Jover: *Castillo*, 2023. Instalación, medidas variables. Ceniza y azúcar.



Sandra Jover: *Castillo* (fragmento), 2023. Instalación, medidas variables. Ceniza y azúcar.



Sandra Jover: *Castillo* (detalle), 2023. Instalación, medidas variables. Ceniza y azúcar.

ANEXO V. ¿SALIÓ RANA? AMPLIACIÓN OBRA



Sandra Jover: *Carmelo*, 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Sandra Jover: *Carmelo* (detalle), 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Sandra Jover: *Pañolito*, 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Sandra Jover: *Pañolito* (detalle), 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Sandra Jover: *Drila*, 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Sandra Jover: *Drila* (detalle), 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Sandra Jover: *La Mari* (detalle), 2023.
Medidas variables. Textiles y ensamble de juguetes.



Mecanismo rotación articulaciones *La Mari* (botes de plástico reciclados), 2023.

ANEXO VI. SOY EL MONSTRUO QUE ME SUSURRA. AMPLIACIÓN OBRA



Sandra Jover: *El perro fiel*, 2023.
92x73cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.



Sandra Jover: *Muela del juicio*, 2023.
92x73cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.



Sandra Jover: *Tú la mosca*, 2023.
81x60cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.



Sandra Jover: *Sísifo*, 2023.
116x95cm. Óleo, acrílico y lápiz de color sobre tela.

ANEXO VII. BULAS. AMPLIACIÓN OBRA

VELA Y ANCLA



Sandra Jover: *Vela y ancla* (portada), 2021.



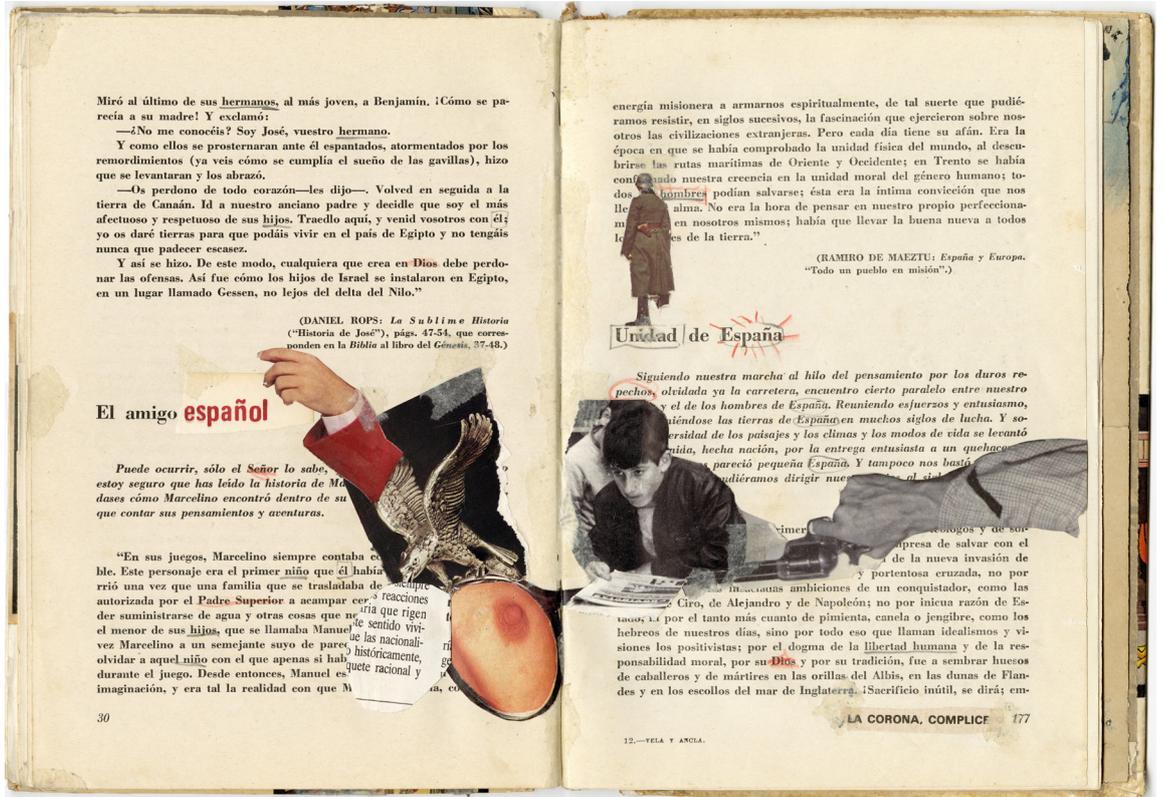
Sandra Jover: *Vela y ancla* (cubierta), 2021.



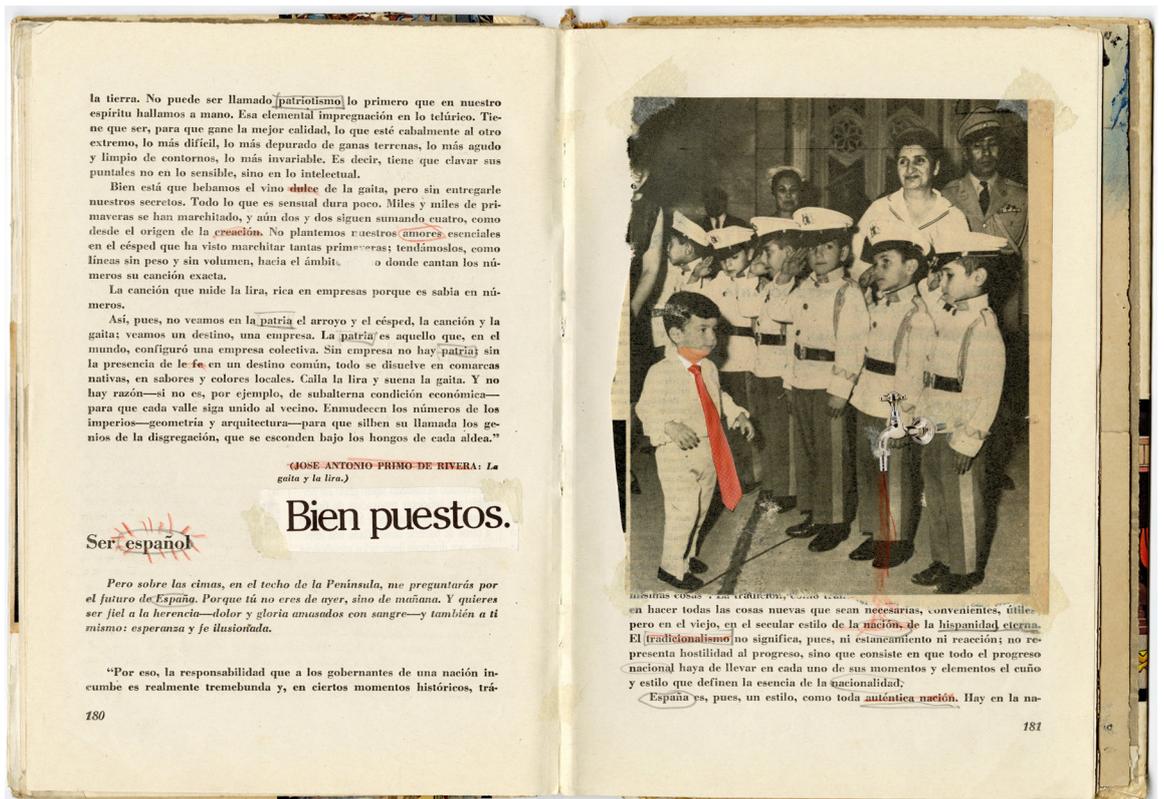
Sandra Jover: *Vela y ancla* (pág 3-4), 2021.



Sandra Jover: *Vela y ancla* (pág 7-8), 2021.



Sandra Jover: *Vela y ancla* (pág 17-18), 2021.



Sandra Jover: *Vela y ancla* (pág 21-22), 2021.

BULAS



Sandra Jover: *Fábulas* (portada), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 3-4), 2023.



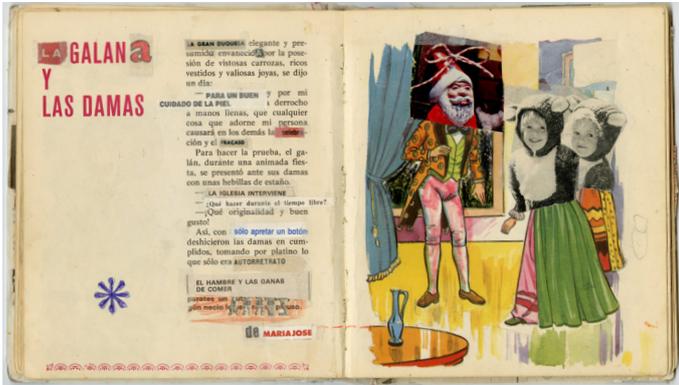
Sandra Jover: *Fábulas* (pág 5-6), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 34-35), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 33-34), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 23-24), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 37-38), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 39-40), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 41-42), 2023.

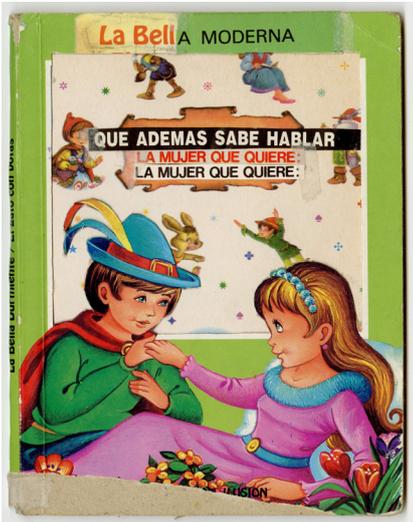


Sandra Jover: *Fábulas* (pág 53-54), 2023.



Sandra Jover: *Fábulas* (pág 57-58), 2023.

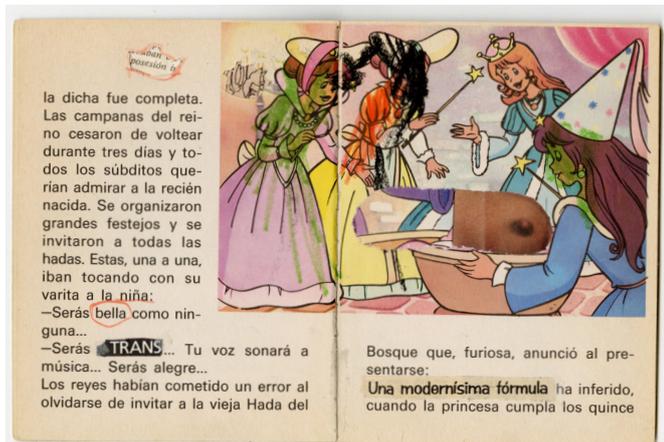
LA BELLA QUE ADEMÁS SABE HABLAR



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (portada), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 1), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 2-3), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 4-5), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 6-7), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 8-9), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 10-11), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 12-13), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 14-15), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 16-17), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 18-19), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 20-21), 2023.



Sandra Jover: *La Bella Moderna que además sabe hablar* (pág 22-23), 2023.