





\* \* \*

**Manual para el Topoanálisis del  
Hogar.  
Registro de Intimidades.**

Renata Peraza González.

Trabajo de Fin de Grado de Bellas Artes, ámbito de creación de  
Ilustración y Animación.

Tutorizado por la profesora Laura Mesa Lima.

Universidad de La Laguna.

2021 / 2022.

No se pueden poner la pareja

Si esta

Estar cerrojos el día del cumpleaños con la puerta

No el cuerpo de la habitación el día del cumpleaños

Si el sofá de la habitación a la hora de comer

se puede estar en casa con la puerta

No se puede salir el ordenador en el estudio

No se puede depilar algo malo a partir del mediodía sin

No se puede estar órdenes a partir de

la pareja en el estudio a partir del mediodía

se puede salir cerrojos por la noche

Si se puede ver cerrojos en el estudio

No se estará el móvil en casa

No se puede comer algo mal en camas separadas

Si se puede estar pantalones

traer el día del

os en el baño el pasado sin supervisión o se lanzará una chola a

Se idealizará el ordenador en el sofá a partir de

se pueden poner los padres en los horarios es

No se puede depilar algo malo a las 21.00h con la puerta

se pueden cuestionar

cerrar el cuerpo a partir de



# Índice.

1/ Resumen y Palabras Clave	1
2/ Agradecimientos	2
3/ Introducción	3
4/ Objetivos	4
5/ Metodología	5
6/ Contextualización: Referentes	7
6.1/ La Ilustración y sus Límites	7
6.2/ Lo Táctil	12
6.3/ Referente Cinematográfico	18
7/ Marco Teórico	19
7.1/ La Intimidad y el Hogar	19
8/ Desarrollo de la Propuesta	24
8.1/ Programa de Python	24
8.2/ Espacio Resguardado	26
8.3/ Manual para el Topoanálisis del Hogar	34
8.4/ Suave al Tacto	42
8.5/ Diario	46
8.6/ Directo	50
8.7/ Pieza Sonora	51
9/ Obra	52
10/ Obra Expuesta	69
11/ Conclusiones y Análisis Final	91
12/ Anexo	92
13/ Bibliografía y Webgrafía	94

## 1/ Resumen y Palabras Clave / Abstract and Key Words.

"Manual para el Topoanálisis del Hogar" es un proyecto creado a partir de una investigación y reflexión acerca del concepto de intimidad. Refleja un análisis de los rincones pertenecientes al espacio en el que es protagonista, el hogar, y cómo este influye, moldea y deja su registro en el individuo que lo habita. Este análisis se refleja mediante la práctica artística. Se concibe al hogar, considerado el primer lugar seguro, como una herramienta emancipatoria para el desarrollo de la conciencia, siéndole otorgada así la cualidad de inmortal en el tiempo.

**Palabras clave:** hogar, dibujo, intimidad, interior, inconsciente, táctil, infancia, ilustración.

\*\*\*

"Manual para el Topoanálisis del Hogar" (english traduction: Manual for the Topoanalysis of the Home.) is a project created from an investigation about the concept of intimacy. It reflects an analysis of the corners belonging to the space in which this concept is the main protagonist: the home, and how it influences, shapes and leaves a register on the individual who inhabits it. This analysis is reflected through artistic practice. The home, which is considered one's first safe space, is conceived as an emancipatory tool for the development of the conscience, granting it the quality of immortality through time.

**Key words:** home, drawing, register, interior, unconscious, tactile, childhood, illustration.

## 2/ Agradecimientos.

Quería dar gracias en primera instancia a mi tutora de TFG, Laura Mesa, por la atención y oportunidades que me ha brindado con este proyecto. Mi experiencia como su alumna ha sido de las más enriquecedoras en mi estancia en la carrera de Bellas Artes. Por ello, estoy profundamente agradecida de haberla tenido como tutora y que me haya ayudado a finalizar este periodo de mi vida, en el que acabo muy satisfecha con mi obra.

En segundo lugar, quería agradecer el apoyo recibido por mi familia y amigos, ya que todos se han acabado involucrando en el proyecto en mayor o menor medida y me han animado durante todo el proceso.

En tercer lugar, agradecer a *La Limonera* su generosidad en la cesión de su espacio para la exposición de este trabajo y la realización de la defensa de TFG.

Y por último, quiero darle las gracias de corazón a mi pareja, Cassiopea. Todo este trabajo no se podría haber llevado a cabo sin su ayuda y su apoyo, siempre ha estado ahí. Me gusta pensar que el resultado final de este proyecto es, en parte, un pequeño reflejo de nuestra relación y cómo gracias a este amor mutuo he podido explorar cómo concibo yo la intimidad y cómo puedo exteriorizar esta percepción al mundo.

### 3/ Introducción.

Este Trabajo de Fin de Grado, llevado a cabo a través del ámbito de creación de Ilustración y Animación en la Universidad de La Laguna, recopila y expone el proceso de investigación y realización de obra llevado a cabo bajo la tutorización de la profesora Laura Mesa. El trabajo tiene como tema central la Intimidad, concretamente la desarrollada en lo que se conoce como el hogar, con el objetivo de estudiarla y profundizar en ella desde una perspectiva crítica actual y plástica, más específicamente desde el dibujo.

Se concibe como un proyecto que se centra en la introspección y la vulnerabilidad, en las pequeñas rutinas y costumbres, y cómo estas modelan e influyen al cuerpo. Frente al vertiginoso devenir del mundo capitalista y tecnológico actual, se recurre a la mezcla de medios tradicionales (históricamente asociados a lo femenino o infantil -a lo frágil- como son el bordado o los juguetes) y medios digitales actuales, que brindan las herramientas necesarias para situar la obra en la contemporaneidad.

Lo artesanal y lo digital conviven en simbiosis en la obra, siendo los materiales artesanales una herramienta para mitigar las cualidades de la tecnología que la conforman como un medio frío, rápido, abstracto y no palpable.

Se parte de considerar al espacio íntimo como un ente que gesta y posteriormente alberga el desarrollo del ser. Espacio que históricamente se ha marginado y relegado a un segundo plano de forma estratégica, cuanto más importancia cobraba, por las figuras de poder para privar al individuo del descanso, los auto-cuidados y los cuidados mutuos que conforman la comunidad. La fijación por controlar y registrar cada una de sus acciones constituye la antítesis del hogar, que cuenta con paredes robustas, a la par que blandas, creadas con el propósito de proteger de la mirada ajena y permitir el desarrollo del sujeto.

En esta memoria, se plantea el trabajo desde una metodología que parte de lo general hasta llegar a lo específico, contextualizando el tema para después ahondar en él mediante la descripción y definición teórica de las piezas.



fig.2

fig. 2 *Tacita*.  
Arcilla, acrílico  
y lápiz, 2021.

## 4/ Objetivos.

Este proyecto tiene como objetivo principal materializar una representación del concepto de intimidad, mediante la realización de una investigación sobre la misma y de cómo influye y moldea al sujeto en el espacio primero en el que toma lugar y se desarrolla: el hogar.

Como objetivos específicos, se plantean los siguientes:

- \*Profundizar en la investigación acerca del concepto de hogar e intimidad, hilo conductor de este proyecto.

- \*Explorar nuevos medios, materiales y técnicas a la hora de la realización del proyecto.

- \*Ahondar y experimentar con el concepto de dibujo, sus límites y la flexibilidad de estos.

- \*Desarrollar una obra coherente acorde con el tema planteado y resolver los problemas que puedan surgir a lo largo de la ejecución.

- \*Obtener una obra dibujística en la que la nostalgia de lo tradicional se construya a partir del diálogo con determinadas gramáticas tecnológicas y digitales.

## 5/ Metodología.

Para ello, se ha dado continuidad a una línea de trabajo comenzada con anterioridad y materializada en trabajos como el zine *Antes de Dormir*.<sup>1</sup>

En este TFG se empleó una metodología más sistemática, siguiendo las fases propias de un trabajo académico. Primero se habían de asentar las bases sobre el tema a tratar y la obra a desarrollar a partir de este, para después definir un marco teórico a partir de una investigación, antecedentes y referentes y finalmente ejecutar la propuesta práctica. Para el desarrollo del trabajo, recurrí a algunos procesos conocidos durante el curso, como son la producción en serie y el assemble, al realizar obra a través del ensamblaje.



<sup>1</sup>consultar Anexo.



fig.3

Fig. 3 *Pájaro*.  
Imagen extraída  
de fotografía  
analógica, 2021.

## 6/Contextualización: Referentes.

### 6.1/ La ilustración y sus límites.

A medida que el dibujo evoluciona, pugna por expandir sus fronteras y salir del límite que supone el papel, algo que se puede observar, a lo largo del tiempo, a través de artistas en cuya obra han aprovechado el potencial de este campo expandido<sup>2</sup>.

Antes de profundizar en este hecho, se han de asentar las bases de qué se entiende por dibujo, aunque no sea posible obtener una respuesta clara y concisa, sino una tan versátil y amplia como el dibujo en sí. En *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now*, Isabel Seligman piensa que primero, se ha de considerar que el dibujo tiene la misma capacidad que otras disciplinas para reflejar las intenciones del autor, algo que se demuestra a través de sus principales características diferenciadoras. Por un lado está la línea, de la cual Walter Benjamin decía que es capaz de distinguir las figuras y conferir una identidad al fondo.<sup>3</sup> Por otro, el trazo, elemento que depende del contexto en el que ha sido creado y que es imposible de eliminar, sin importar el proceso que se emplee. Los actos de doblar o borrar un dibujo, que intervenga en él otra persona o incluso modificar el trazo, siguen considerándose dibujos en sí, ya que los materiales registran y afectan la línea en el resultado final.<sup>4</sup>



Ida Applebroog 14



fig. 5

fig. 4 *Ephemera* de Ida Applebroog, 2014. Extraído de <https://www.villanieditions.com/ida-applebroog-ephemera/>  
fig.5 pegatina vintage de RPP inc. recuperada de eBay.

<sup>2</sup>Isabel Seligman, ed. *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now*. (London: Thames & Hudson, 2019), 8.

<sup>3</sup>Walter Benjamin, *Selected Writings, vol. 1: 1913-1926*, ed. Marcus Bullock and Michael W. Jennings. (Cambridge: Belknap Press, 1996), 83.

<sup>4</sup>Isabel Seligman, ed. *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now*. (London: Thames & Hudson, 2019), 12.



## 6.1/

Inicialmente, el dibujo se establecía en el arte académico con dos únicos propósitos, que además, en cierta medida, prevalecen hoy en día; por un lado de aprendizaje en las Bellas Artes y por otro como primer contacto, mediante el boceto, con otros medios plásticos y artísticos como la pintura, la escultura, la instalación, la fotografía, etc. Como señala Seligman, con el paso del tiempo, ha logrado situarse como una de las principales prácticas artísticas, ganando protagonismo e independencia en sí, y dejando de ser considerado un aspecto secundario o inicial para pasar a ser una herramienta que desafía los límites de lo que él mismo puede significar o representar.<sup>5</sup> Se asentó como método artístico independiente cuando los límites convencionales de distintos medios, en particular la pintura y la escultura, se estaban transgrediendo<sup>6</sup>, habiendo sido esto posible por la evolución en la forma en que el dibujo y su entorno u observador se relacionan.<sup>7</sup> Uno de los principales factores que potenció esta expansión fue dejar de concebir al talento y la experiencia como herramientas indispensables para su ejecución, y permitirle el paso al resto de posibilidades que ofrece el cuerpo y sus acciones como instrumentos para dejar rastro.<sup>8</sup>

A pesar de su desarrollo, el dibujo sigue conservando elementos característicos que actualmente son a los que más importancia se les da en el arte, y que siempre estuvieron presentes en su esencia, como la espontaneidad, la inmediatez o la imprevisibilidad del trazo. Son cualidades que no poseen otros campos, pero que a su vez interactúan y se dan paso entre sí. Debido a esto, las competencias del dibujo se han ampliado investigando, asimilando y tomando prestado de otras disciplinas y medios artísticos, acabando así con sus propios límites y los de otros, a medida que estos también se estaban cuestionando.<sup>9</sup>

<sup>5</sup>Isabel Seligman, ed. *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now.* (London: Thames & Hudson, 2019), 8.

<sup>6</sup>Ibíd.

<sup>7</sup>Ibíd, 10.

<sup>8</sup>Ibíd, 11.

<sup>9</sup>Ibíd, 8.



fig.6

fig. 6 Niña.  
Dibujo a tinta,  
2021.

## 6.1/

A finales del S.XX tuvieron lugar muchos debates que se centraban en el conflicto de definir al dibujo como proceso o producto final, mediante la ilustración. Gracias a las obras desarrolladas durante este debate, se llegó a la conclusión de que podían coexistir el dibujo como proceso y el dibujo acabado, naciendo así el dibujo conceptual<sup>10</sup>, en el que prima el registro del proceso mediante los trazos que conforman la obra. Fue Giorgio Vasari, uno de los primeros historiadores del arte, quien definió el dibujo no sólo como el acto físico de dibujar, sino también como el proceso mental del diseño.<sup>11</sup> Con el tiempo, se fue cerrando la brecha entre este nuevo dibujo y el tradicional dibujo hábil<sup>12</sup>, dando como resultado el dibujo contemporáneo, que cuenta con las cualidades del medio, del proceso y del resultado final, y que tiende a eliminar categorizaciones y favorecer la pérdida de límites pictóricos, escultóricos, etc... a favor de una materialización de obra en torno a su efectividad en vez de disciplina.

En este mismo siglo, varios artistas comienzan a presentar tendencias experimentales en el campo del dibujo, como por ejemplo Julio González o Alexander Calder y posteriormente, Eva Hesse o Richard Tuttle. Surgen prácticas como el collage, el assemble o el montaje, técnicas revolucionarias que yuxtaponen texto e imagen y emplean medios dispares o materiales "no artísticos", desechados o antiguos<sup>13</sup>, que al ser incluidos en una lámina intacta, la desprendían de su aura de pulcritud. Aunque a día de hoy son elementos que resultan básicos en la cultura visual, en aquel entonces era un acto tremendamente transgresor. Se cuestionaban las concepciones tradicionales de material y unidad artística, y se rompían las limitaciones del encuadre y el soporte. La obra, al no estar contenida en cuatro lados, buscaba expandirse en cualquier dirección, consiguiendo reflejar así el dinamismo propio de la experiencia urbana de la época, lo efímero de la vida moderna y lo mucho que se había arraigado la industria en la cultura.<sup>14</sup>

<sup>10</sup> Isabel Seligman, ed. *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now*. (London: Thames & Hudson, 2019), 12.

<sup>11</sup> Equivalente al término dibujo. Idib, 15.

<sup>12</sup> Libby Hruska, ed. *Drawing from the Modern, 1880-1945*. (Nueva York: MoMA, 2004), 32.

<sup>13</sup> Ibíd.

<sup>14</sup> Idib, 33.



fig.7



fig.8

fig. 7 Gigante de Cerne Abbas, autor desconocido. Fotografía extraída de Wikimedia Commons.

fig. 8 Autorretrato de Louise Bourgeois, 2007. Fotografía extraída de The Easton Foundation.

En el caso del dibujo y la ilustración, los materiales dispares aportaron texturas viscerales que lograban plasmar su temporalidad, gracias a que se empleaban objetos que recogían la información del entorno<sup>15</sup> en el que eran creados. Nació así el movimiento Dadaísta, impulsado por el descontento de la sociedad de la época, que constituyó la esencia de la pérdida de fe en el Modernismo.<sup>16</sup>

Dice Seligman que mediante la fluidez del trazo, el dibujo ahora se empleaba como una herramienta para reflejar pensamientos íntimos y ahondar en la identidad del dibujante; la repetición acaba dando más información sobre el autor que sobre lo dibujado, ya que es una encarnación de sus pensamientos. Es una práctica en constante cambio que, como la propia identidad, no tiene fin<sup>17</sup>, y acaba transformándose en una conversación entre artista y creación. Una relación privada que resultó emancipatoria.

Un ejemplo de este autoanálisis es Louise Bourgeois, quien se exploraba a sí misma a través del dibujo, ahondando en aspectos como su infancia y su psique de forma obsesiva y continua, catalogándolo así de proceso inconsciente. Insistía en el mismo tema y tenía una obra prolífica y carnal, a pesar de que ella la describiera como el medio más simple, semejante a una pluma.<sup>18</sup> Deleuze señalaba que el inconsciente ha de ser productivo de forma activa<sup>19</sup>, un ejercicio que Bourgeois conocía y que como consecuencia hacía que conversara con el dibujo hasta obtener que se reflejaran los temas de su obra.



fig.9

fig. 9 'C' für Kurt Schwitters de Paul Klee. Fuente <https://wikioo.org/paintings.php?refarticle=8LT3Z6&titlepainting=%27%27C%27%27%20f%C3%BCr%20Kurt%20Schwitters&artistname=Paul%20Klee>

<sup>15</sup>Libby Hruska, ed. *Drawing from the Modern, 1880-1945*. (Nueva York: MoMA, 2004), 33.

<sup>16</sup>Ibíd.

<sup>17</sup>Isabel Seligman, ed. *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now*. (London: Thames & Hudson, 2019), 15.

<sup>18</sup>Ibíd, 16.

<sup>19</sup>Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*. (Buenas Aires: Amorrortu, 2002), 18.

## 6.1/

John Berger apuntaba que, en su desarrollo, el dibujo ha acabado adquiriendo gradualmente cualidades vivas y orgánicas, que siempre estuvieron esperando a salir. Si se concibe más allá de un acto técnico, como proceso de descubrimiento, su definición se vuelve algo versátil, casi líquida. Quien dibuja establece una conversación interna que acaba siendo plasmada en el mundo palpable. Dice el crítico de arte James Elkins que el dibujo es «un concepto fantasma, antaño indispensable para el arte, más tarde pasando a ser su base y actualmente encontrándose en un limbo. Y que aún así, continúa siendo la esencia misma del arte, y nada ha ocupado su lugar.»<sup>20</sup>

Es el lugar donde la ceguera, el tacto y el parecido se hacen visibles, y es también el punto de la negociación entre la mano, el ojo y la mente.<sup>21</sup> Evolucionó para convertirse en una indagación de lo visible, una manera de dirigirse a lo ausente, de hacer que lo ausente se manifieste mediante la actividad manual cuyo objetivo es abolir el principio de la desaparición.<sup>22</sup> Un concepto que intentamos entender mediante su definición, y que es la herramienta más efectiva para describir la experiencia humana. La forma en que se concibe y aborda el dibujo en este trabajo parte de esta idea de que está en su naturaleza romper con los esquemas establecidos y expandirse a otros medios para explorar su versatilidad. A medida que se desarrolla la obra, va perdiendo sentido que este albergada en dos dimensiones ya que busca salir del papel, ser táctil, explorar sus propios límites y acercarse a materializar algo tan abstracto como son los pensamientos y recuerdos.

fig. 10 *It doesn't Matter*  
de Katerina Seda,  
2005-2007. Extraído  
de [https://  
www.katerinaseda.cz/  
en/](https://www.katerinaseda.cz/en/)

<sup>20</sup>John Berger, *Sobre el Dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili SL, 2012), 91.

<sup>21</sup>Ibíd, 96.

<sup>22</sup>Ibíd, 97.

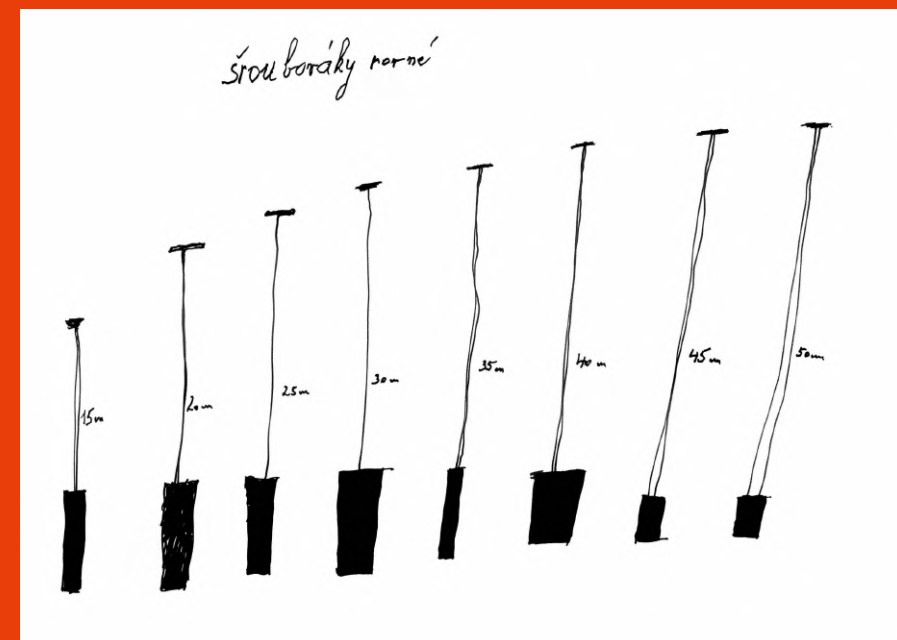


fig. 10



## 6.2/ Lo Táctil.

Se plantea esta obra como dibujos tridimensionales, puesto que al ansiar ser táctiles e interactuar con la persona visitante para poder transmitir sus cualidades, han salido de la hoja. Buscan que esta las absorba no sólo visualmente, sino que también indague y penetre en ellos, ya que se disponen como un juego de exploración y descubrimiento que no sería posible si la pieza residiera en el papel; si tuviera que estar dibujada quedarían expuestos todos sus detalles y secretos, perdiendo así capacidad de interacción. Se requiere que este tome una posición activa frente a lo que tiene delante. Esta decisión ha sido tomada conforme avanzaba el proyecto, ya que se llegó a la conclusión de que, como la misma descripción del dibujo, es un proceso de experimentación, de ir paso a paso entendiendo lo que la obra necesita y pide de forma orgánica.

El emplear materiales tridimensionales y táctiles deriva de la capacidad de resonancia<sup>23</sup> con la que cuentan los objetos hechos a mano en el mundo altamente tecnológico en el que vivimos. La información táctil de la artesanía evidencia una conexión humana que amenaza con extinguirse en la época actual, en rápida y constante saturación por la información tecnológica.<sup>24</sup> Esta última tampoco se rechaza en el trabajo, sino que es ablandada y asimilada por la calidez y el lento-hacer de lo tradicional, hasta obtener un resultado que deseche en la medida de lo posible -ya que son atributos intrínsecos- su vertiginosidad y frialdad.

La idea de combatir el atropellante avance de este nuevo medio se remonta a mucho tiempo atrás. William Morris consideraba que las características de la artesanía podrían mitigar la influencia que la Revolución Industrial causaba en la población, mediante la naturaleza misma de esta labor<sup>25</sup>, y a día de hoy, el movimiento *Studio Craft* señala las mismas nociones, ya que la tecnología se ha vuelto ubicua en la vida moderna.



fig.11

<sup>23</sup>Maria Elena Buszek, ed. *Extra/Ordinary, Craft and Contemporary Art*. (Durham y Londres: Duke University Press, 2011.), 2.

<sup>24</sup>Ibíd.

<sup>25</sup>Ibíd.

fig.11 *Ahh... Youth!*  
de Mike Kelley,  
1991.





fig.12





fig. 13

Una de estas medidas contemporáneas fue la recuperación del folclore y la cultura popular de la mano del Postmodernismo temprano. Asociadas tradicionalmente a los ámbitos femeninos, *queer* y racializados<sup>26</sup>, este movimiento los comenzó a visibilizar de nuevo con el propósito de alcanzar un público menos elitista, compuesto por la comunidad y el mundo real. Se apunta en *Extra/Ordinary, Craft and Contemporary Art* que resignificar la artesanía significó cargar las piezas artísticas de significado político por parte de una generación de artistas que consiguió así abrir la puerta a que se concibieran los medios tradicionales como igual de relevantes que otros a la hora de crear arte contemporáneo.<sup>27</sup>

Aún así, la artesanía tuvo que luchar por ser reconocida y hacerse un hueco en la sala de exposición, más allá de su contexto tradicional. Los artistas que incorporaban lo artesano en el arte conceptual no fueron reconocidos inicialmente por el museo ni los académicos, ya que se fijaban en el aspecto romántico de las piezas artesanas.<sup>28</sup> Esto es debido a que, por un lado, el mundo artesanal acentúa la romantización de los materiales empleados, mientras que el arte contemporáneo romantiza lo conceptual, habiendo así una brecha entre los catalogados como conocimiento técnico y conocimiento estético y conceptual.<sup>29</sup>

(anterior) fig. 12  
 escaneado de telas  
 utilizadas para este TFG.  
 fig. 13 alfombra de  
 algodón del S. XIX  
 recuperada de [https://  
 www.1stdibs.com/furniture/  
 folk-art/rugs/recumbent-  
 dog-hooked-rug/id-  
 f\\_801800/](https://www.1stdibs.com/furniture/folk-art/rugs/recumbent-dog-hooked-rug/id-f_801800/)

<sup>26</sup>Maria Elena Buszek, ed. *Extra/Ordinary, Craft and Contemporary Art*. (Durham y Londres: Duke University Press, 2011), 5.

<sup>27</sup>Ibíd.

<sup>28</sup>Ibíd, 6.

<sup>29</sup>Ibíd, 8.

## 6.2/

Señala *Buszek* en el libro que, de forma gradual, el *Craft* se posicionó en contra de las Bellas Artes, y su significado se ha ampliado desde la época de los posmodernos. Hoy en día, los artistas que lo trabajan rinden tributo a su contexto tradicional desde un discurso contemporáneo.

Su teoría no puede ser asimilada completamente por el mundo del arte contemporáneo, y en su lugar, va creando su propio lenguaje y sus normas.<sup>30</sup> Su dominio se expande para asimilar aspectos culturales que antes no se reconocían en su realización tradicional. Se adhiere a los límites disciplinarios del S.XX a la vez que se expande en el S.XXI, siendo influenciado por medios modernos como lo es sobretodo Internet, en el que se ha insertado gracias a las nuevas generaciones de artistas. Este nuevo formato, sin jerarquía y descentralizado, permite vender, intercambiar información y debatir sin límites, algo que no era posible en la época de los *Baby Boomers*, que dependían de instituciones y mercados durante varias décadas.

La comunidad *Craft*, por lo tanto, se ha visto obligada a integrarse en este nuevo mundo o arriesgarse a estar obsoleta, ya que sus sucesores se unen y participan en este nuevo discurso artístico interdisciplinar y tecnológico, sea con o sin ella.<sup>31</sup>

Como resultado de esta modernización, las manualidades se han vuelto subversivas, ya que sufren una desconexión entre su ideología y el sistema económico en el que se sustenta en la actualidad. El capitalismo busca eficiencia, mientras que el *craft* es, desde su punto de vista, altamente ineficiente, siendo así relegado a un estrato bajo de la sociedad contemporánea. Su modelo no encaja con la vertiginosa dinámica del sistema capitalista, y dedicarse a él como método de sustento puede resultar poco menos que un sacrificio.<sup>32</sup>

\* \* \*

<sup>30</sup>Maria Elena Buszek, *Extra/Ordinary, Craft and Contemporary Art*. (Durham y Londres: Duke University Press, 2011.), 13.

<sup>31</sup>Ibíd, 14.

<sup>32</sup>Ibíd, 44.





fig.14



fig.15

fig.14 *Dream House* de Jacob Baker, 1991.Extraído de <https://www.jmkac.org/artist/baker-jacob/>  
fig.15 *Baby Things* de Tracey Emin, 2008. Imagen extraída de Wikimedia Commons.



fig. 16 *El Sacrificio* dir. Andréi Tarkovski, 1986.

### 6.3/ Referente Cinematográfico

Una gran parte de mi obra se ha visto influenciada por la forma en la que varios directores tratan temas como la nostalgia, el costumbrismo o las interpretaciones de su mundo interior. He querido hacer especial mención a esta película de Tarkovski, de gran relevancia para el desarrollo de mi TFG.

*El Sacrificio*, dirigida por Andréi Tarkovski en 1986, presenta a una familia europea acomodada, con problemas y preocupaciones mundanas, que se reúne un día concreto en la vivienda del protagonista, un profesor de Estética y Crítica de arte llamado Alexander. Alexander expresa, en el transcurso de la película, preocupación por el futuro que tendrán las generaciones venideras, y en especial su hijo, en un mundo en deterioro. Mientras él y sus conocidos charlan en el salón, la casa empieza a temblar y estremecerse, y descubren, gracias al televisor, que ha estallado una guerra nuclear a nivel mundial.

Alexander, desesperado y ansioso, se promete que sacrificará todo lo que para él es querido si el mundo vuelve a la normalidad, y es justo después cuando uno de sus amigos, el cartero Otto, un peculiar hombre coleccionista de 'sucesos extraños', le expresa que cabe la posibilidad de arreglar la situación: para ello debe acostarse con una de sus criadas, María, que es supuestamente bruja.

El profesor acepta, pues ya no hay nada que perder, y va a dar con María, con la que acaba manteniendo relaciones, tras hablarle de sus padres y hermana con nostalgia. La escena es intensa y mágica, la pareja flota y se ven imágenes de un mundo caótico y derruido mientras. Cuando Alexander despierta, el día vuelve a estar tranquilo y despejado, en un abrir y cerrar de ojos nada había pasado. Con dolor e indecisión, decide cumplir su promesa: tras haber sacado a todos de la casa bajo una falsa invitación para ir a la playa, la quema con todas sus posesiones dentro. Su parte del trato, dejar atrás a todo y a todos, se cumple. Una ambulancia llega a la escena para llevarle al psiquiátrico, él por momentos obedece y se dispone a entrar, pero en otros se arrepiente y echa a correr. Al final, se decide y entra en ella, renunciando a su casa, a su hijo, a su exmujer, a sus amigos... en definitiva, a sí mismo, a su vida, y a su hogar.

## 7/ Marco Teórico

### 7.1/ La intimidad y el Hogar (apartado basado en La Poética del Espacio de Gaston Bachelard.)

Como decía Gaston Bachelard en su libro *La Poética del Espacio*, se entiende por hogar aquel espacio en el que nos establecemos, que brinda calidez y protección, y todos los elementos que lo componen. Somos rodeadas y bienvenidas por sus paredes, repletas de esquinas y rincones que albergan recuerdos, y protegen del ojo ajeno, permitiendo vivencias libres de juicio. Aquí, en este recipiente idílico de memorias y registros, toma lugar el desarrollo de un factor vital para el ser: la intimidad. Crece en el primer hogar, el de la infancia, define al ser y lo acompaña durante toda la vida, instalado en la memoria. Es un hogar que pasa de ser habitado a habitar, como recuerdo preservado, por lo que cualquier evento que haya sucedido en su interior será clave.

Mientras se forma y toma consciencia de sí mismo, el habitante es amparado por la protección que le otorga el molde que supone, gestándose en su vientre.

El ser, a la vez, nace en este mundo anónimo, en el que se le permite empezar la vida de forma segura, y que acaba formando parte suya. Sus cimientos son la piel que lo envuelve y que amenaza con ser desollada por una gran variedad de diferentes elementos para exponer su intimidad.

## 7.1/

Señalaba Bachelard del hogar que permanece junto al ser a través del tiempo, debido a que no se habla sólo del lugar físico y táctil en el que reside, sino del que se encuentra hospedado en la memoria, en el plano de los ensueños y el recuerdo, lugar en el que este toma un nuevo diseño, más abstracto y menos definido, y nuevos matices designados por la memoria y la imaginación conjuntamente<sup>33</sup> según se perciba el real.

Este hogar onírico es la cripta del hogar natal, romantiza y magnifica la infancia y la mantiene con vida, idealiza la vida que una vez fue y sus valores cuando ya no existe.<sup>34</sup> En su interior han quedado registrados el aburrimiento, la soledad y los recuerdos del ser al que pertenece.

Se pueden trasladar mediante este lugar las sensaciones que haya dejado un antiguo hogar físico a sus sucesores, ya que goza de ser immemorial, y todas las moradas que se vayan habitando a lo largo de la vida pasarán a formar parte de él, mezclándose entre sí y ampliándose o deformándose, pero manteniendo el rastro y la esencia primera. Dichas sensaciones se guardan cautelosamente como recuerdos contenidos en el recipiente. Buscan manifestarse en los ensueños del ser e influir en su percepción del mundo en el plano físico.

Este último es una herramienta de desarrollo, exploración, crecimiento y experimentación ajenos a lo externo, permite el estudio de sí mismo y tiene el poder de unificar, mediante el ensueño, pensamientos y recuerdos, y archiva en el plano del recuerdo todas las vivencias. Cuanto más intrincada sea su estructura, más particulares y complejos se volverán en la mente los escondrijos que albergan la memoria.

Para realmente conocer y estudiar la intimidad presente en el hogar, es mejor situarla en el espacio físico antes que en el tiempo, pues lo que deja huella es el lugar en el que sucede. Por ello, es posible 'leer' una casa y sus habitaciones, ya que son diagramas que guían a la hora del análisis. Las pasiones aquí se desarrollan y dan sus frutos en lugares solitarios. Son aquellos rincones del hogar, lugar en el que la intimidad se dispersa, en los que el ser experimenta soledad. Los espacios de la soledad se quedan presentes, tanto los positivos como los negativos. No se debe despreciar ninguno de los dos, pues todos cuentan con la misma relevancia a la hora de constituir y definir al ser.

El autor apunta que, cuando es imposible volver a estos espacios, o dejan de existir, se les conserva un nostálgico cariño - *Hiraeth*, palabra celta intraducible que se utiliza para describir aquellos lugares a los que no se puede volver, o que nunca existieron.

Es un recuerdo que brinda confort y que no aspira a grandes pretensiones, se lo romantiza y modela a placer, incluso aunque antaño fuera desagradable. Dice Bachelard que «el inconsciente esta no solo albergado, además está felizmente y bien instalado, en el espacio de su dicha».<sup>35</sup>

\*

Al describir este lugar, no es necesaria la exactitud, porque nunca se conseguirá definir del todo un espacio abstracto y en constante cambio, «describir la casa equivale a enseñarla, por lo tanto la casa íntima se evoca con vagos recuerdos»<sup>36</sup>. Al igual que al describir un sueño, se puede intentar transmitir una idea aproximada, pero nunca se podrán plasmar las emociones que envuelven al habitarlo. El objetivo al tratar de hablar de él no es lograr una definición precisa, sino más bien tonalizar y analizar su espacio interno.

<sup>33</sup> Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965), 36.

<sup>34</sup> *Ibíd.*, 46.

<sup>35</sup> *Ibíd.*, 43.

<sup>36</sup> *Ibíd.*, 43.



## 7.1/

El hogar primigenio extiende un velo de penumbra sobre los primeros años de vida del ser. La infancia reside en el umbral del pasado, que parece ocurrido hace una eternidad, y continúa existiendo en el plano del ensueño. Y el onírico posee la puerta a través de la que podemos acceder a esta inmemorial infancia, pues reside en este lugar. Describirlo implica exponerse ante el oyente, se saca y proyecta la intimidad vivida, como un olor o cómo se recuerda un rincón. A su vez, el ser que crece, se desarrolla y experimenta la intimidad en el lugar, las revela pues él mismo es un diagrama de funciones de cómo habitarlo, su cuerpo es un registro viviente del hogar inolvidable.

Si se comparan, el hogar real no cuenta con una herramienta que ancle sus cimientos a la tierra, mientras que el onírico ha echado sus raíces en el plano del ensueño, profundas que lo mantienen anclado en el tiempo. El real cuenta con una individualidad, pero el onírico, al ser irreal, se asemeja a todo lo que también es irreal, mezclándose con otros elementos entre sí. Y si el primero lo situamos en la contemporaneidad, es destacable la pérdida de los valores de intimidad. Si además lo situamos en la ciudad, su cosmicidad está ausente, pues ya no está en contacto directo con la naturaleza<sup>37</sup> y su estructura es ajena a los elementos exteriores; no se estremece ante el viento, «no tiembla con nosotros y por nosotros.»<sup>38</sup> como si se le hubiera arrebatado de su condición de ser vivo.

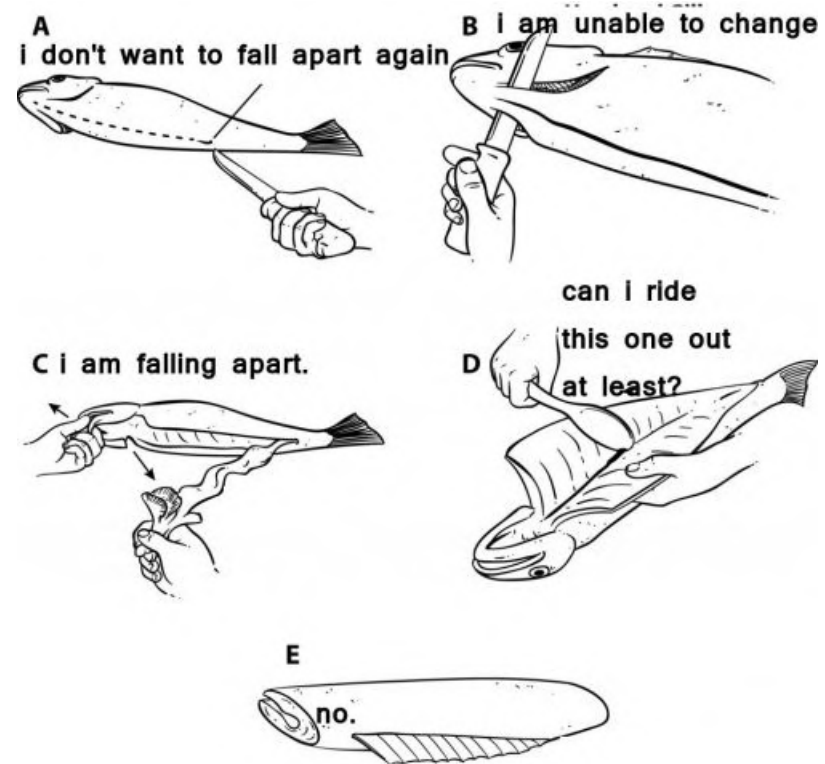


fig.17

<sup>37</sup> Por cosmicidad entendemos la conexión con la tierra y sus distintos valores.

<sup>38</sup> Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965), 45.

## 7.1/

Bachelard considera que, al estar el entorno industrializado, la vida íntima se empequeñece y dispersa. La nueva disposición del lugar, apretado con otras moradas en edificios que se elevan sin esfuerzo, disminuye los miedos vitales para el ser.

Un hogar que está en la naturaleza no es un espacio yuxtapuesto, ambos interactúan. La estructura cobra valores humanos al defenderse de las inclemencias del tiempo.

Pero para habitar un nuevo hogar moderno en la urbe, el ser tiene que realizar de forma activa su cosmización y romantización. Ante el exceso de estímulos externos, ha de refugiarse en las metáforas y el mundo interno. Se genera así un refugio de ensoñaciones abstracto-concretas<sup>39</sup>, asimilando a la vez elementos que ofrezca la ciudad. Se ha de simplificar y primitivizar al refugio, huir mediante la introspección al interior de los pensamientos para buscar en ellos un verdadero hogar que aporte la protección que ya no posee la casa física.

Naturalizar el entorno brinda descanso a la mente, se rebajan los ruidos y hostilidades del exterior. En este espacio mental, se reencuentra la vital soledad concentrada, y consecuentemente, con una intimidad ahora más condensada.

El refugio consigue de nuevo amoldarse y transformarse para ofrecer protección a su habitante, ante las inclemencias pasa de casa a fortaleza. Los valores humanos le son transferidos frente a la hostilidad del exterior e instruye al ser para afrontar el mundo cuando es lanzando a él, convirtiéndole en un habitante "a pesar" del mundo.<sup>40</sup>

\*

El espacio habitado trasciende al espacio geométrico, cobrando estos valores deja de ser una caja inerte. Está vivo y es a la vez una herramienta que remodela al ser que ha sido influido por el mundo. Aunque por su forma sea susceptible de ser analizado racionalmente y su primera realidad sea tangible, ha de ser llevado más allá,

tomándolo como un espacio de consuelo e intimidad, asimilando lo más humano. Se debe, en él, defender activamente la intimidad y lograr que se abra paso hacia el onirismo.

Una geometría soñadora es la que afecta a las casas habitadas en el pasado, acompañada de ensoñaciones de intimidades lejanas. Se proyecta así el hogar en cualquier representación de casa, que cambia a voluntad, a veces creciendo y otras encogiendo hasta apretar y hacer ahogarse. La habitada, a raíz de estos recuerdos, es coraza o pluma, puede proteger o ser una celda, sin ser incompatibles estas cualidades.

El dinamismo del hogar permite habitar correctamente el mundo, y el mundo entrar a su vez a habitar la casa. Los espacios amados no desean quedarse encerrados siempre, buscan desplegarse, transportarse a otros lugares, viajar por el recuerdo, ser expuestos y acariciados.

<sup>39</sup> Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965), 45.

<sup>40</sup> *Ibíd.*, 46.

## 7.1/

El hogar es capaz de tomar un sinfín de distintos matices, y no considero que necesariamente se haya de atribuir ese término al espacio definido por paredes, techo y suelo. Tampoco considero que necesite ser un lugar permanentemente situado. Su versatilidad le permite ser nómada, esperar almacenado en una sensación o incluso residir en individuos que no tienen por qué ser su habitante.

La experiencia de habitarlo es tan compleja de describir como la experiencia humana de vivir; las palabras intentan definirla, pero se quedan cortas y sólo pueden aspirar a transmitir un fragmento de la sensación que se experimenta al hacerlo.

\*

La intimidad va de la mano con el hogar, siendo el segundo una puerta para acceder a la primera, una conexión latente que se puede experimentar, por ejemplo, en la seguridad de la casa o al lado de un ser querido.

Es esencial en la actualidad tener acceso a un lugar que se considere íntimo, pues es una herramienta para construir la identidad personal, ante un mundo capitalista que trabaja activamente por hacer un exterior más inhóspito y un interior cada vez más vigilado, no sólo el interior físico del hogar, sino el interior de la consciencia. De forma inconsciente, participamos activamente en revelar nuestros gustos, intereses e incluso pensamientos a través de la tecnología, una exposición que es a la vez involuntaria y voluntaria de la intimidad. Esta nueva intimidad contemporánea, atada a lo tecnológico, no es una versión opuesta a la tratada en este trabajo (pese a que las cualidades intrínsecas de ambas sí lo sean) ya que brinda una vía de crear comunidad y estrechar lazos cuando se dificulta hacerlo en persona.

Se busca una relación simbiótica entre el modelo de intimidad tradicional y la intimidad atada al mundo digital, a la vez que una relación simbiótica entre los medios artesanales y digitales. Rechazar esta última es un error, ya que nació como consecuencia de la digitalización social.

En otras palabras, está completamente integrada en las nuevas generaciones, e intentar suprimirla implicaría una mutilación del hogar residente en el plano onírico actual.

Un equilibrio entre las dos podría ayudar a combatir sus principales y peligrosas consecuencias, la sobreexposición y la hipervigilancia en el mundo virtual y en el físico, de forma más efectiva y menos dañina.



## 8/ Desarrollo de la Propuesta.

### 8.1/ Programa de Python.

Para *Manual para el Topoanálisis del hogar y Suave al Tacto*, propuestas que se desarrollarán más adelante en la memoria, pensé en un programa que permitiera recopilar datos y generar, a partir de ellos, frases coherentes.

Dicho programa ha sido creado en *Python* por Cassiopea Acebes Prado, estudiante de ASIR con conocimientos en programación, a partir de ideas y pautas dadas por mí.

\*

El objetivo de integrarlo en la obra, siendo una de las máximas expresiones tecnológicas actuales, es abordar esa simbiosis en la que pueden convivir lo digital y lo tradicional. Algo tan frío y abstracto se complementa con materiales contrarios, táctiles y listos para acoger o ser acogidos por el sujeto.

También se buscaba la azarosidad o relativa "mano inocente" con la que este programa genera información, como un proceso semi-inconsciente de actuación, ya que los datos generados pretenden imitar, como si de una consciencia viva se tratara, la forma en la que el cuerpo almacena e interioriza las normas que recibe en el entorno hogareño para después sacar sus propias conclusiones de estas y deformarlas o transformarlas.

Los datos almacenados en este programa fueron obtenidos a partir de una investigación realizada previamente. Consistía en preguntar al mayor número de personas posible, en este caso pertenecientes a una franja de edad entre los 16 y los 25 años, por normas restrictivas en la casa que resultasen ridículas, sin sentido o les privasen de una libertad y comodidad propias del hogar. Se buscaban aquellos comportamientos que se normalizan desde edades tempranas, ya que en la infancia no hay un gran marco de referencia sobre lo que es correcto y lo que no, y el universo entero lo componen las paredes que nos rodean y los individuos que nos guían dentro de ellas (ya sean padres, hermanos, tutores, etc...)

### Breve guía explicativa del funcionamiento del programa.

#### Puntos 8.1.1 y 8.1.2 extraídos del informe redactado por Cassiopea Acebes.<sup>41</sup>

#### 8.1.1/ Proceso para la generación de normas

##### a) Requisitos

Del programa se esperan los siguientes resultados:

1. Tomar como *input* las normas recopiladas.
2. Generar, a partir de las normas originales, nuevas normas.
3. Dar una salida por escrito y por vídeo de las nuevas.

Se debe tener en cuenta que las nuevas normas, generadas a partir de las recopiladas, son de naturaleza aleatoria, es decir que no tienen que tener un sentido lógico, y que se pueden adaptar las normas originales para poderse utilizar en el *software*.

##### b) Funcionamiento

Las normas recopiladas pasan por un proceso de normalización para su posterior procesamiento, para ello se determina una fórmula general o estructura sintáctica. Esta fórmula se utiliza en todos los puntos del procesamiento, se compone de:

Adv.Neg. + verbo + sujeto + CCL  
+ CCT + CCM + Consecuencia

Donde Adv.Neg. se trata de un adverbio de negación, CCL de un complemento circunstancial de lugar, CCT

un complemento circunstancial de tiempo, CCM un cc de modo y consecuencia una estructura que actúa como consecuencia a la norma.

No todas las normas contienen todos los componentes, por lo que se permite que haya componentes vacíos.

Una vez tomadas las partes de las normas recopiladas, estas pasan por una doble selección aleatoria. En primer lugar se selecciona una estructura sintáctica para la nueva norma, a las diferentes estructuras se las llama *seeds* y contienen variaciones de la estructura original, añadiendo o quitando componentes.

Hecha la selección de la estructura de los componentes, cada uno de ellos se selecciona aleatoriamente. Esto permite que se genere una variedad ciertamente orgánica a las normas generadas.

##### c) Salidas

Para este componente existen dos salidas;

una en forma de archivo de texto, considerada como la predeterminada, que crea el archivo que referencia el código anterior con cincuenta (50) normas; y una salida por consola, utilizada en la proyección de las normas en conjunto con el siguiente componente.

<sup>41</sup>Cassiopea Acebes, "Documentación para Manual para el topoanálisis del hogar.", *Github*, <https://github.com/pelocarioca/pelocarioca-linux-comms/blob/master/manual-rena-tfg-2022/informe.pdf> (Consultado el 28 de febrero de 2022)

## **8.1.2/ Proceso proyección de normas (específicamente para Suave al Tacto)**

### **a) Requisitos**

Este componente debe poder hacer lo siguiente:

Detectar personas en una determinada zona (zona de detección ó ZDD).

En caso de detectar a alguien en la ZDD, abrir el paso a la luz de un proyector.

Cuando deje de detectar a alguien, cerrar el paso de la luz del proyector.

Por las características del proyector este componente es puramente de *hardware*, haciendo uso de una PLC Arduino Uno con los módulos de Servo Motor SG90, Sensor ultrasonidos HC-SR04 y una placa de pruebas modular.

### **b) Funcionamiento**

Para la proyección de las normas se va a utilizar un proyector estándar configurado para dar la salida del Generador de normas por consola. La imagen que va a tener el proyector es una fuente de vídeo con texto integrado, el cual se va generando dinámicamente. Para abrir y cerrar la imagen se va a utilizar un trozo rectangular (o de una forma similar para mejorar la absorción de luz) de cartulina negra. Este trozo de cartulina irá montada en el servo, que se accionará con la arduino y el sensor.

## 8.2/ Primera Propuesta: Espacio Resguardado.

Espacio Resguardado es la primera obra realizada. Se trata de una casita de muñecas en la que se ha intervenido mediante la inclusión de telas con el objetivo de hacerla agradable al tacto e incitar la interacción. Reflexiona acerca del inconsciente del sujeto como un lugar seguro, cálido y decorado con elementos acogedores y familiares, que no despierten en la visitante inquietud. Aspira a ser lo contrario a lo que el antropólogo Marc Augé denominaba "No Lugar"<sup>42</sup>, ya que busca crear un espacio en el que parar a hacer vida, en este caso a través de un juguete infantil. Se espera de la visitante que indague y explore la pieza, participando así en el juego a la vez que penetrando en ella, un acto que implica cierta violencia si entendemos que los objetos que alberga dentro reflejan elementos íntimos del sujeto, y que para llegar a ellos hay que despojarla activamente de sus paredes. Dichas paredes son retirables de forma intencional, y una vez retiradas, se puede acceder al interior y modificarlo con facilidad, de forma similar a lo sencillo que resulta influir y modelar la mente de un infante. La visitante adopta aquí dos roles: el de niño que juega con la casita y el de intrusa, de cuyas decisiones depende la disposición de las piezas.



fig.18

fig. 18 *Too Much Love* de Katja Kemnitz.  
Extraído de [https://www.boredpanda.com/old-plush-toys-before-after-katja-kemnitz/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.com/old-plush-toys-before-after-katja-kemnitz/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)

<sup>42</sup> Se entienden por "no lugares" aquellos espacios de tránsito que existen pero en los que no nos paramos a hacer vida, como una autopista o un aeropuerto.

Bachelard habla de una polaridad presente en el hogar físico. Si se analiza, este se concibe como un ser vertical, cuya polaridad se reafirma por el desván (azotea) y el sótano, entendiendo por desván la zona segura y el sótano, la zona que inquieta y que escapa al control. Ser sensible a esta polaridad es intrínseco al acto de habitar el hogar. Como a todos los lugares con los que se interactúa y habita, se le atribuyen cualidades vivas, y se temen sus aspectos desconocidos. La parte alta (deseván, azotea) es el lugar racional y firme, se estira hacia el cielo y hace que los miedos se disipen con la llegada de la mañana. Por otra parte, el sótano, con su profundidad y oscuridad, alberga lo irracional. Limitado por paredes enterradas en el suelo, lo que allí vive está menos vivo y es más misterioso.<sup>43</sup>

Aunque se haga un esfuerzo por racionalizar la experiencia de introducirse en este lugar, los temores se magnifican en el inconsciente. Ante un peligro desconocido, este lugar - cuyas cualidades puede adquirir cualquier zona de la casa, todo depende del sujeto que la habite - será el último al que el habitante entre a investigar.

<sup>43</sup> Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965), 39.

## 8.2/

La casita se presenta completamente cerrada, sin puerta, con mínimos detalles en las paredes retirables que sugieren que puede ser abierta. Es un recipiente que sostiene la infancia inmóvil y hospeda los recuerdos.<sup>44</sup> Está enteramente cubierta en tela, hasta la última esquina por dentro y por fuera, con bultos creados con relleno de almohada que le dan un aspecto orgánico, recordando así que simboliza algo vivo. Una vez abierta, se encuentran dos grandes habitaciones: una en la planta superior y otra en la planta inferior. Son sencillas, parecen inacabadas con detalles concentrados en zonas, pues es un lugar que está en lento desarrollo, ya que la identidad es un proceso nunca completado.<sup>45</sup> El sujeto analiza y registra recuerdos para después almacenarlos en este lugar. La planta superior es la protagonista, el centro de operaciones activo y

consciente, alberga una figura humanoide que descansa dentro de un nido. La planta inferior representa el archivo, que gestiona los recuerdos y los coloca convenientemente donde considera adecuado, proyectando en el proceso los valores de intimidad.

<sup>44</sup> Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965), 30.

<sup>45</sup> Isabel Seligman, ed. *Pushing Paper, Contemporary Drawing from 1970 to now*. (London: Thames & Hudson, 2019)

Mom, I'm tired  
Can I sleep in your house tonight?  
Mom, is it alright  
If I stay for a year or two?  
Mom, I'll be quiet  
It would be just to sleep at night  
And I'll leave once I figure out  
How to pay for my own life too  
Mom, would you wash my back?  
This once, and then we can forget  
And I'll leave what I'm chasing  
For the other girls to pursue  
Mom, am I still young?  
Can I dream for a few months more?

Mamá, estoy cansada  
¿Puedo dormir en tu casa esta noche?  
Mamá, ¿Te parece bien  
Si me quedo un año o dos?  
Mamá, estaré callada  
Sería sólo para dormir por la noche  
Y me marcharé cuando averigüe  
Cómo pagar mi propia vida también  
Mamá, ¿Me lavarías la espalda?  
Sólo por una vez, después lo olvidamos  
Y abandonaré lo que estoy persiguiendo  
Para que lo persigan las otras chicas  
Mamá, ¿Sigo siendo joven?  
¿Puedo soñar por unos meses más?

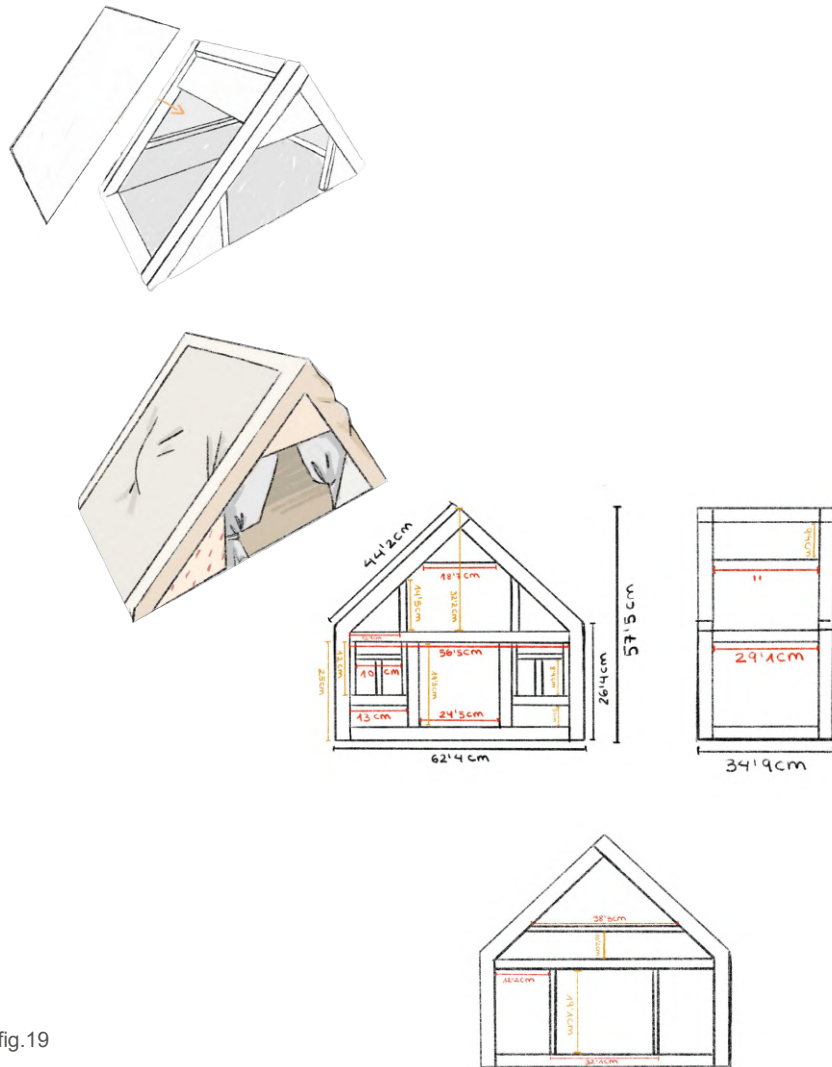


fig.19

La estructura de la casita, al ser de madera, me permitió primero pintarla de blanco tiza, para asegurar que una vez forrada, no se percibiría el color madera por ningún lugar. Después, corté y pinté en total seis tablas de madera, con las medidas de cada abertura de la casa, para hacer las paredes. Tras comprobar que las tablas encajaban correctamente, fui trazando el contorno de cada componente de la estructura de la casita en papel craft, y los resultados los pasé a tela. Utilicé telas suaves, pertenecientes a ropa de cama o ropa interior, como la franela. Una vez cortadas las piezas, las pegué con pegamento de tela a la casita. Necesité ayuda colocando las piezas de tela más largas, ya que había que pegarlas de una sola vez para que no se arrugasen o crearan burbujas.

Con té negro, oscurecí algunas zonas de las telas para darles un aspecto más desgastado y antiguo, en contraposición con lo que representa la casa: una mente infantil en formación. Por último, con un cutter de precisión corté la tela sobrante de esquinas y bordes, para no perder la forma de la estructura.  
\*

La pared derecha de la planta baja es diferente al resto, y en ese mismo rincón hay construída una escena hogareña con objetos, transmitiendo que es ahí donde esta empezando a formarse la habitación. Para imitar la pared de una casa, en vez de tela blanca tiene papel de pared (una tela ocre) y un friso de madera pintada de blanco tiza.



## 8.2/

En el interior, los objetos buscan favorecer el sentimiento acogedor. En la planta baja hay una sillita acolchada, una mesa con una manzana cortada en un plato sobre ella, un jarrón, y tres platos de decoración colgados de la pared. Mientras, en la planta alta sólo se encuentran una lámpara de pie y un ser humanoide con alas que recuerdan a muñones, acostado en medio de un nido natural de mirlo (encontrado caído en la calle)<sup>46</sup>

Las piezas como el jarrón, los platos o el ser del nido están hechas de arcilla de secado al aire, inspirados en cerámica, uno de los grandes pilares del Craft. Un medio que demuestra colaborar sin esfuerzo con otros como la pintura y la escultura. Se adapta, sobrevive a través de la historia y toma aspectos del arte y el craft tradicional, demostrando su permeabilidad. La aparición de este y otros nuevos géneros responde a un gran avance social y cultural progresivo, siendo la interdisciplinariedad el resultado final en el que desembocarán todos.<sup>47</sup>

Expuesta, esta pieza iría acompañada de una lamparita de mesa y una alfombra para contribuir a crear una atmósfera cómoda y acogedora que incite a la visitante a sentarse e interactuar con sus distintos elementos.

<sup>46</sup> Fotografías mostradas en el apartado 9.1.  
<sup>47</sup> Maria Elena Buszek, ed. *Extra/Ordinary, Craft and Contemporary Art*. (Durham y Londres: Duke University Press, 2011.), 158.

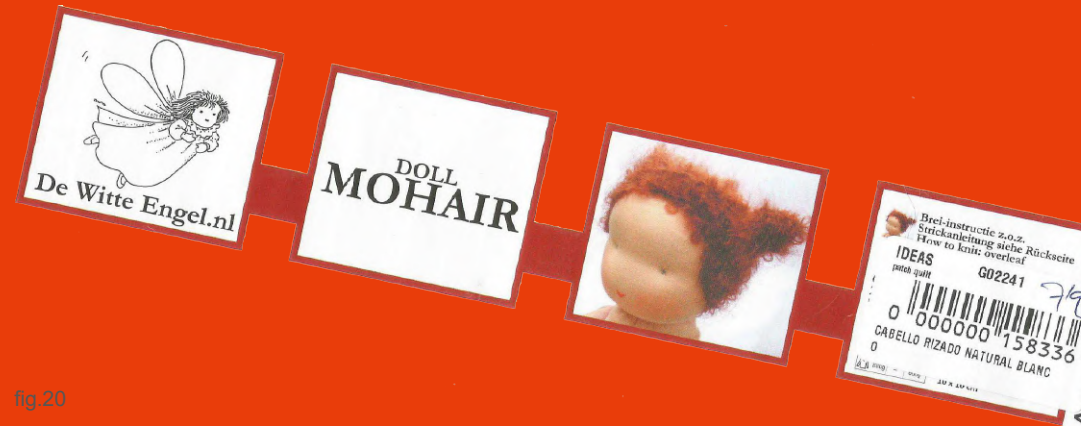


fig.20



fig.21

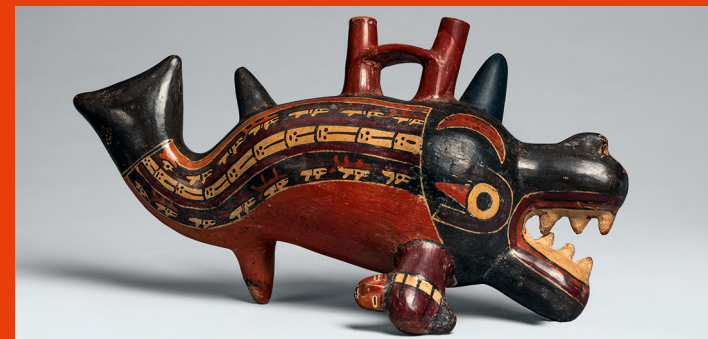


fig.22

fig.20 Etiqueta de pelo para muñecas, material no utilizado en la propuesta finalmente.  
fig.21 cerámica perteneciente a la cultura Nazca.  
fig.22 cerámicas cubistas de Louis Wain.

## 8.2/

### 8.2.1/ Ideas para los elementos de la casita (bocetos)



fig.23



fig.24

fig. 23 Bocetos a digital del concepto de nido de la casita, 2021.

fig. 24 Bocetos a tradicional del ser del nido, 2021.



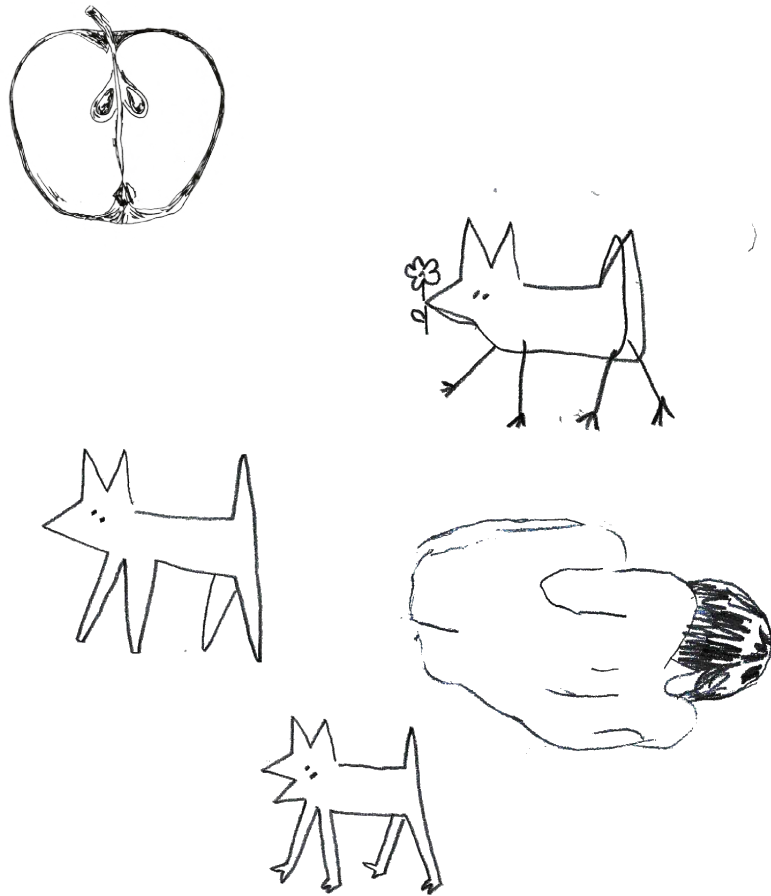


fig.25

fig.25 Bocetos a tradicional de elementos varios para la casita, 2021.

## 8.2/

### 8.2.2/ Piezas descartadas



fig.26



fig.27



fig.28

fig.26 *Tacita*. Arcilla, acrílico y lápiz, 2021.

fig.27 *Alfombra*. Tela y acrílico, 2021.

fig.28 *Radiador*. Arcilla, acrílico y lápiz, 2021.

## 8.3/ Segunda Propuesta: Manual para el Topoanálisis del Hogar.

Esta segunda propuesta refleja una pequeña selección de las frases generadas por el programa de Python del que se habló en el apartado 8.1. Están recogidas en un folleto desplegable llamado *Manual para el Topoanálisis del Hogar*,<sup>48</sup> título que comparte con el propio TFG. El Topoanálisis<sup>49</sup> es un término acuñado por el autor Gaston Bachelard, que describe la acción de analizar y estudiar los rincones de la casa en los que la intimidad se desarrolla. Se trata de un manual desplegable que está ideado como acompañamiento para la primera propuesta, *Espacio Resguardado*. Cuenta con 4 páginas exteriores que componen las portadas y 4 páginas interiores que contienen el cuerpo. Para las páginas exteriores se elaboró con un material asociado al juego infantil, la plastilina, una casita *naïve* de la que se tomaron fotos de frente, ambos laterales y de espaldas, fotos dispuestas correspondientemente en las 4 páginas exteriores para que, al doblar el folleto, las perspectivas de la casa queden colocadas correctamente.

Para las interiores, se escanearon imágenes informativas del manual de instrucciones que venía incluido con la máquina de coser *Singer* que tengo y que he utilizado para este TFG. Hay en total 13 normas, equivalentes al número de piezas señaladas en la máquina de coser de la primera imagen.

Este manual ha sido creado con el propósito de dar una serie de determinadas normas sin sentido que condicionen la intención con la que la visitante se acerque a interactuar con la casita, aunque en realidad no influyan en ninguna medida al resultado final con el que éste decida mover o jugar con las piezas. Se busca que, aunque sea un objeto inofensivo, su lectura despierte cierta incomodidad y miedo a las consecuencias de no entrar en contacto con la casita "correctamente".

En sus páginas se encuentran imágenes propias de un manual de instrucciones de una máquina de coser, pues esta última modela, perfora y retuerce tela a placer, material con el que está forrada la casita, simbolizando la predisposición de ésta a ser igualmente intervenida sin impedimentos por el sujeto que posea el manual.

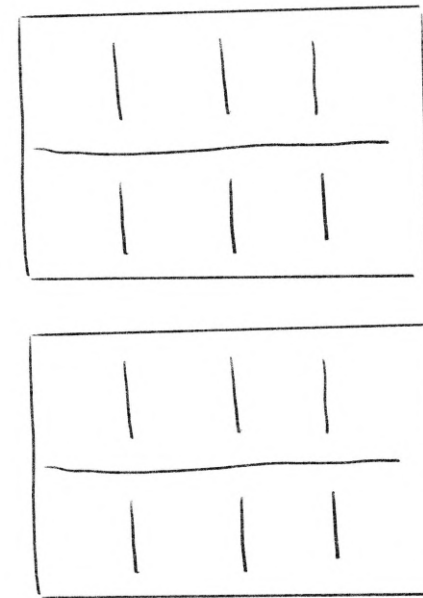
Las frases escogidas para el manual son las siguientes:

1. No se puede mirar el cuerpo frente al espejo de la casa a solas.
2. Se idealizará el pasado.
3. Prohibido el uso de cerrojos.
4. No se debe estar a solas en casa entre semana.
5. No se aceptarán cambios.
6. Se permite le realización de actos malos después de las 21.00h.
7. No cerrar habitaciones.
8. No se debe permanecer en los pasillos.
9. No usar a los padres sin supervisión.
10. Se quemarán los pies con cerillas si se trae de vuelta el pasado.
11. Cerrar el cuerpo a partir del mediodía.
12. Permitido sentirse mal solamente en los horarios establecidos.
13. No se debe permanecer en el sofá.

<sup>48</sup>Manual impreso mostrado en el apartado 9.2

<sup>49</sup>Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965), 31.

### 8.3.1/ Ideas para la realización del Manual (bocetos)



OCTAVO SIN GRAPAR  
LÁMINA A3



ALT: EL CORRECTO  
USO DE LA CASA

img  
casa  
de plastilina



fig.29

fig.29 Octavo sin grapar,  
primera idea para el zine  
a digital, 2021.

### 8.3/

#### 8.3.2/ Componentes del exterior del Manual (vistas de la casita de plastilina.)



fig.30



fig.31



fig.32



fig.33

fig.30 *Casita* de frente. Plastilina, 2021.  
fig. 31 *Casita* de lado derecho. Plastilina, 2021.  
fig.32 *Casita* de espaldas. Plastilina, 2021.  
fig.33 *Casita* de lado izquierdo. Plastilina, 2021.

### 8.3/

#### 8.3.3/ Componentes del interior del Manual (imágenes escaneadas procedentes del manual de instrucciones *Singer*.)

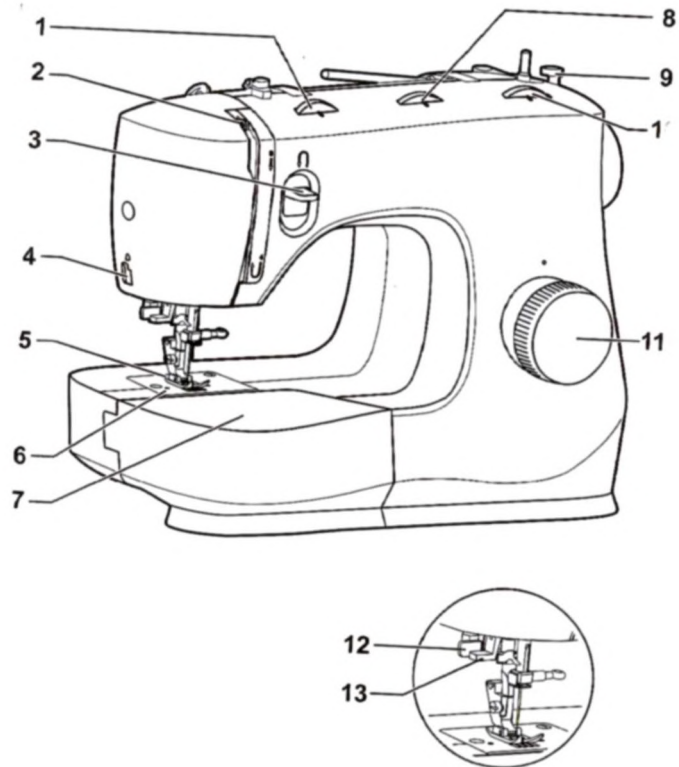


fig.34

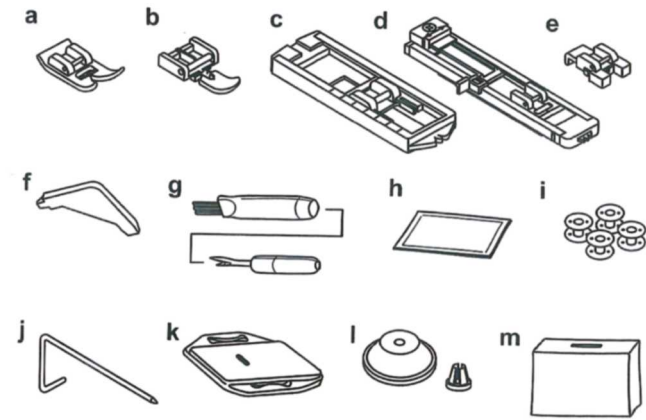


fig.35

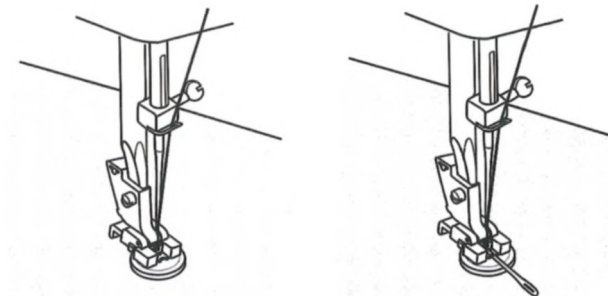


fig.36

fig.34 Escaneado en el que se señalan distintas partes de la máquina de coser.

fig.35 Escaneado en el que se muestran distintos componentes de la máquina de coser.

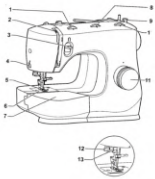
fig.36 Escaneado en el que se muestran pasos de cómo cambiar la aguja de la máquina de coser.

## 8.3/

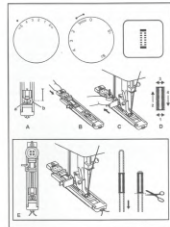
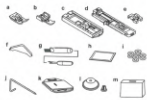
### 8.3.4/ Maquetado final interior y exterior.



Manual para el Topoanálisis del Hogar



1. No se puede mirar el cuerpo frente al espejo de la casa o solas
2. Se idealizará el pasado
3. Prohibido el uso de corchos
4. No se debe estar a solas en casa entre semana
5. No se aceptarán cambios
6. Se permite la realización de actos malos después de las 21:00h
7. No cenar habilitaciones
8. No se debe permanecer en los pasillos



9. No usar a los padres sin supervisión
10. Se quemarán los pies con cenizas si se trae de vuelta el pasado
11. Cerrar el cuerpo a partir del mediodía
12. Permitted sentinas mal solamente en los horarios establecidos
13. No se debe permanecer en el sofá

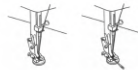


fig.37

## 8.3/

### 8.3.5/ Diseños descartados.

Para el Manual elaboré, antes que esta, versiones alternativas que incluían más figuras de plastilina o el texto escrito a mano, pero acabé descartando dichas versiones al parecerme demasiado recargadas.



fig.38



fig.39

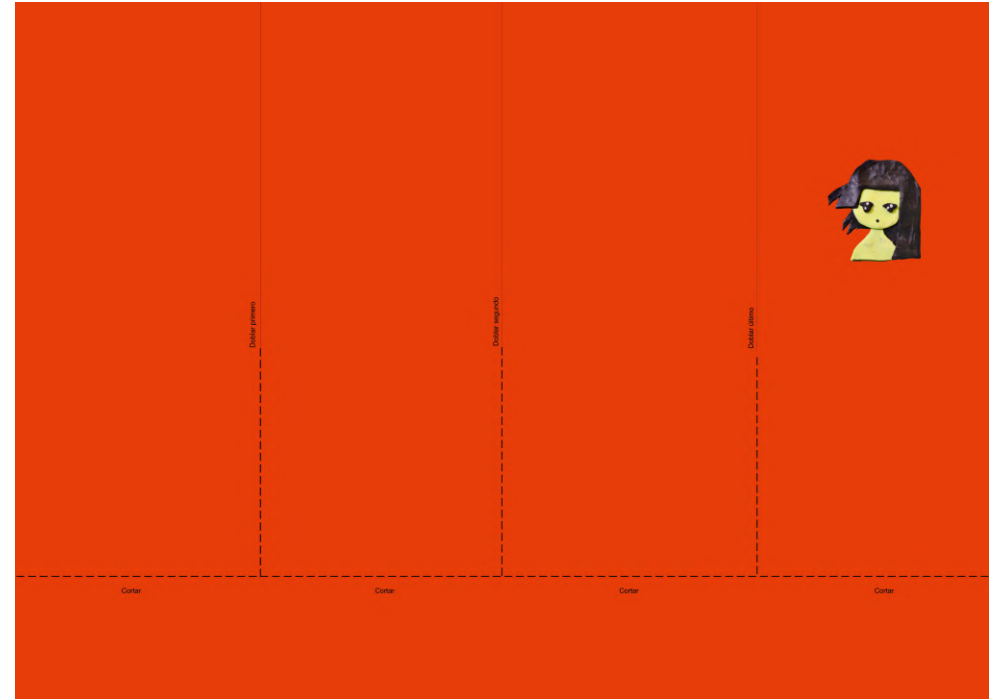


fig.40

En esta versión, las cuatro paredes encerraban a la persona de plastilina dentro, una vez se doblaba el folleto para que formase una casita, siguiendo las instrucciones que contenía esta cara del folleto.

fig.38 *Persona*. Plastilina, descartada, 2021.  
fig.39 *Tijeras*. Plastilina, descartadas, 2021.  
fig.40 Propuesta de formato para el manual, 2021.



MANUAL PARA EL TOPOANÁLISIS

DEL HOGAR

\*\*\*

1. NO SE PUEDE MIRAR EL CUERPO FRENTE AL ESPEJO DE LA CASA A SOLAS
2. SE QUEMARÁN LOS PIES CON CERILLAS SI SE TRAE DE VUELTA EL PASADO
3. NO SE DEBE USAR A LOS PADRES SIN SUPERVISIÓN
4. NO SE PUEDE ESTAR A SOLAS ENTRE SEMANA EN CASA
5. SE IDEALIZARÁ EL PASADO
6. NO SE ACEPTARÁN CAMBIOS EN LA CASA
7. PROHIBIDO EL USO DE CERROJOS
8. SE PERMITE LA REALIZACIÓN DE ACTOS MALOS DESPUÉS DE LAS 21:00H
9. NO CERRAR HABITACIONES
10. NO SE DEBE PERMANECER EN LOS PASILLOS
11. CERRAR EL CUERPO A PARTIR DEL MEDIODÍA
12. NO SE DEBE PERMANECER EN EL SOFÁ
13. NO SE MIRARÁN DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS LOS FINES DE SEMANA
14. LA FAMILIA SERÁ OBLIGATORIA EL DÍA DEL CUMPLEAÑOS
15. SÓLO SE PUEDE SENTIR MAL EN LOS HORARIOS ESTABLECIDOS

fig.41

\*\*\*

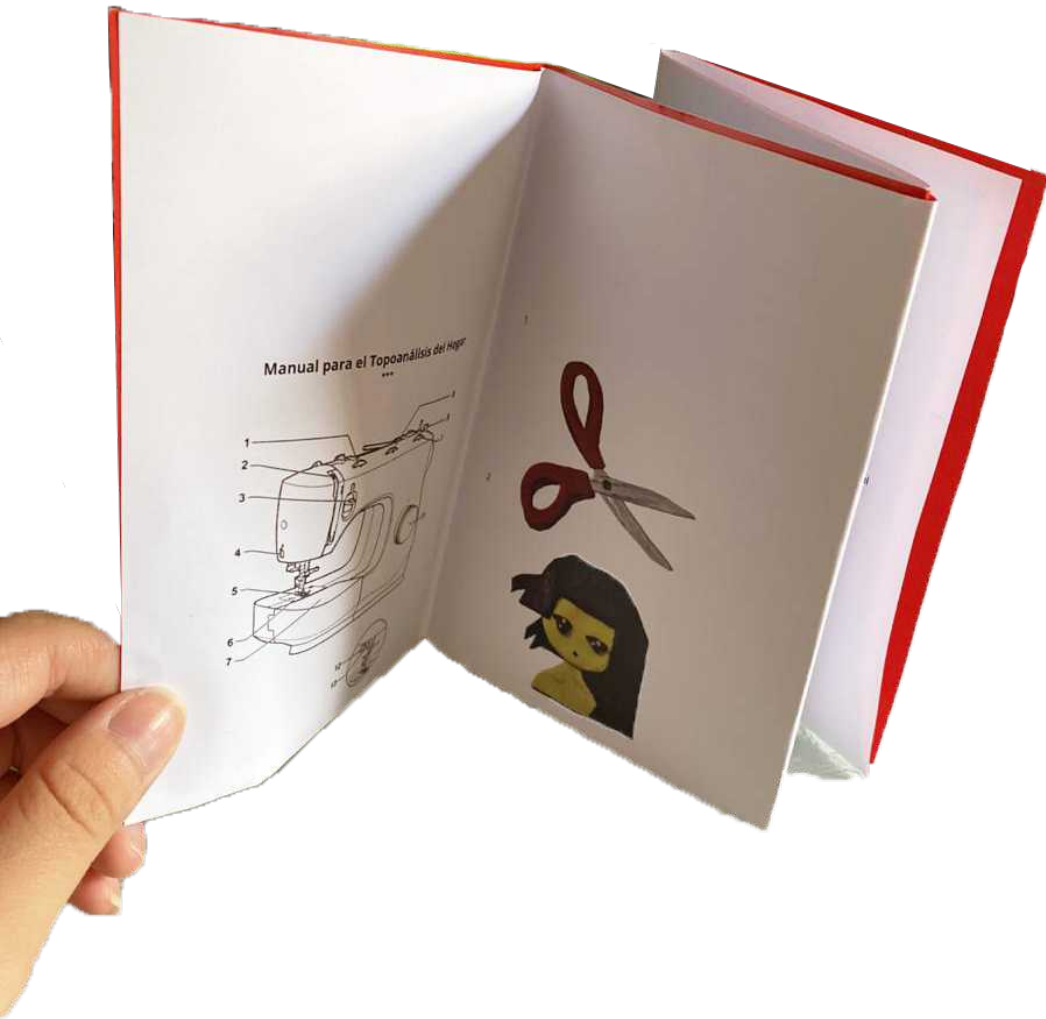


fig.42



fig.43

fig.42 Manual descartado, interior, 2021.  
fig.43 Manual descartado, portada, 2021.

## 8.4/ Tercera Propuesta: Suave al Tacto.

Esta propuesta también incorpora el programa desarrollado en *Python*. Se divide en dos partes realizadas en dos medios "opuestos" que interactúan entre sí: por un lado, la parte tradicional y artesanal, un tapiz de *Patchwork*, con un fragmento de un poema bordado en el centro, visible y expuesto en el suelo. Por otro lado, la parte tecnológica una placa Arduino conectada a un sensor de movimiento. Esta placa está programada para destapar un proyector, relativamente oculto en la altura de la sala, cada vez que el sensor detecte movimiento, proyectando así una cascada interminable de normas, generadas sobre la espalda de la visitante detectada que se haya parado a interactuar con el tapiz. Los tapices de *patchwork* o *quilts*, al igual que la casa, han sido asociados históricamente a lo femenino, ya que la mujer lo elaboraba para arropar y rodear con su calidez a la familia, y han pasado la mayor parte de su existencia en las sombras, al igual que con la mayoría de objetos de artesanía.<sup>50</sup>

El tapiz está colocado en el suelo, posicionado estratégicamente en el paso, para que así la visitante se vea obligada a pisarlo si quiere avanzar. El suelo, sucio, polvoriento e ideado para ser pisado, no es lugar para este objeto, un trabajo delicado compuesto por telas de tonos crema, haciéndolo semejante a un lienzo en blanco, que acentúen las manchas que pueda recibir. En su centro, un poema con cierto tinte melancólico habla de un hogar imaginario en el que el sujeto piensa para evocar sentimientos de protección y confort. Las pisadas que recibe contribuyen a un lento proceso de modelado, y aunque el aspecto de la pieza se vea afectado por el rastro que dejan, ésta sigue siendo reconocible. Al mismo tiempo, la cascada de normas está proyectándose en su espalda, sin que esta se de cuenta de ello. Las frases caen con la suficiente lentitud como para que las personas que se encuentren detrás tengan tiempo de leerlas.

Para resumir, se están llevando a cabo en el proceso tres acciones distintas:

- En primer lugar, la visitante ha decidido pararse a observar el tapiz y leer el fragmento del poema.
- En segundo lugar, mientras está quieta, las normas son proyectadas en su espalda.
- En tercer lugar, una vez avanza a la siguiente sala, pisa la pieza, dejando su registro sobre ella. Este ritual busca representar cómo el tapiz, inmaculado y conteniendo una intacta versión del mundo, asemejándose a la mente de un infante, es marcado tanto consciente como inconscientemente por las personas que rodean su entorno. Algunas de ellas pararán más tiempo y le darán más atención a los detalles, otras simplemente se limitarán a mirarlo y continuar, pero todas ellas ejercerán algún tipo de influencia sobre él.

Marcarán el tapiz en mayor o menor medida o incluso lo dañarán, a la vez que personifican, mediante la proyección de normas en su cuerpo, una serie de normas impuestas. Ellos mismos albergan estas normas a la vez que las manifiestan al exterior, en este caso siendo el tapiz el cuerpo que las registra. Expuesta, esta pieza estaría colocada en la primera sala del espacio, con el tapiz frente a la puerta de acceso, semejante a una alfombrilla de bienvenida al hogar.

<sup>50</sup> Maria Elena Buszek, ed. *Extra/Ordinary, Craft and Contemporary Art*. (Durham y Londres: Duke University Press, 2011.), 99.

## 8.4/

### 8.4.1/ Ideas para la realización del tapiz.

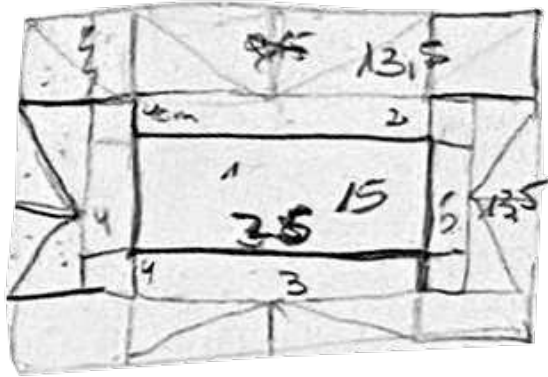


fig.44

Dado que fue mi primera vez haciendo *Patchwork*, consulté la revista *America's Printed Fabrics 1770-1890*, de Barbara Brackman, y a partir de patrones encontrados en ella, diseñé el patrón para el tapiz. Originalmente se planteó como uno pequeño, de las dimensiones aproximadas de una alfombrilla, pero posteriormente lo amplié hasta medir 1 metro.

Lo más importante del diseño sería que el fragmento del poema permaneciera en el centro. Este habla de cómo se idealiza un refugio mental al que retirarse cuando se necesite. Se describe como una modesta casa, envejecida y acogedora, que le resulta nostálgicamente familiar al sujeto al ser un amasijo de hogares que ha habitado.

«Sueño con una casa baja, de ventanas altas, / Con tres peldaños viejos, lisos y verdinosos / ... / Morada secreta y pobre como una estampa antigua/ Que sólo vive en mí, y donde entro a veces [...]»<sup>51</sup>

<sup>51</sup>Gaston Bachelard, *La Poética del Espacio* (México: Fondo de Cultura Económica, 1965),61.

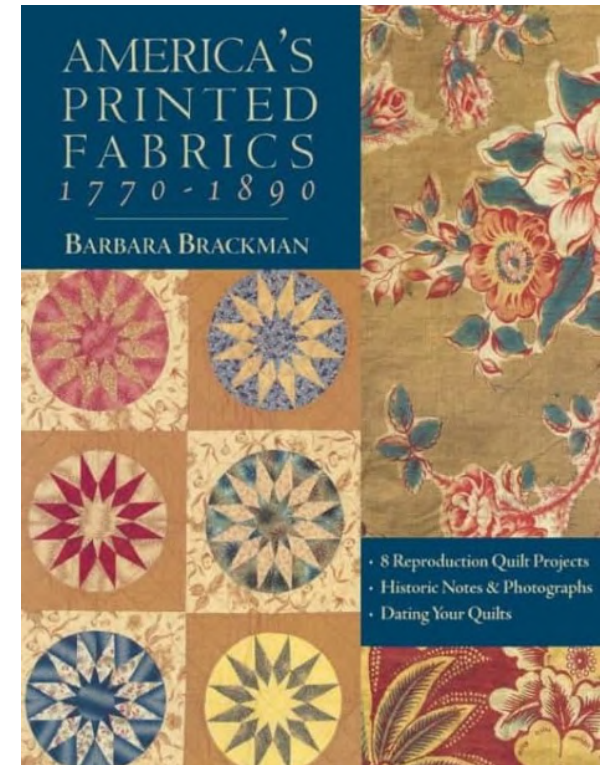


fig.45

fig.44 Medidas para el tapiz, 2021.  
fig.45 *America's Printed Fabrics 1770-1890*, de Barbara Brackman.  
Escaneado de la portada.



## 8.4/

### 8.4.2/ Partes del proceso de elaboración del tapiz.

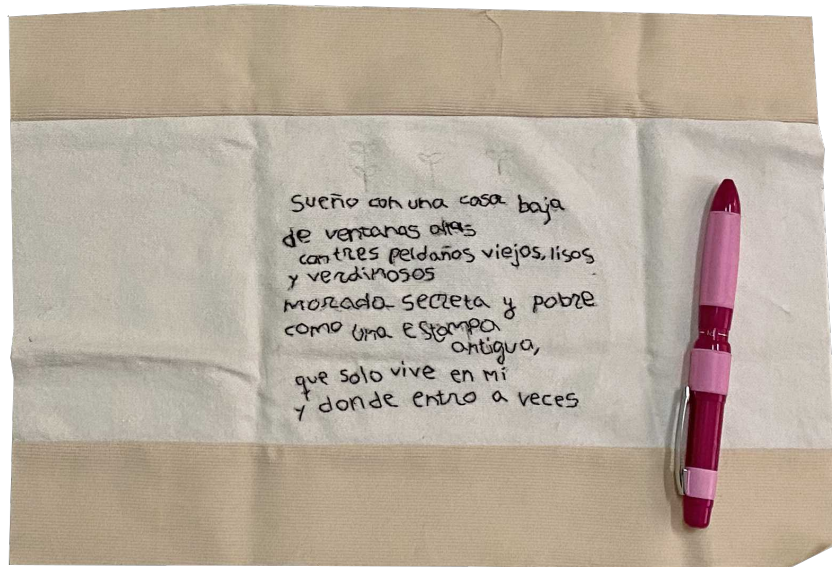


fig.46



fig.47



fig.48



fig.49



fig.50



fig.51

fig.46 Poema bordado. Tela e hilo, 2021.  
fig.47 Cosido a máquina de cuadrados de tela, 2022.  
fig.48 Acolchado del tapiz, 2022.  
fig.49 Unión de distintas telas del tapiz, 2022.  
fig.50 Cuadrados de tela hechos, 2022.  
fig.51 Cosido a mano de distintas piezas de tela, 2022.

## 8.4/

### 8.4.3/ Placa Arduino y Sensor.

(Para su funcionamiento, consultar la página 25.)

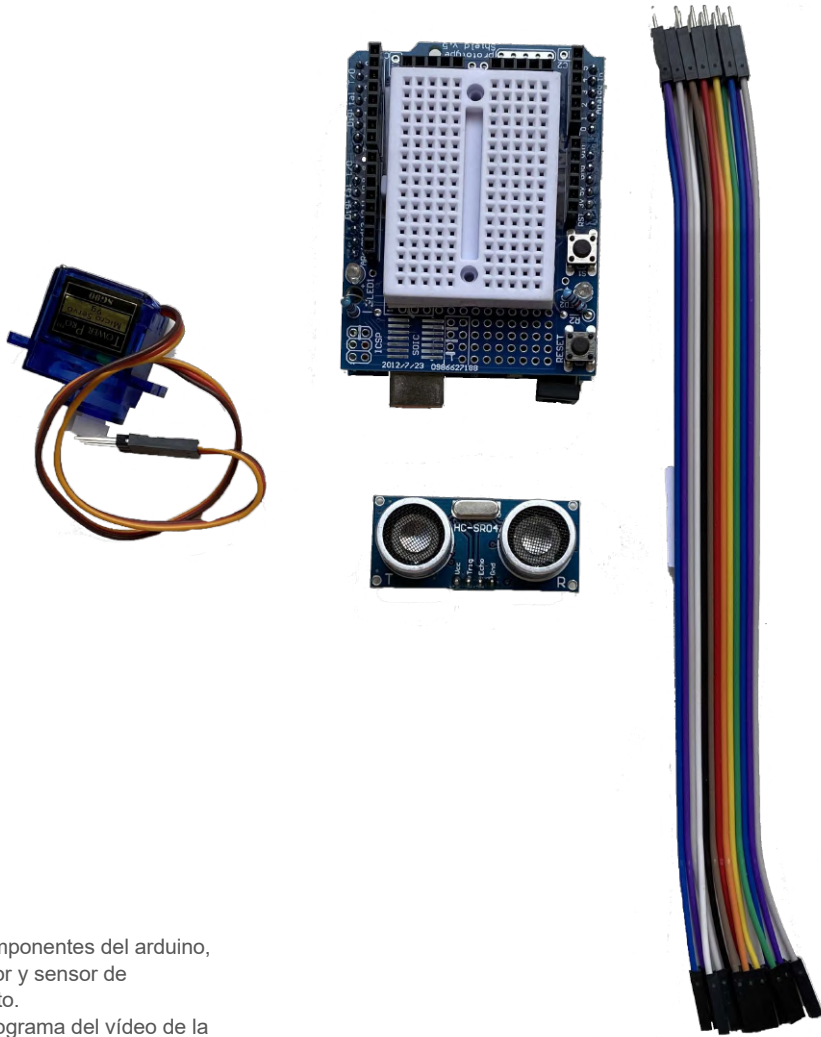


fig.52

fig.52 Componentes del arduino, servomotor y sensor de movimiento.

fig.53 Fotograma del vídeo de la ejecución de la pieza *Suave al Tacto*, 2022.

fig.54 Fotograma del vídeo de la ejecución de la pieza *Suave al Tacto*, 2022.



fig.53



fig.54



## 8.5/ Cuarta propuesta: Diario.

Para esta propuesta, cada mañana durante diez días, documenté la posición en la que quedaba el peluche con el que duermo al levantarme de la cama. Primero tomé una foto, que después dibujé cinco veces distintas a digital, creando así un gif por día. Estos gifs acabaron siendo unidos en una sola animación que reúne todos los días. La documentación da visibilidad a uno de los aspectos más vulnerables de mi vida, ya que en la cama tienen lugar los eventos más íntimos y frágiles. Es un rincón acogedor que a la vez sirve como portal para explorar el inconsciente y el hogar onírico. El hecho de dibujar un objeto inanimado repetidas veces para crear busca otorgarle cierta vida. En el plano del inconsciente, todo lo que encontramos es abstracto, de difícil explicación y confuso. Cuesta distinguir las formas y la temporalidad, pero hay algo que permanece y que está también presente en el mundo tangible: las sensaciones.

En este plano se magnifican al estar acumuladas y, al despertar, aquellos objetos que nos rodean se tiñen brevemente de ese matiz que se ha conservado de él, ya que suelen ser objetos suaves y cálidos, cualidades que los asemejan al sueño. Las animaciones son un intento de reflejar ese tinte, habiendo aceptado previamente que es imposible conseguirlo con absoluta precisión. Se ha de entender esta recopilación de peluches como una herramienta para ayudar a evocar en la visitante dichas sensaciones que sólo ella puede experimentar, consiguiendo así una mejor sintonía con las obras presentadas.

Expuesta, esta pieza sería reproducida en un televisor de tubo, al ser un dispositivo casero busca despertar así la nostalgia, calidez y familiaridad con la que no cuenta un proyector. Dicho televisor iría acompañado de figuritas hechas en plastilina a su alrededor, dispuestas como si un niño las hubiera dejado allí tras una sesión de juego mientras veía lo que reproduce la TV.

## 8.5/

8.5.1/ Frame representativo de cada uno de los días documentados.



fig.55

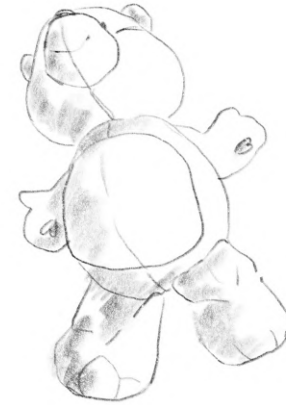


fig.57



fig.56



fig.58

fig.55 Primer gif. Animación digital, 2022.  
fig.56 Segundo gif. Animación digital, 2022.  
fig.57 Tercer gif. Animación digital, 2022.  
fig.58 Cuarto gif. Animación digital, 2022.





fig.59



fig.61



fig.60



fig.62



fig.63



fig.64

fig.63 Noveno gif. Animación digital, 2022.

fig.64 Décimo gif. Animación digital, 2022.

## 8.6/ Quinta propuesta: Directo.

Esta propuesta surgió una vez comenzado el montaje en el espacio *La Limonera*. Se trata de una instalación que busca, por un lado, invitar a la visitante a interactuar con la obra *Espacio Resguardado*, lo que se conseguiría gracias a una retransmisión en directo mediante una cámara de videovigilancia colocada sobre ella. El juego que se esté llevando a cabo con sus distintos componentes será retransmitido por un proyector en la pared, simultáneamente y por separado, en la primera sala del espacio, junto a la obra *Suave al Tacto*. Por lo tanto, el directo se está ejecutando sin el conocimiento de las visitantes, y no sabrán si se trata de una grabación previa hasta que accedan a la última sala. Por otro lado, la instalación busca acentuar la sensación de estar privando a la casita activamente de su intimidad, ya que no sólo se está descubriendo su interior al retirar sus paredes sino que, gracias al directo, estos actos están siendo observados por un público mayor. El juego, que podría estar limitado a dos o tres sujetos, se encuentra ahora hiper-expuesto.

## 8.7/ Pieza Sonora.

Para la exposición, se pensó en música ambiental que ayudara a una experiencia más inmersiva. Se buscaba algo experimental, influenciado por el *dreamcore*<sup>52</sup>, para que tuviera cohesión con las propuestas. El espacio *La Limonera* ha sido ideal para la reproducción, ya que el leve eco de sus salas le da un toque onírico y melancólico.

La pieza sonora ha sido creada por *XIWIRE*, DJ y música experimental venezolana y canaria residiendo actualmente en Barcelona.

Su página web: <https://chigui.re/links>



<sup>52</sup> El *Dreamcore* es un género sonoro y visual que busca reflejar y registrar lo vivido en el plano de los sueños.

## 9/ Obra.

### 9.1/ Espacio Resguardado.



fig.65



fig.67



fig.66



fig.68

fig.65 Casa de frente. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.  
fig.66 Casa de 3/4 derecho. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.  
fig.67 Casa de 3/4 izquierdo. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.  
fig.68 Casa de espaldas. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.





fig.69



fig.71



fig.70



fig.72

fig.69 Casa abierta de frente. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.  
fig.70 Casa abierta de 3/4 derecho. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.  
fig.71 Casa abierta de 3/4 izquierdo. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.  
fig.72 Casa abierta de espaldas. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.



fig.73 Detalle de la casa. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.





fig.74 Detalle de la casa. Tela y relleno de almohada sobre madera, 2021.







fig.75 *El ser del nido* y detalles. Arcilla, acrílico, lápiz y nido natural, 2021.





fig.76



fig.77



fig.78



fig.79



fig.80

fig.76 *Jarrón*. Arcilla, acrílico, flor natural y lápiz, 2021.

fig.77 *Platos*. Arcilla, acrílico y lápiz, 2021.

fig.78 *Mesita y silla*. Madera, pintura para muebles y barniz, 2021.

fig.79 *Lamparita*. Madera, papel, alambre, tela, cuerda y acrílico, 2021.

fig.80 *Manzana sobre plato*. Arcilla, acrílico y lápiz, 2021.



fig.81 Detalle de las paredes extraíbles de la casita.





fig.82 Detalle del interior de la planta baja de la casita.







fig.83 Detalle del interior de la planta alta de la casita.



9.2/ Manual para el Topoanálisis del Hogar.



fig.84



fig.85

fig.84 Frontal del manual definitivo. A6,  
papel reciclado, 2022.  
fig.85 Reverso del manual definitivo. A6,  
papel reciclado, 2022.

### 9.3/ Suave al Tacto.



fig.86

fig.86 Tapiz  
acabado sostenido  
en alto. Tela, guata  
e hilo, 2022.



fig.87 Detalle del tapiz.

Sueño con una casa baja  
de ventanas altas  
con tres peldaños viejos, lisos  
y verdinosos  
morado, sereta y pobre  
como una estampa  
que solo vive en mi  
y donde entro a veces





fig.88 Arduino y sensor montados sobre el proyector de normas.



fig.89 Preview del vídeo de *Suave al Tacto*.





fig.90 *Preview* del vídeo de *Diario*.



9.5/ Directo.



fig.91 *Preview del vídeo de Directo.*





# 10/ Obra expuesta.

La obra de este TFG fue expuesta para la posterior defensa en el espacio La Limonera.



fig.92 Detalle de la interacción de las visitantes con la casita.

## 10.1/ Espacio Resguardado



fig.93 Espacio Resguardado expuesta.





fig.94 *Espacio Resguardado* expuesta de noche.







fig.95 Detalle de la interacción de las visitantes con la casita.





fig.96 Detalle de la interacción de las visitantes con la casita.





fig.97



fig.99



fig.98



fig.100

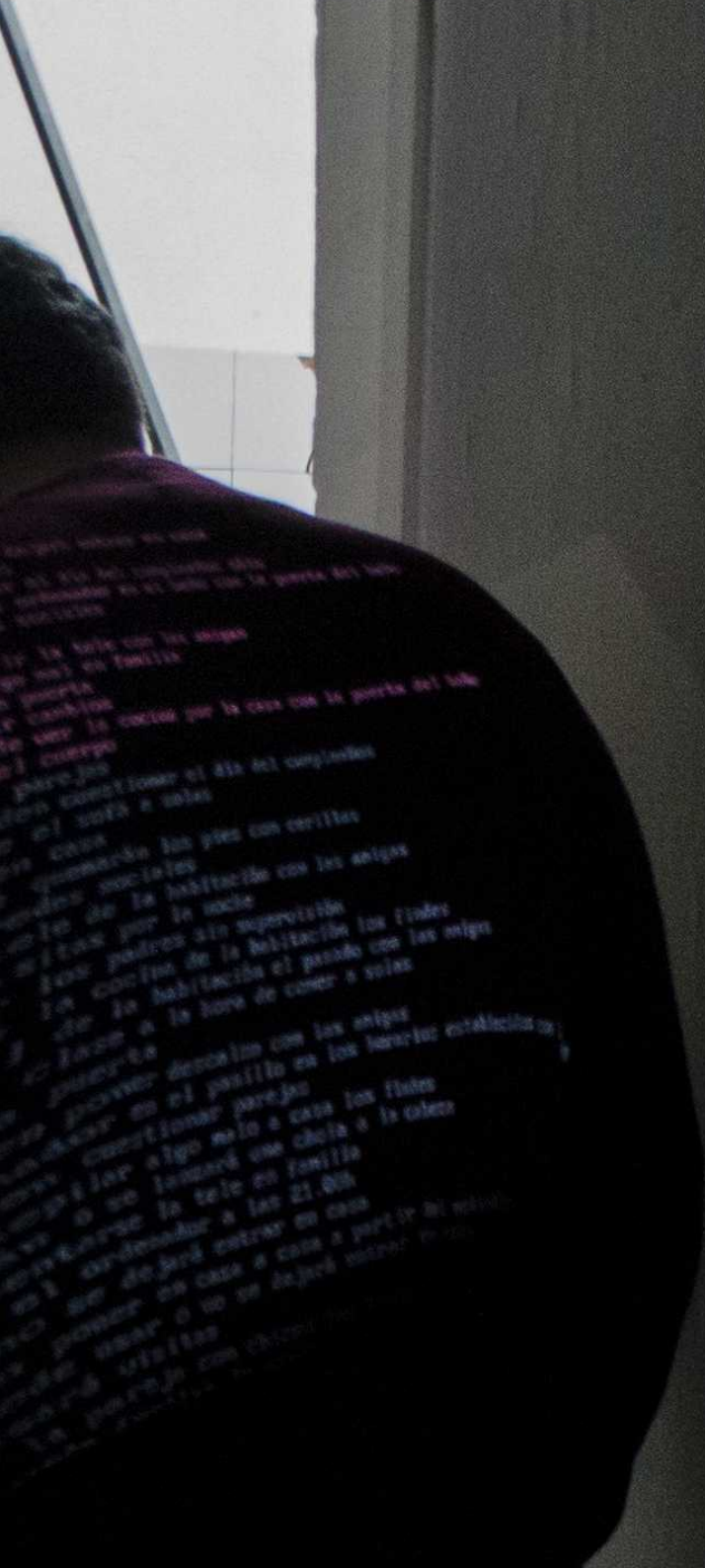
fig.97, 98, 99, 100 Frames del vídeo de la interacción con la casita.



fig.101 *Preview del vídeo de la interacción con Espacio Resguardado.*







## 10.2/ Suave al Tacto.

fig.102 Detalle de la proyección de normas en la espalda de la visitante.



fig.103 Detalle de la proyección de normas en la espalda de la visitante.



fig.104 El tapiz expuesto.





fig. 105 La persona visitante interactuando con el tapiz.











### 10.3/ Manual para el Topoanálisis del Hogar.

fig. 107 Manuales expuestos.





fig.108 Detalle de los manuales expuestos.



fig. 109 Diario en reproducción expuesto en el televisor de tubo.



fig.110 Diario en reproducción expuesto en el televisor de tubo.





fig.111 Detalle de la pieza puesta.





fig.112 Preview del vídeo de *Diario*.







fig. 113 Proyector empleado para el directo.

**10.5/ Directo**





fig.114 Detalle de la cámara de videovigilancia para la pieza de *Directo*.



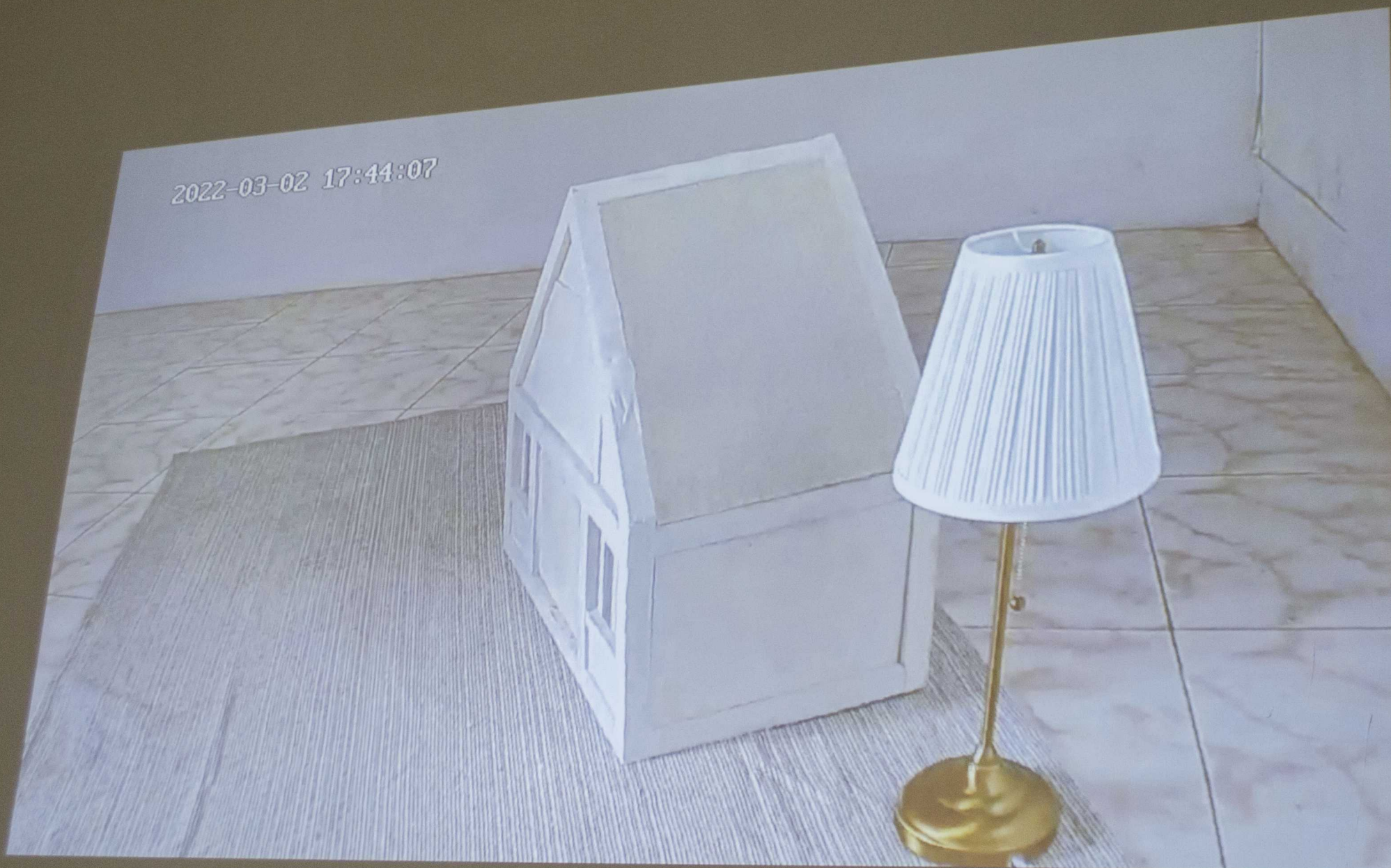


fig.115 *Frame* proyectado en la pared de *Directo*.



2022-03-02 17:52:42



fig.115 Frame proyectado en la pared de *Directo*.



## 11/ Conclusiones y Análisis final.

Me parece interesante la medida en la que un trabajo académico puede volverse una herramienta orgánica de introspección. Ha sucedido que, durante el largo proceso de elaboración, se ha generado una pequeña efigie de mí misma: si mis conclusiones tras acabar este trabajo se materializasen en solo un objeto, probablemente sería una versión mía en miniatura, a excepción de algunas diferencias, ya que revelaría aspectos que no se ven a simple vista.

Con este proyecto, me abro a la visitante a la vez que lo hace mi obra, y lo más seguro es que ésta me encontraría residiendo dentro de ella. Igual que ella al salir del papel, a través de la efigie he encontrado una forma de brindar una herramienta al visitante para explorar los espacios más recónditos de mi ser.

## 12/ Anexo.

*Antes de Dormir* es un fanzine que realicé en 2021, tratando el mismo tema. En cierto modo fue un predecesor con el que empecé a dar los primeros pasos, y que sigue reflejando fielmente las reflexiones en las que quería ahondar. Incluso aunque ahora haya pasado el tiempo, y aunque quizás en el futuro mi forma de percibir esos sentimientos cambie, el fanzine conserva cómo me sentí una vez, y existe a modo de recordatorio y despedida.

\*

Su contenido está dividido en dos partes, dos cartas de despedida. La primera está dedicada a un lugar al que no se puede volver y la segunda a una persona que ya no existe (Hiraeth) Las ilustraciones están realizadas a través de procesos tradicionales, con una ejecución ligeramente *naïve*, que refleje la inocencia con la que es tratado el tema. La impresión fue realizada en papel reciclado mate, consiguiendo así el efecto de que el dibujo se hizo directamente sobre él.

\*

Aspiro a ampliar esta forma de abordar la intimidad, mediante fanzines que exploren sus distintas versiones y huecos en los que reside.





fig.116

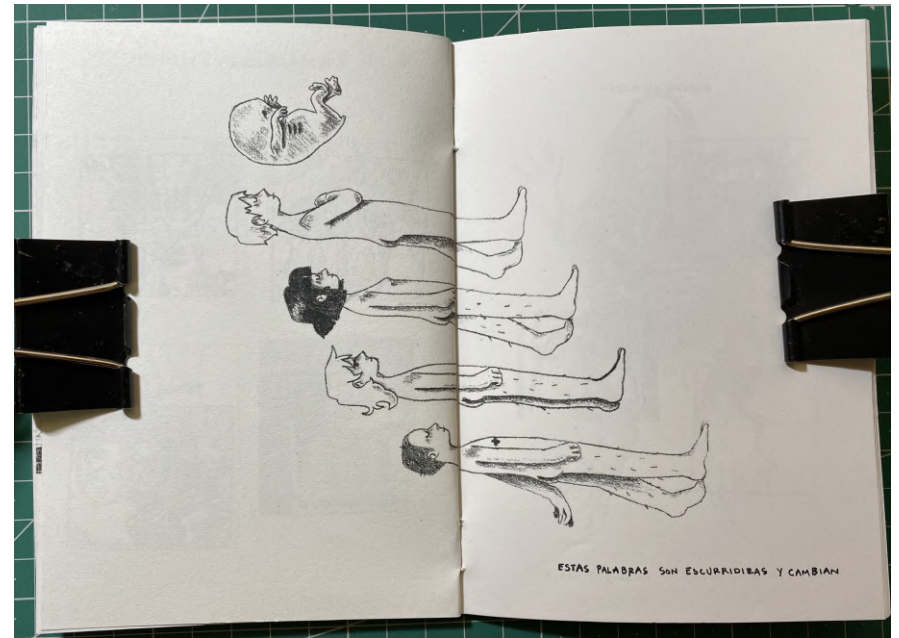


fig.117

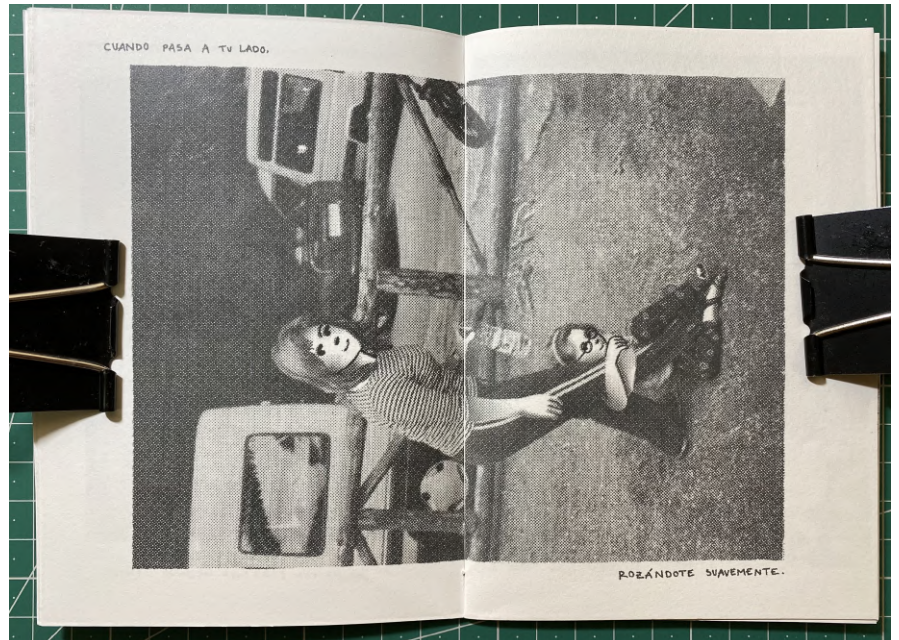


fig.118

fig.116 portada del zine, *Antes de Dormir*. A6, cartulina blanca, 2021.  
fig.117 páginas del zine. A6, papel reciclado, 2021.  
fig.118 páginas del zine. A6, papel reciclado, 2021.

## 13/ Bibliografía.

- \*Bachelard, Gaston. *La poética del Espacio*. México: Fondo de Cultura Económica, 1965.
- \*B. Preciado, Paul. *Manifiesto Contrasexual*. Barcelona: Anagrama, 2011.
- \*Benjamin, Walter. *Selected Writings, vol. 1: 1913-1926, ed. Marcus Bullock and Michael W. Jennings*. Cambridge: Belknap Press, 1996.
- \*Benjamin, Walter. *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica*. México: Itaca, 2005.
- \*Berger, John. *Sobre el Dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili SL, 2012.
- \*Brackman, Barbara. *America's Printed Fabrics 1770-1890*. California: C&T Publishing, Inc. 2010.
- \*Craig-Martin, Michael. *Drawing the Line: Reappraising Drawing, Past and Present*. London: South Bank Centre, 1995.
- \*Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.
- \*Elena Buszek, Maria, ed. *Extra/ordinary, Craft and Contemporary Art*. Durham and London: Duke University Press, 2011.
- \*Foucault, Michel. *Historia de la Sexualidad, 3. La Inquietud de sí*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1987.
- \*Foucault, Michel. *Historia de la Sexualidad, 2. El uso de los Placeres*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1993.
- \*Foucault, Michel. *Historia de la Sexualidad, 1. La Voluntad del Saber*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1977.
- \*Foucault, Michel. *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Argentina: Siglo XXI Editores, 2001.
- \*Han, Byung-Chul. *La Salvación de lo Bello*. Barcelona: Herder D.L., 2015.
- \*Kentridge, William. *Seis lecciones de dibujo*. Argentina: El Hilo de Ariadna, 2018.

\*Lafon, André. *Poèmes provinciaux*. Millau: Édition du Beffroi, 1908.

\*Rof Carballo, Juan. *Violencia y Ternura*. Madrid: Prensa Española, 1974.

\*Smith, Ray. *Manual del Artista*. Madrid: H. Blume, 2008

\*Seligman, Isabel, ed. *Pushing Paper. Contemporary drawing from 1970 to now*. London: Thames & Hudson en colaboración con The British Museum, 2019.

\*Stout, Katarine. *Pushing Paper. Contemporary drawing from the 1960s to now*. London: Tate Publishing, 2014.

### 13.2/ Webgrafía.

\*Acebes, Cassiopea. "Documentación para Manual para el topografía del hogar", *Github*, subido el 28 de Febrero de 2022, <https://github.com/pelocarioca/pelocarioca-linux-comms/commits/master/manual-rena-tfg-2022/informe.pdf> (Consultado el 28 de febrero de 2022.)

\*XIWIRE, "Chigüire", <https://chigui.re/links> (Consultado el 4 de marzo de 2022.)

### 13.3/ Filmografía.

\*Tarkovski, Andrei. (1986). *El Sacrificio*. Suecia, Francia, Reino Unido: Argos, Svenka Filminstitutet (Instituto sueco de filmes.)



