

PIRDULAPIRDULAPIRDUL
APIRDULAPIRDULAPIRDUL
LAPIRDULAPIRDULAPIRDUL
DULAPIRDULAPIRDULAPIRDUL
IRDULA
PIRDUL
AP
LA PIRDULA
DUL
IRDUL
PIRDUL
APIRDULAPIRDULAPIRDUL
LAPIRDULAPIRDULAPIRDUL
DULAPIRDULAPIRDULAPIRDUL
IRDULAPIRDULAPIRDULAPIRDUL

CREO

QUE

NO HE

ENTTENDI

NADA

ido



Trabajo de Fin de Grado en Bellas Artes
Itinerario Proyectos Transdisciplinarios
Universidad de La Laguna, 2022.

Tutorizado por Adrián Alemán Bastarrica
y Ramón Salas Lamamié de Clairac.
Realizado por Inés Hernández Hernández.

ABC

STRACT

Pírdula es una propuesta artística que recoge una serie de obras, a partir de las cuales se explica, utilizando el juego, cómo la memoria y las imposiciones culturales y sociales se relacionan entre sí y nos afectan.

El juego es una acción que requiere esfuerzo, concentración, que trae recompensas pero también pérdidas, que descoloca, gira, cambia, crea ilusiones y luego las destruye, que se transforma, sorprende, mueve y deja exhausta.

El juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico.

(Gadamer 1991, 31)







Y es que todo lo que nos rodea es juego y juguete: los eventos que nos acontecen, las relaciones que creamos, el sistema con el que se mueve el mundo, el arte, etc. Este último hace uso de las dinámicas lúdicas de manera activa, ya que los artistas, desde hace tiempo, buscan eliminar esa separación entre espectador y obra, haciendo partícipes a estos individuos que a lo largo de la historia del arte se han dedicado a observar desde lejos y a no implicarse en el desarrollo de la obra.

El arte moderno ha demostrado hacer un gran esfuerzo por eliminar aquella distancia que separa al espectador de la obra artística y se ha visto reflejado en los resultados que han expuesto las artistas ya desde hace más de 50 años, que se han dedicado a llenar este vacío. Como dijo Marcel Duchamp, *El espectador hace el cuadro.*

Esta misma característica se puede observar en las actividades propias del juego, en cuanto a que, como Gadamer comenta, este es un *hacer comunicativo* queriendo decir que la separación existente entre el jugador y el que lo observa, en este caso, Gadamer no la percibe. El espectador siempre forma parte del juego ya que desde el momento en que mira lo que ocurre ante él, está involucrándose y siendo partícipe.

El pedagogo alemán Froebel, que constituyó las bases de lo que hoy conocemos como jardín de infancia o educación infantil, comenta que *El juego en su doctrina es fin y medio*. Explica que el juego es por un lado fin debido a que muestra la forma en que se expresa nuestro interior: liberada y espontánea, lo que consigue que encontremos la tranquilidad, que estemos satisfechas, que podamos vivir en paz con el mundo y nosotras mismas. Por otro lado, denomina al juego como medio debido a que este representa el *retoño del trabajo, que se desplegará en el pluriforme universo de la cultura, fruto de un trabajo creativo* (Martínez, 2005, 5)

No puede existir una obra sin las personas que la contemplan, ni un autor sin obra publicada, pues no hay autor que cree para sí mismo y aunque así fuera, no sería coherente llamarlo creador pues no tendrá el contrapeso del espectador que equilibra la ecuación creativa.”

(Flores Figueroa, 2018, 131)



Irene Ruiz recuperado de <https://pin.it/6A6HpRY>



La vuelta al hogar y el confinamiento han llevado al reencuentro con la casa y la historia que ha vivido cada individuo en esta. Observar los lugares por los que se ha pasado mil veces descubriendo los detalles escondidos y trastear entre objetos o prendas que van acumulando polvo, que nunca se desechan por culpa del valor sentimental que puedan tener o por pura pereza que pueda dar el acto de “limpiar profundamente”.

El Ping pong, el baloncesto, tirarme al suelo en medio del terreno, son algunas de las actividades que resumen mi infancia en esta casa. El acto de retomarlas ha sido de gran ayuda para entender qué ha ocurrido en estos últimos dos años de pandemia. El “Covid-19” es un juego, que mata, que destruye, pero que también une, traslada, y obliga a reflexionar. Reflexionar sobre lo que estamos viviendo y lo que hemos vivido; sobre cómo lo estamos viviendo y cómo hemos vivido hasta ahora. Nuestra realidad se desmorona cada vez más, y el rastro que queda es apenas reconocible, estamos construyendo nuevas realidades constantemente, ya no podemos confiarnos sobre lo que pueda ocurrir.



0, 2020
Interior de pelota de fútbol, aceite
de ricino, hilo y plumón.
38,2 x 15 x 9 cm





3, 2020
Pelota de fútbol, gomaespuma,
hilo, tela sintética y acrílico
35 x 37 x 9 cm







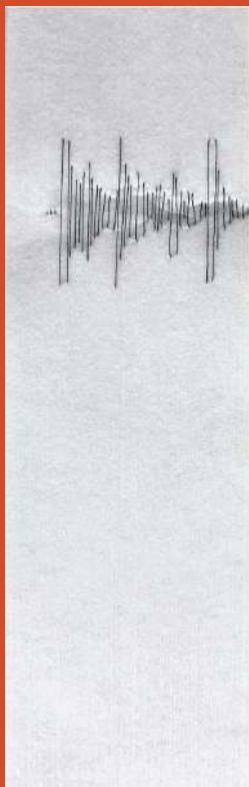
Con el juego construimos una historia, en la que nada está predestinado, y puede ocurrir cualquier cosa, es la búsqueda del equilibrio, de la unión. Es una metáfora de la vida, que no podemos controlar, que por más que tomemos ciertas decisiones, produce cambios y se descoloca, destruyendo la imagen que cada cual hubiera podido pensar sobre la dirección que iba a tomar su vida.

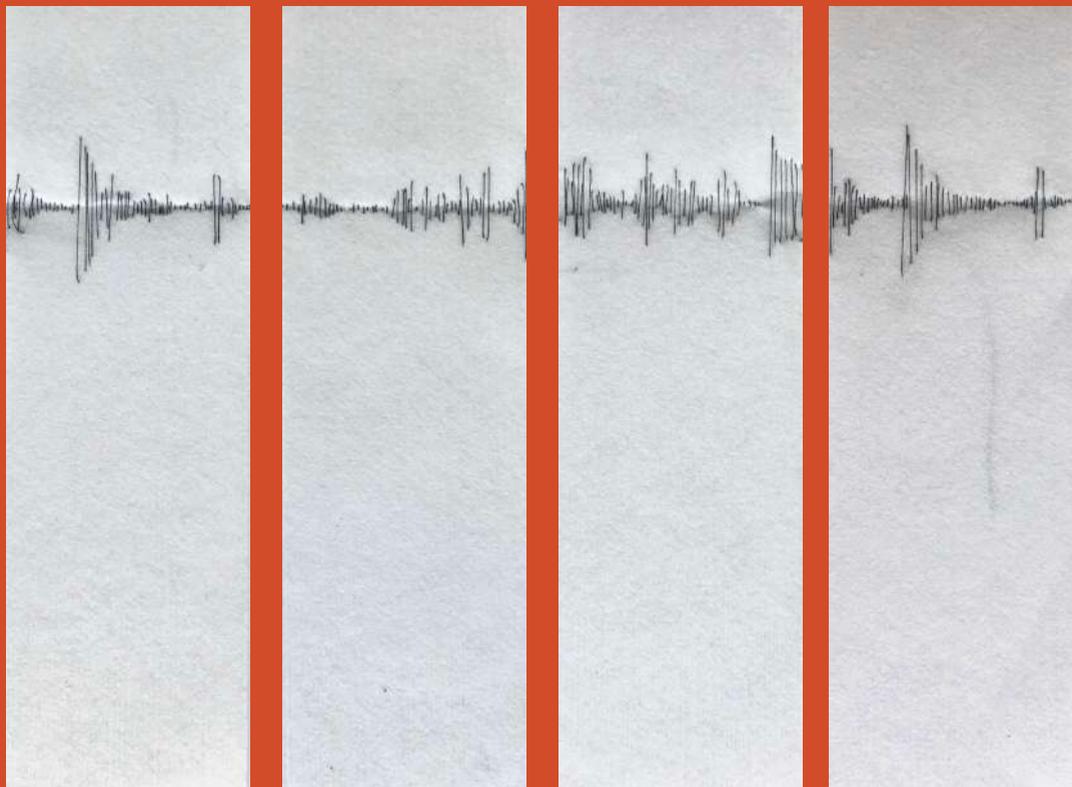


El sonido de la pelota de ping-pong rota que bota desigual sobre la mesa, la pelota de fútbol descolorida y pinchada, y la canasta herrumbriente que lleva más o menos 10 años a la intemperie, son las bases de esta serie, que refleja la idea de lo incierto que transmite este momento inusual.



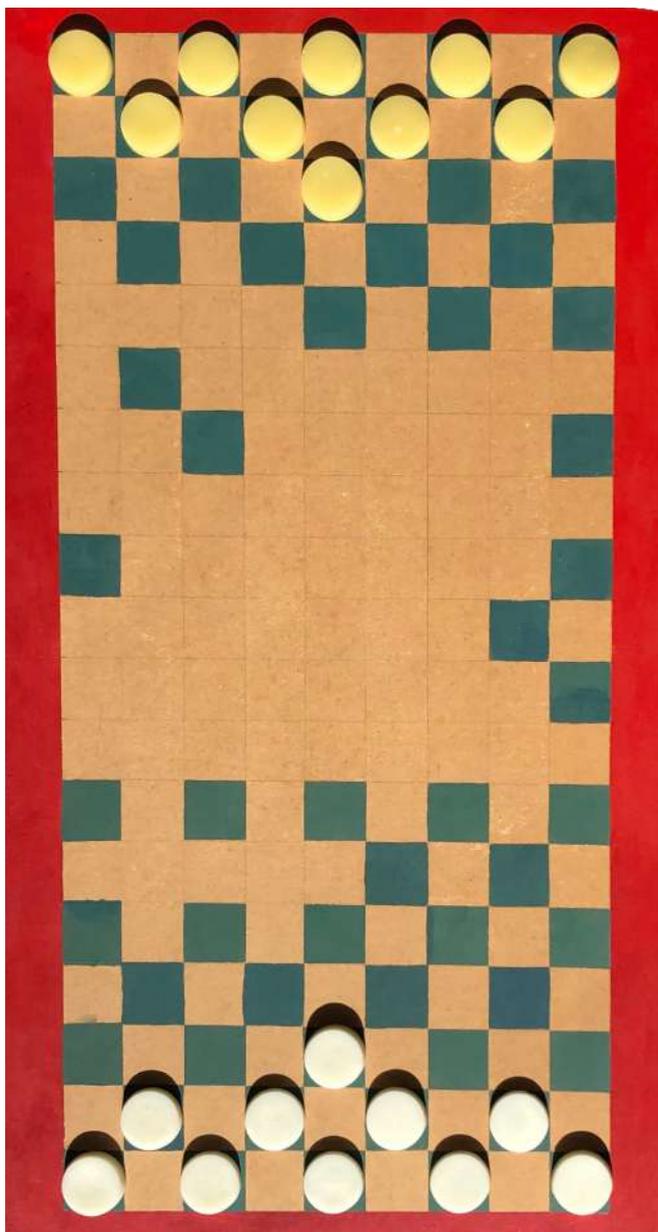
Sin título, 2020
Pelota de fútbol descolorida, hilo.
Medidas variables





21, 2020
Hilo cosido en bandas de depilación
57,5 x 23 cm





Sin título, 2020

Fichas: cera de vela (cada una aproximadamente con un radio de 2,25 cm.)

Tablero: DM ,lápiz de grafito y pintura acrílica

91,5 x 48,5 x 4 cm

Sin título habla del azar, de la incertidumbre, del no saber qué pasará. Habla de la vida tal y como es, incomprensible y aleatoria, en la que nada está predeterminado, y puede ocurrir cualquier cosa.

El juego de las damas fue lo que me inspiró a crear esta obra, un juego con mucha historia, que ha pasado por innumerables vidas y que no ha cambiado nada a pesar de que todo a su alrededor lo hacía.

Sin embargo este tablero no está acabado, haciendo así el camino más impredecible, y dejando espacio para que cada persona dirija su propia vida sin encasillarse.









M

E

M

O

R

I

A

La memoria se define como la capacidad cognitiva que poseemos para mantener información en nuestro cerebro y recuperarla de manera voluntaria. Los recuerdos que almacenamos sobre todo lo vivido son algunas de las cosas más preciadas que poseemos acerca de lo que ha ocurrido anteriormente en nuestras vidas, que complementamos con fotografías, videos, y en la mayoría de casos, objetos. Cada uno de ellos tiene una historia que contar y la asociación de recuerdos a estos es algo que todo ser humano hace, tanto voluntaria como involuntariamente. También hay acciones o palabras que se nos quedan grabadas en la memoria, y muchas veces algunos de estos recuerdos son difíciles de afrontar, ya que pueden ser dolorosos, traumáticos.

Nuestra memoria no es precisa la mayor parte del tiempo, de ahí que transformemos recuerdos, o simplemente nos aparezcan borrosos, poco nítidos.

Junto a la historia de cada uno siempre se pueden encontrar elementos, llámense ideas o creencias, que marcan un antes y un después en cada vida, como pueden ser los prejuicios y las exigencias anteriormente impuestas, que tanto daño pueden hacer, refiriéndome al físico y a lo mucho que se ha idolatrado/ destruido durante tanto tiempo.



Las irregularidades, el marco, la sábana vieja, los hilos que dibujan caminos en la tela, las bolsitas cosidas a mano utilizando separadores de carpetas del colegio, la madera y el contenido de cada uno de estos, hacen de la obra una pieza extremadamente cálida.

Sin embargo, aporta frialdad el significado detrás de todos los elementos que aluden a la esclavitud del cuerpo debido a los cánones de belleza sobre la apariencia física, ya que en el fondo no tienen fundamento ninguno, sino que son actitudes e imposiciones carentes de fondo, que no aportan nada más al cuerpo que inseguridad y obligación de mantener comportamientos estúpidos durante nuestra vida.

También enfría la obra el plástico de los separadores, ya que hace los recuerdos más distantes y borrosos, y no deja ver con claridad lo que se encuentra dentro de las bolsitas.

Se nos enseña qué es lo bello y lo canónico a base de imágenes y comentarios desde que nacemos, ya sea a través de las redes sociales, las creencias, los anuncios, revistas, etc. Aparecen inseguridades que parten de una visión modificada de la realidad, intervenida por todas estas interferencias que nos impiden poseer un criterio propio alejado de las preferencias de la sociedad en que nos hayamos criado.







Fig. 1
Bloques de madera, hilo,
separador plástico.



Fig. 2
Pelo teñido de azul, hilo,
separador de plástico



Fig. 3
Imanes geomé
separador de



tricos, hilo,
plástico.



Fig. 4
Ropa de Polly Pocket,
hilo, separador de plás-
tico.



Fig. 5
Pelo de PlayMobil, hilo,
separador de plástico.

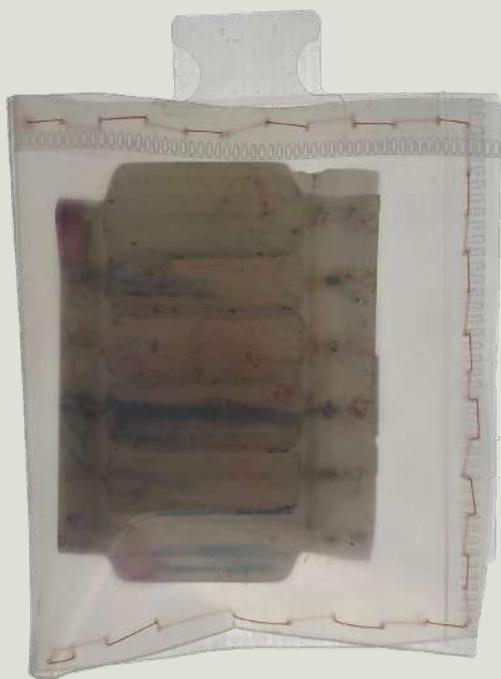


Fig. 6
Caja de ceras, hilo, se-
parador plástico.



Fig. 7
Vestido de Barbie, hilo,
separador plástico.



Fig. 8
Ropa de Barbie, hilo,
separador plástico.



Fig. 9
Lana, hilo, separador
plástico.



Fig. 10
Caja de ceras, hilo, se-
parador plástico.



Fig. 11
Pelo teñido de azul, hilo,
separador plástico.



Fig. 12
Botas de Bratz, hilo,
separador plástico.

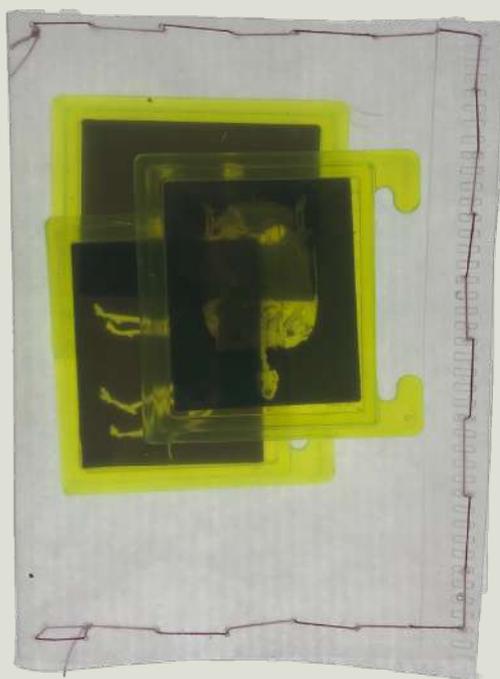


Fig. 13
Radiografías de PlayMobile,
hilo, separador plástico.



Fig. 14
Plastilina, hilo, separador
plástico.



Fig. 15
Lana, hilo, separador
plástico.

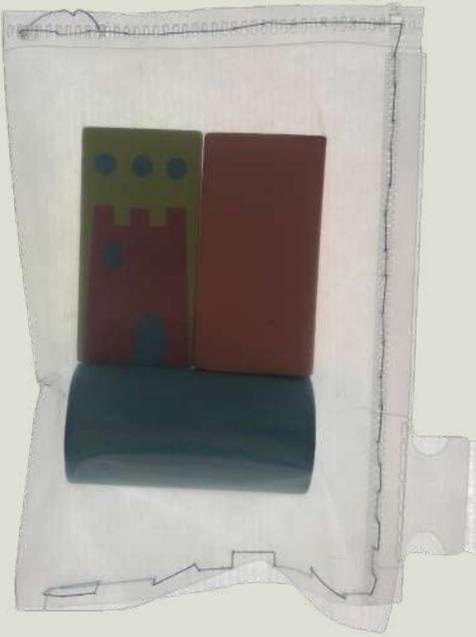


Fig. 16
Piezas de madera, hilo,
separador plástico.



Fig. 17
Caja de ceras, hilo, se-
parador plástico.



Fig. 18
Vello corporal, hilo,
separador plástico.



Fig. 19
Muñecos de PlayMobil,
hilo, separador plástico.



Fig. 20
Cerdos de PlayMobil,
hilo, separador plástico.



Fig. 21
Pendientes, hilo, separador plástico.



Fig. 22
Tiras de cholás, hilo,
separador plástico.



Fig. 23
Pintura acrílica, hilo,
separador plástico.



Fig. 24
Trozo de pelota de
fútbol, hilo, separador
plástico.



Fig. 25
Piezas de puzzle, hilo,
separador plástico.



Fig. 26
Pelo teñido de azul,
hilo, separador plástico.



Fig. 27
Ropa de muñecas, hilo,
separador plástico.



Fig. 28
Muñecos de PlayMobil,
hilo, separador plástico.



Fig. 29
Plastilina, hilo, separador plástico.



Fig. 30
Plastilina, hilo, separador
plástico.



Fig. 31
Virulas, hilo, separador
plástico.



Fig. 32
Chupete, hilo, separador
plástico.



Fig. 33
Vello, hilo, separador
plástico.

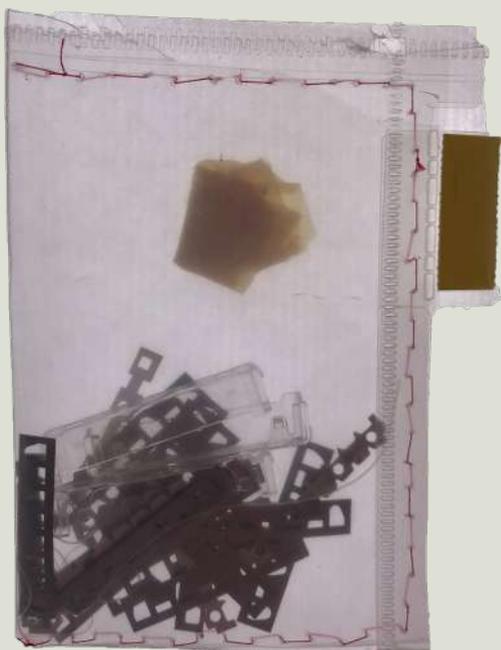


Fig. 34
Cuchillas de afeitar,
hilo, separador plástico.



Fig. 35
Llavero, hilo, separador
plástico.

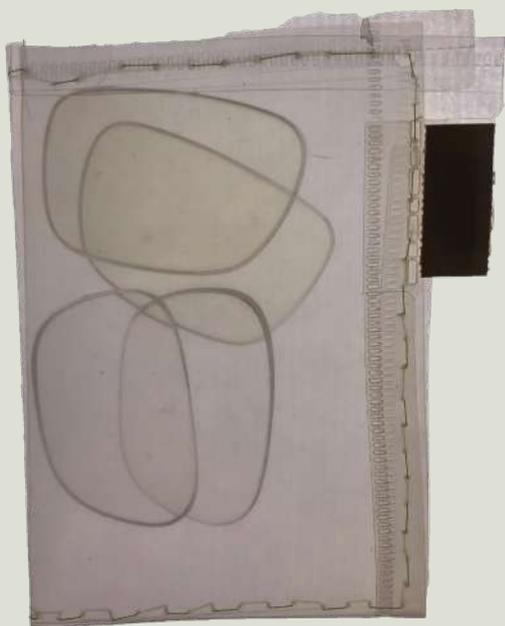


Fig. 36
Cristales de gafa, hilo,
separador plástico.

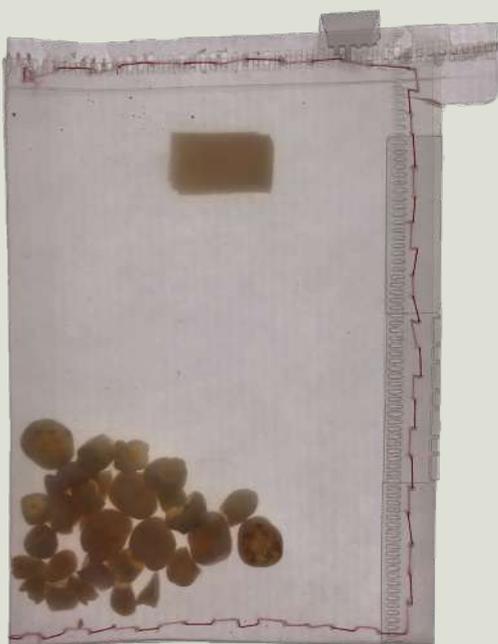


Fig. 37
Dientes de leche, hilo,
separador plástico.



Fig. 38
Trozo de pelota, hilo,
separador plástico.



Fig. 39
Ropa de muñeco, hilo,
separador plástico.



Fig. 40
Ropa de Barbie, hilo,
separador plástico.



Fig. 41
Piezas de madera, hilo,
separador plástico.



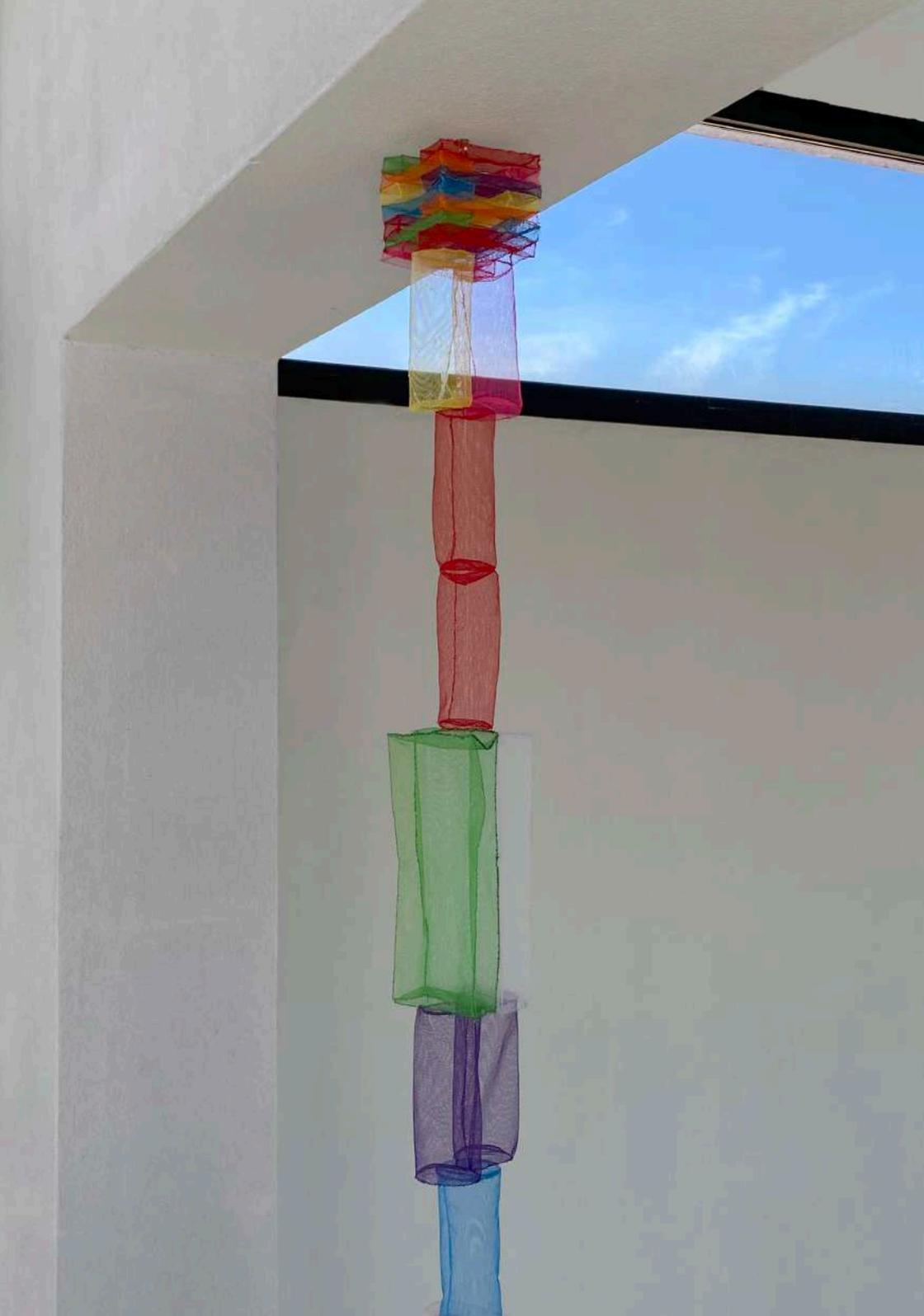


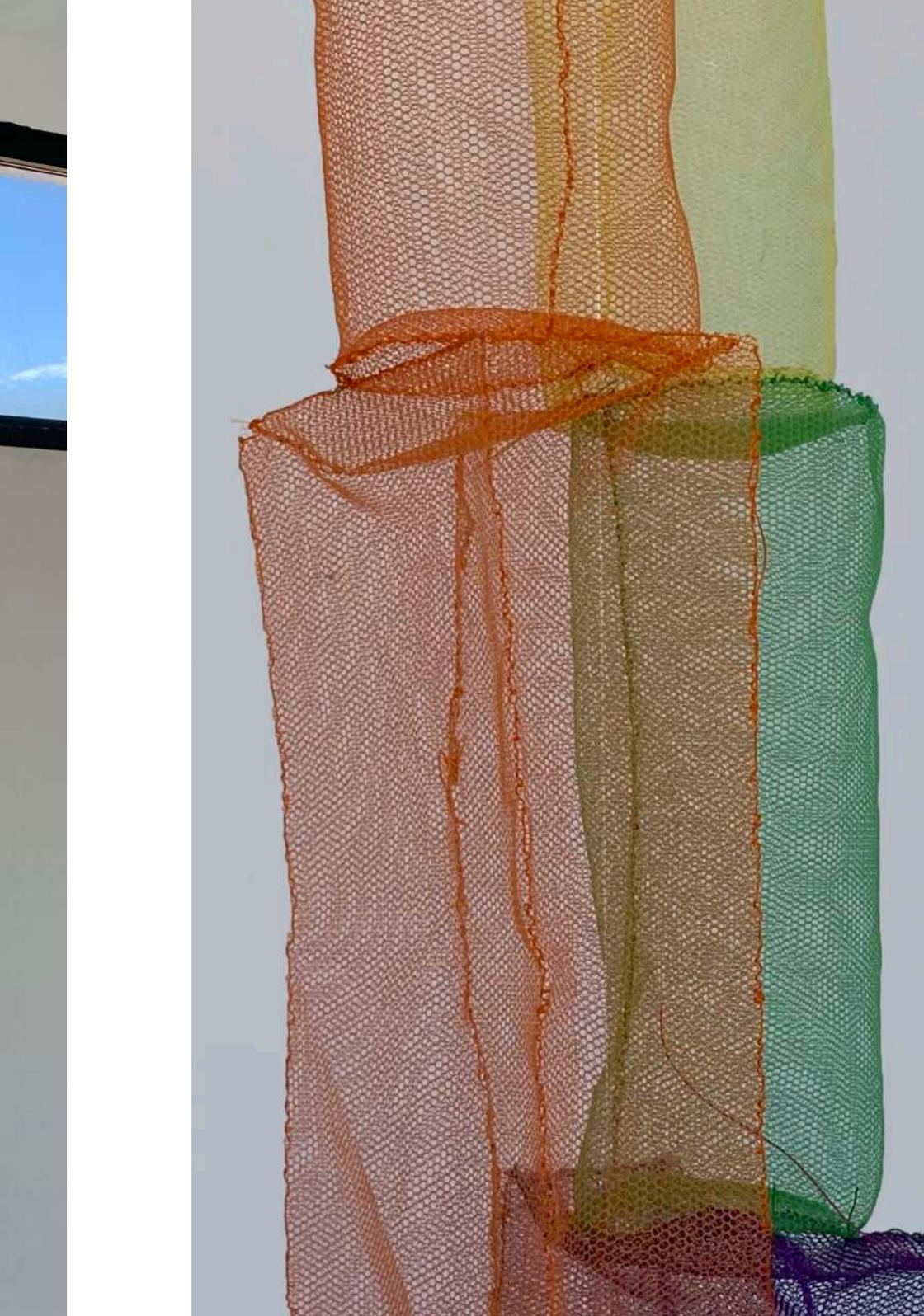
Torre, 2021
Tul, hilo, nylon y peso.
230 x 9 x 9 cm





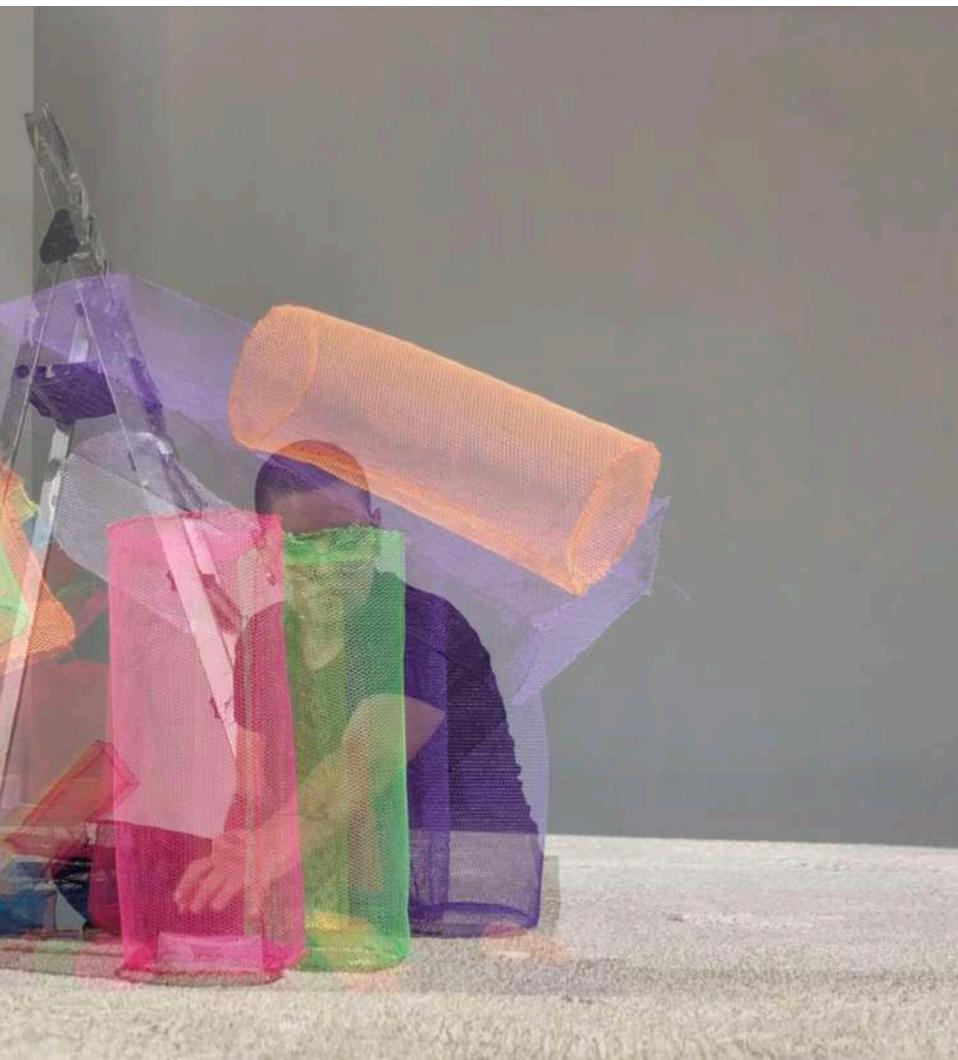
La torre en la que se van depositando memorias, crece con la persona que la construya, aguanta el peso de su techo, sus preocupaciones, pero es frágil y puede sucumbir con el mínimo movimiento, pues es sensible al cambio, es inesperada, azarosa, una prueba. Torre 21 es un diario de todas las vidas en conjunto, nace de cada una y se eleva estrecha y colorida, pues es un juguete que te llama y da pie a moverlo, a tirarlo, a soplarlo, a observarlo, a reconstruirlo, una y otra vez, sin parar, porque así funciona y camina. La obra parte del juego popular “Jenga”, en el que apilando unas piezas de madera con forma de prisma cuadrangular, se va construyendo una torre, para después ir quitándolas de nuevo hasta que la torre caiga.







<https://youtu.be/Y6ZCsguBb-8>



Montando la torre, 2021
Video



<https://youtu.be/zApcAV-Bj30>

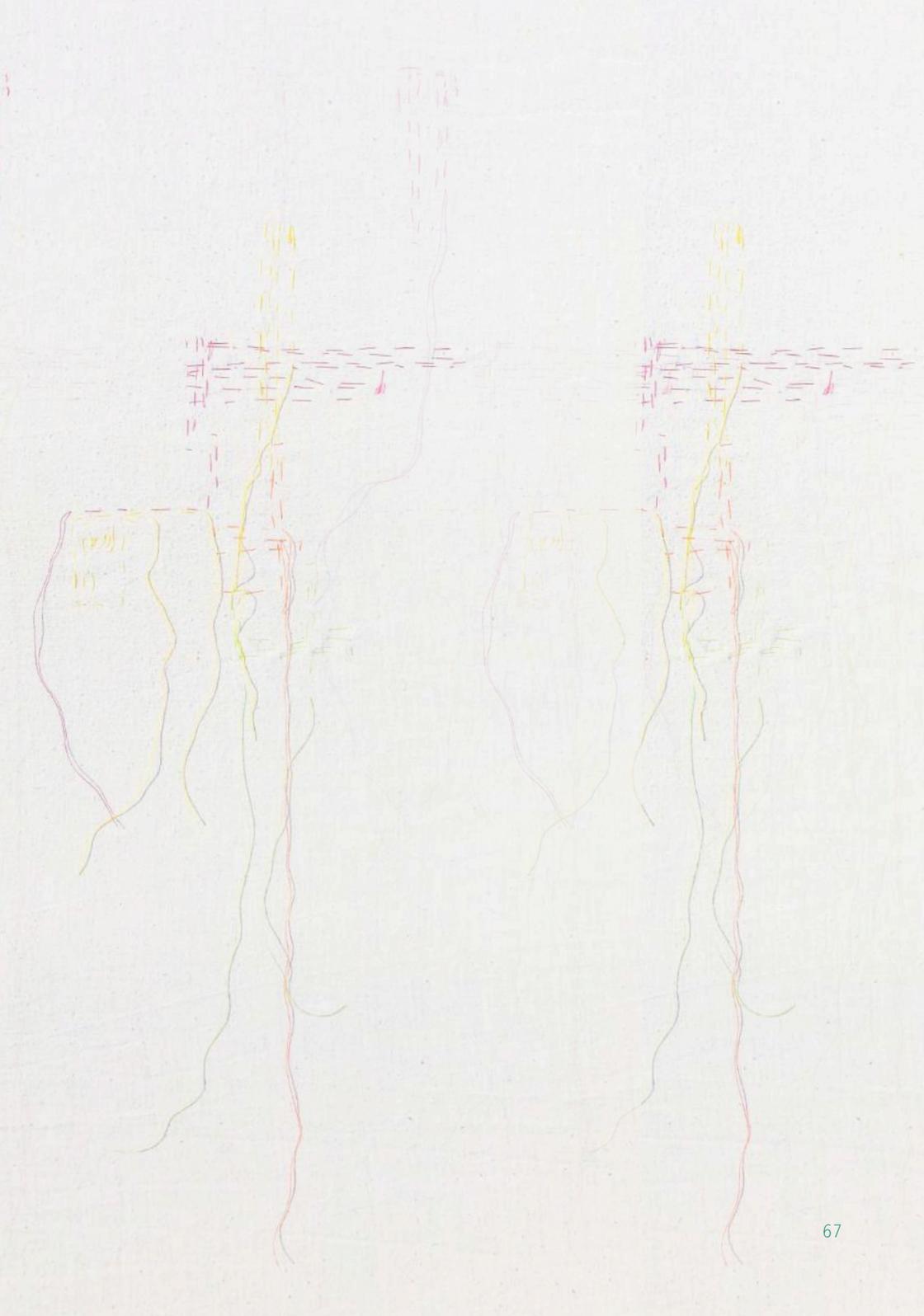


Jugando con la torre, 2021
Video

Si lo que vemos hoy tuviera lugar en el marco de nuestros recuerdos precedentes, estos recuerdos se adaptarían, inversamente, al conjunto de nuestras percepciones actuales.

Todo sucede como si enfrentáramos testimonios diversos. Y precisamente porque, a pesar de algunas divergencias, coinciden en lo esencial, podemos reconstruir un conjunto de recuerdos de tal modo que resulten reconocibles. (Halbwachs, 2012)

La memoria no es clara, los recuerdos nunca van a quedar almacenados en nuestra mente 100 % nítidos. Maquillamos y cambiamos total o parcialmente muchas de las historias guardadas en nuestra cabeza, pues con el tiempo no es posible recordar cada detalle exacto.







Muro, 2020
Piedra y pintura acrílica
172 x 40 x 44 cm

Muro trata de todos aquellos recuerdos totalmente maquillados y transformados que hemos cambiado hasta el punto de no recordar lo que ocurrió realmente. Son memorias falsas que, a nuestro antojo, sea por las razones que sea, hemos remodelado para recordar de otra manera. La disposición de las piedras a modo de muro es una representación de la muralla que nos rodea durante la infancia y, muchas veces, incluso



en la adolescencia y edad adulta. La burbuja en la que nos movemos, está delimitada por ese muro, que nos impide ver lo que hay más allá pero que cuando estamos listas podemos derrumbar y atravesar. A pesar de toda la calidez que posee la piedra y el muro, lo convierte en una obra fría la pintura acrílica, que, al ser tan plástica, tapa toda la historia que tiene la piedra para contar, y la convierte en un juguete que parece moldeable, como la plastilina.



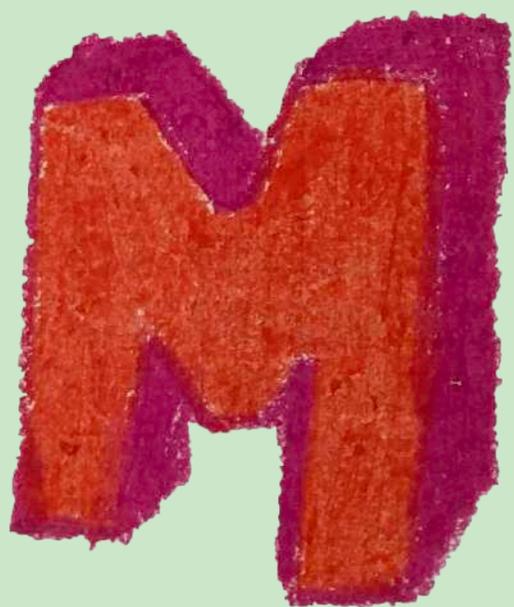
El proceso de
temperie tod
es la lejía p
formación pr
la cubría y m
como su aspe
está la tier
y vivencias a



de desinfección de una piedra que ha estado expuesta a la in-
a su vida y que entra en contacto con un elemento químico como
por primera vez en su vida, nos permite acercarnos a su con-
ncipal. Esta queda libre de impurezas y de todo aquello que
manchaba su aspecto, consiguiendo que veamos su nuevo exterior
cto real, aquel que lleva tanto tiempo escondido. A su lado,
ra que cubría la piedra, amontonada, es el cúmulo de memorias
adquiridas por el objeto a lo largo de su vida.



Fuera, 2020
Piedra lavada con lejía y polvo
de la propia piedra
35 x 37 x 9 cm



LODE

EE

Se nos enseña qué es lo bello y lo canónico a base de imágenes y comentarios desde que nacemos, ya sea a través de las redes sociales, las creencias, los anuncios, revistas, etc. Aparecen inseguridades que parten de una visión modificada de la realidad, intervenida por todas estas interferencias que nos impiden poseer un criterio propio alejado de las preferencias de la sociedad en que nos hemos criado.



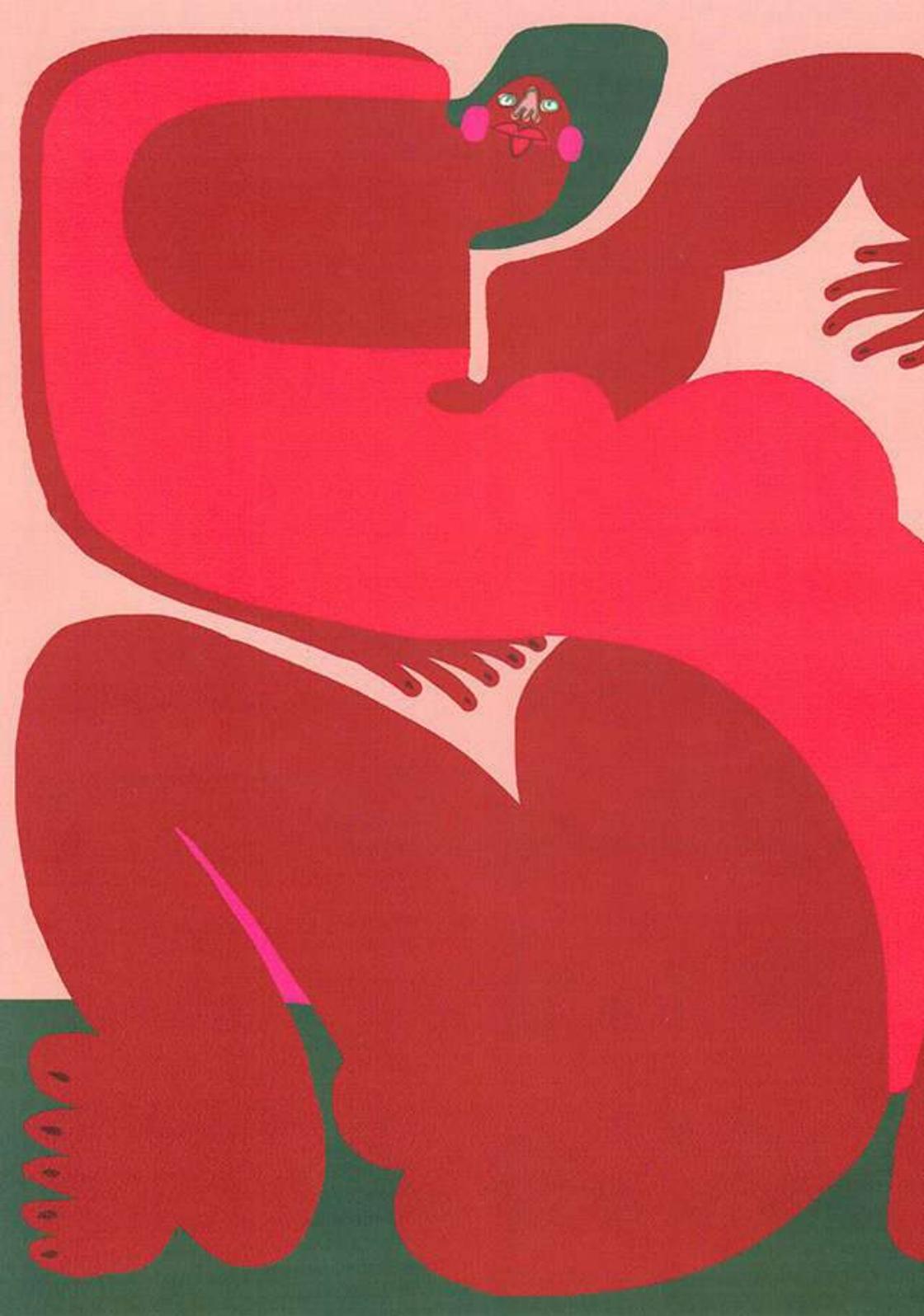


La prueba está en cómo mutan los cánones de belleza según la comunidad en la que crecemos, que no siempre concuerdan entre todas las culturas ni lugares.

En primer lugar, el cuerpo femenino queda construido como objeto de la mirada y como sede múltiple del placer masculino y así se internaliza, pues éste es el significado que comporta: femenino es equivalente a cuerpo, sexualidad es equivalente a cuerpo femenino. En segundo lugar, una vez que se hace coincidir el deseo femenino con el deseo del Otro, la mujer puede acceder al lenguaje y a ese discurso. (De Lauretis, 1992)

Siempre acompañadas de esa sensación de culpa por no poder amoldar nuestro cuerpo a los estándares impuestos, intentamos modificarnos a base de cirugías plásticas/estéticas, intervenciones digitales, dietas sin sentido y nocivas, fajas, maquillaje, etc, que no resuelven absolutamente nada, ya que no existe cuerpo que encaje dentro de ese molde idílico.





Estamos sumergidas en un juego vil que se entretiene reformando una y otra vez las modas que marcan el ejemplo a seguir, nublando nuestra mente y dañando nuestra complejión.

Puede considerarse en relación a los primeros trabajos de Lacan que su posición respecto a la identidad queda definida en la siguiente frase: “No hay imagen de identidad, reflexividad, sino relación de alteridad fundamental” [ii]. Es decir, que el autor considera que la identidad es siempre del otro, y el yo no puede proveer ningún tipo de identidad (más que ilusoria) dado que el yo es siempre otro; constituido por la vía de la identificación imaginaria propia del Estadio del Espejo. Así, esta primera articulación entre identificación e identidad deja a la primera en el plano imaginario y a la segunda ligada a la ilusión yoica. (Sapey, 2011)

MOLDE es un juguete que permite alterar el cuerpo ajeno o propio de forma divertida y aparentemente inofensiva, como si de un disfraz se tratase.

Sin embargo, las piezas están cargadas de arena que les aporta peso, trozos de alambre que se clavan, hilos que aprietan y cortan, lo que recuerda que la “belleza” o la alteración de la apariencia es un sufrimiento que nos acompañará toda la vida a no ser que seamos capaces de liberarnos de dicha imposición.



La importancia que le hemos dado al cuerpo, no de manera funcional, sino física, es alarmante. Se trata de una de las inseguridades que afecta a la mayor parte de la sociedad y supone un gran problema contra el que se hace muy difícil luchar.

Los anuncios, las bromas, las creencias de que delgado es igual a sano y gordo es igual a enfermo, que pelo en la cabeza significa bonito, pero, al revés, es feo y está mal, que la celulitis es desagradable o que los *hip dips* no son algo natural, etc.







Eliminar todos estos pensamientos, transformarlos y liberarnos de toda restricción es una meta que no todos consiguen, pero que es vital para dejar atrás la carga que suponen todos estos estereotipos e imposiciones inservibles, si queremos sacar partido a nuestras vidas y disfrutar.





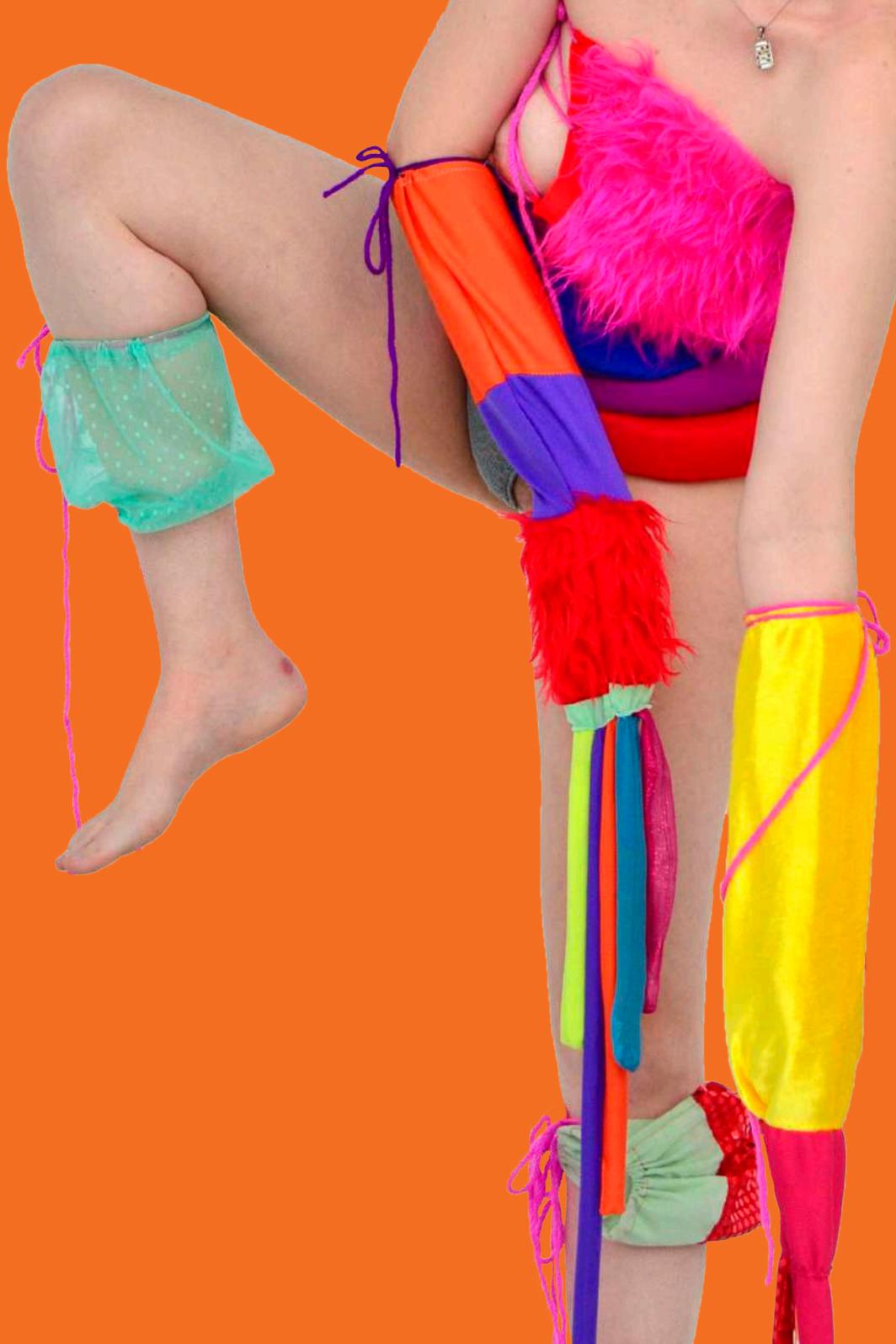












































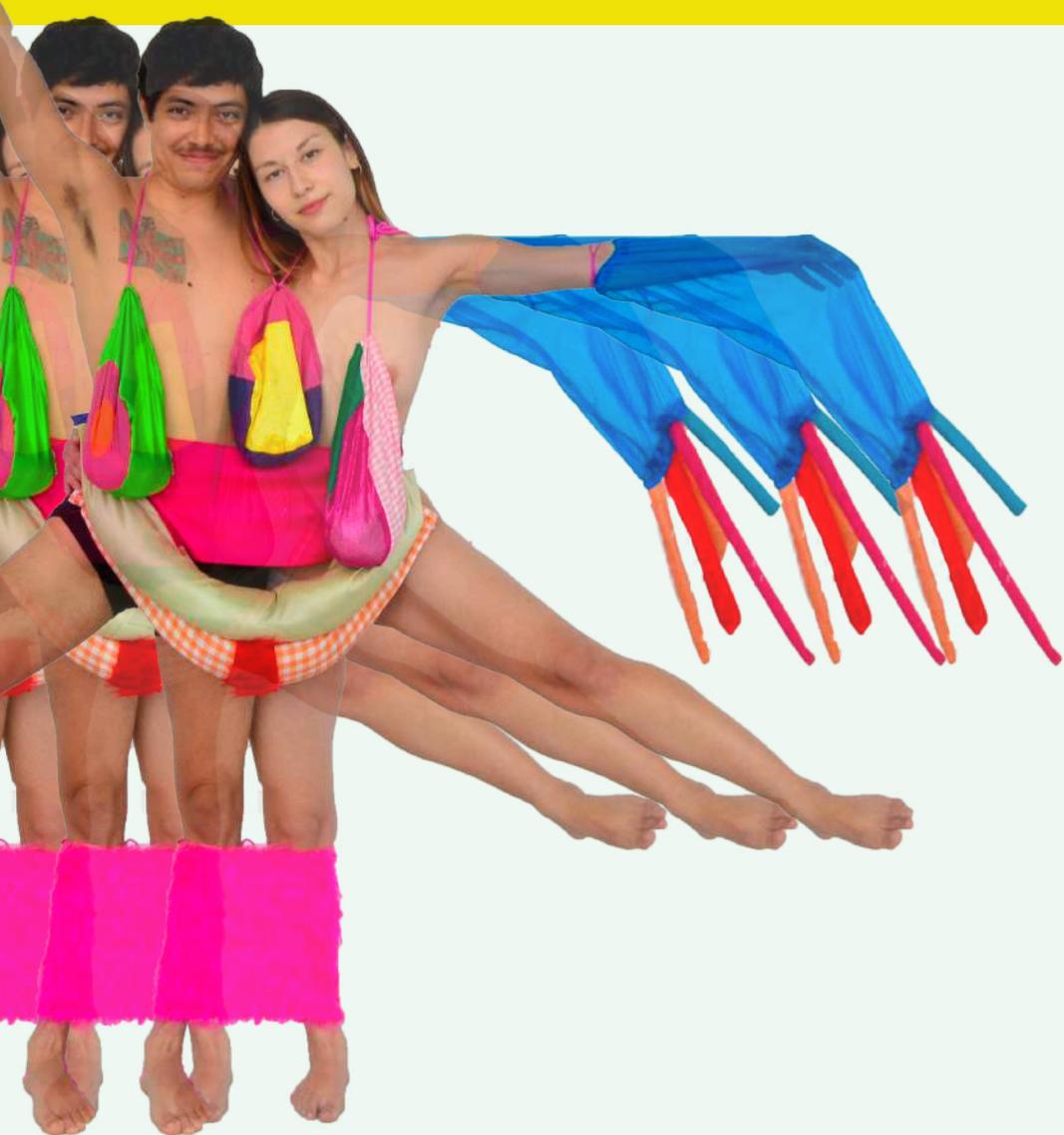














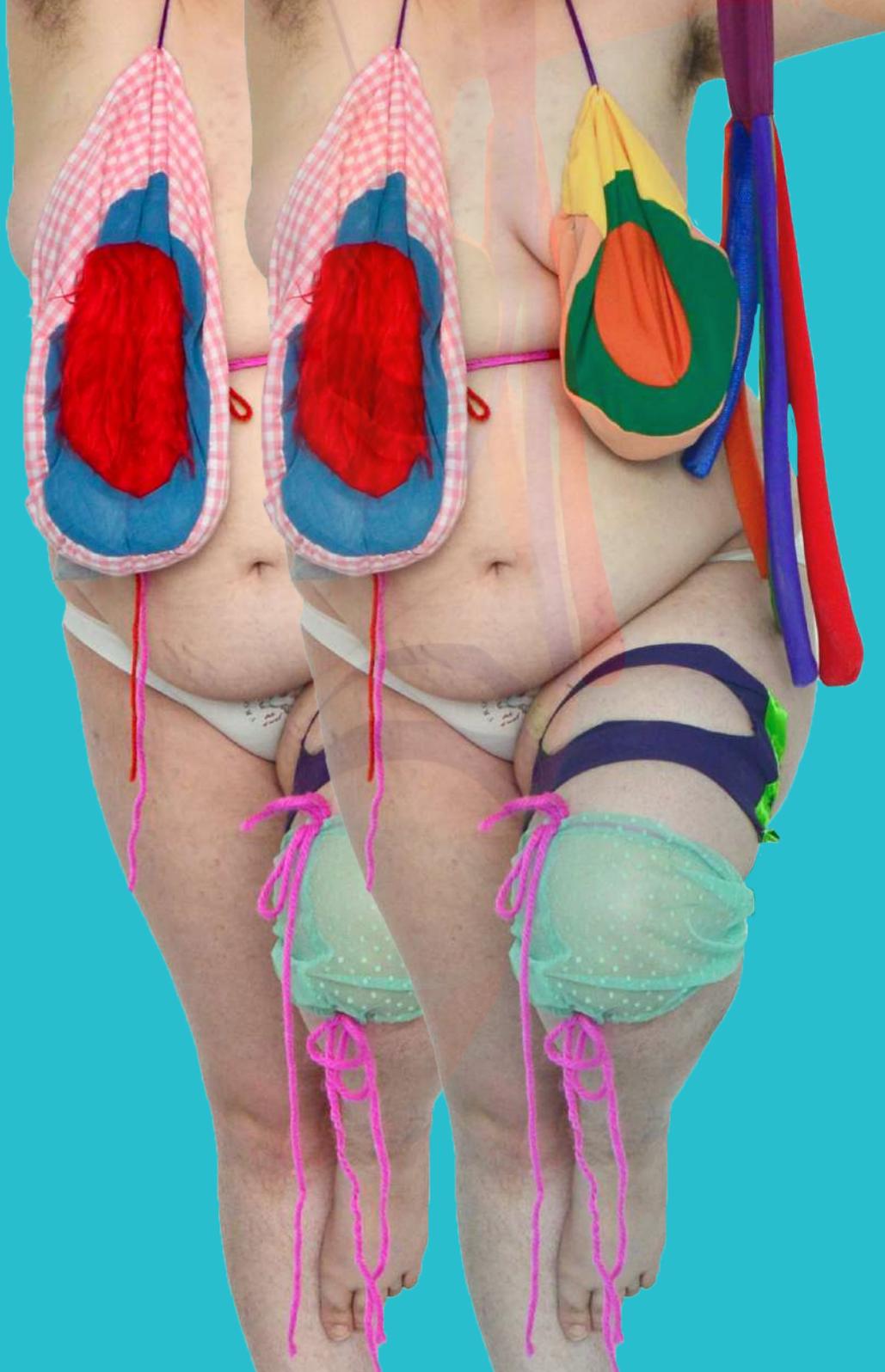


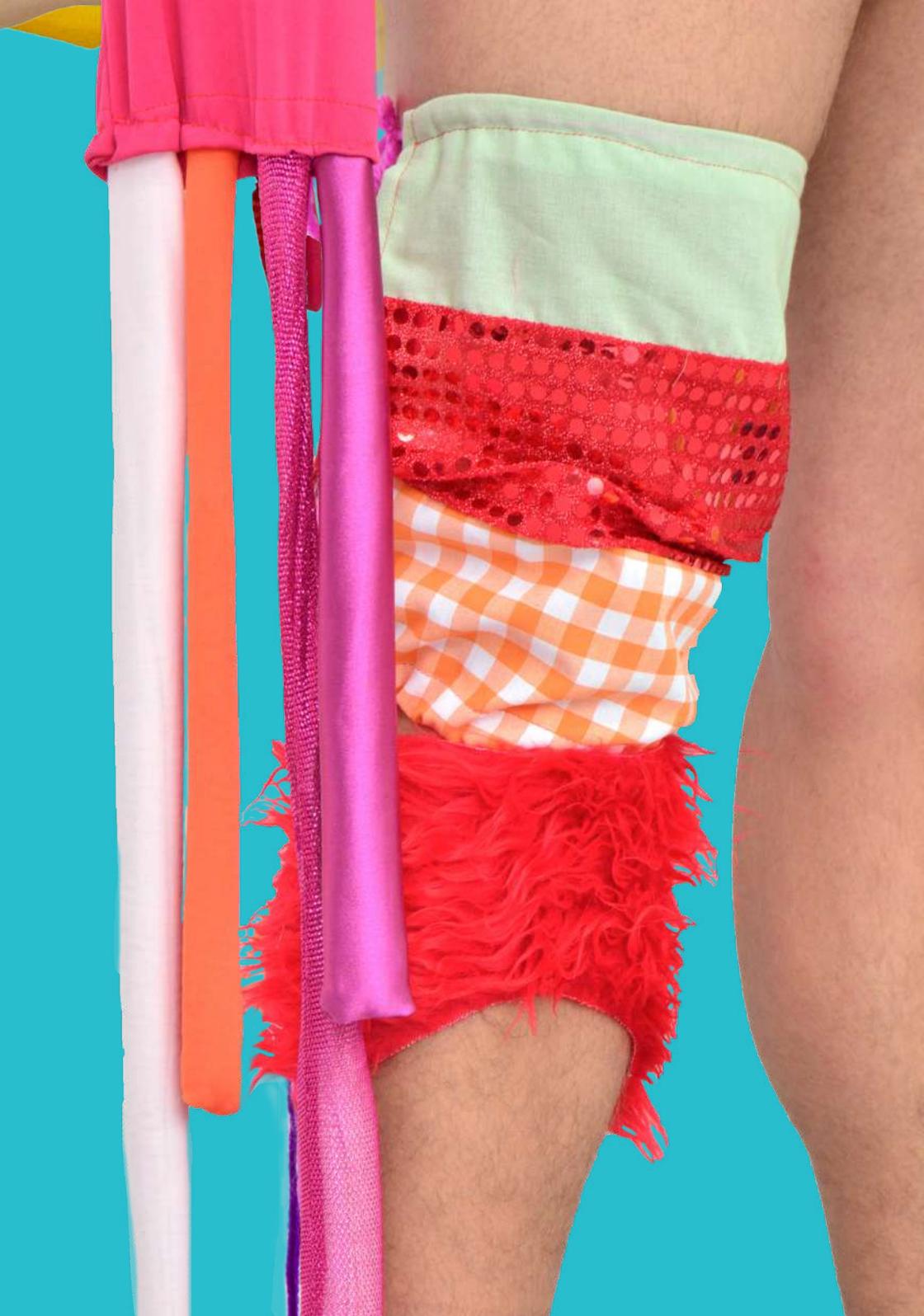


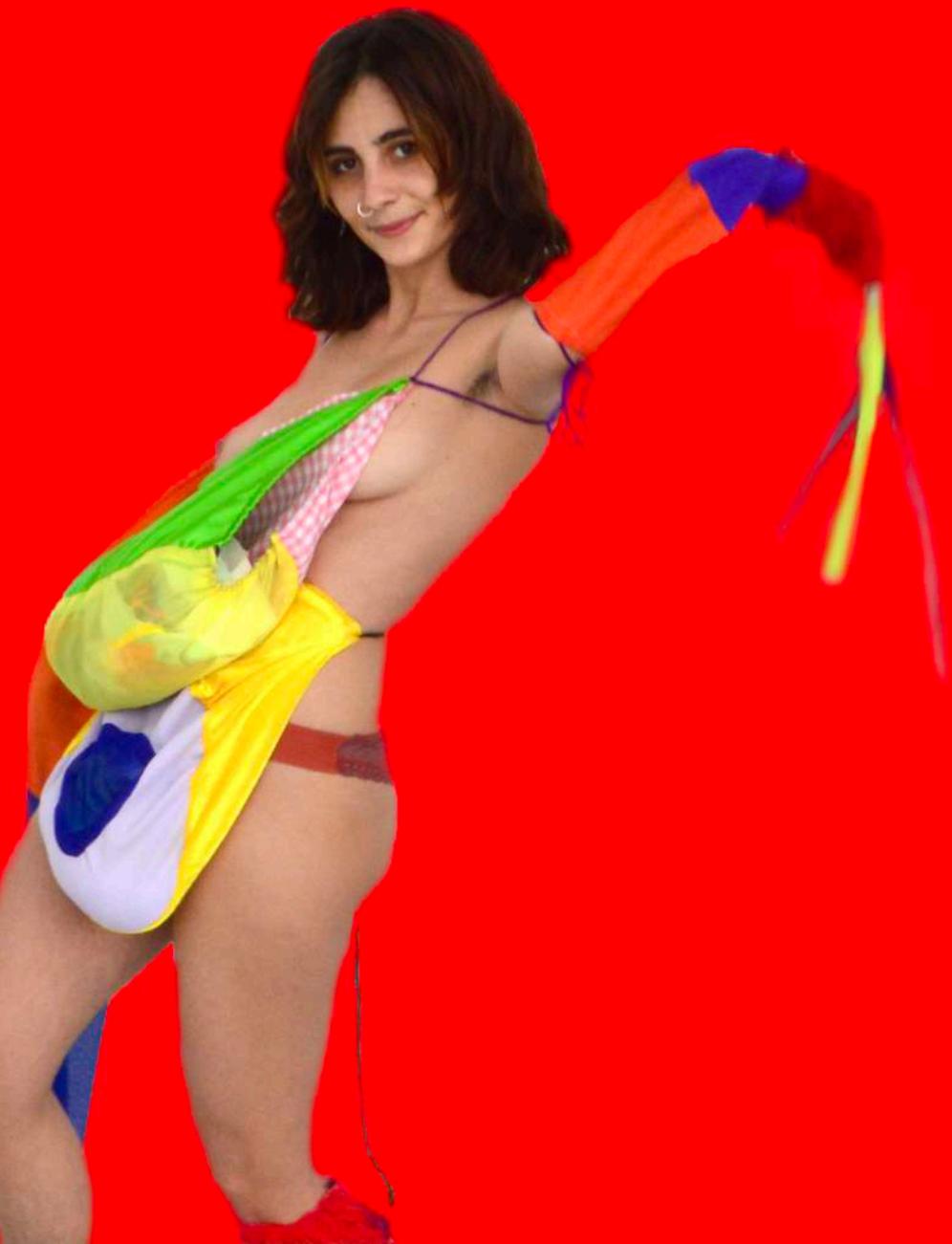
























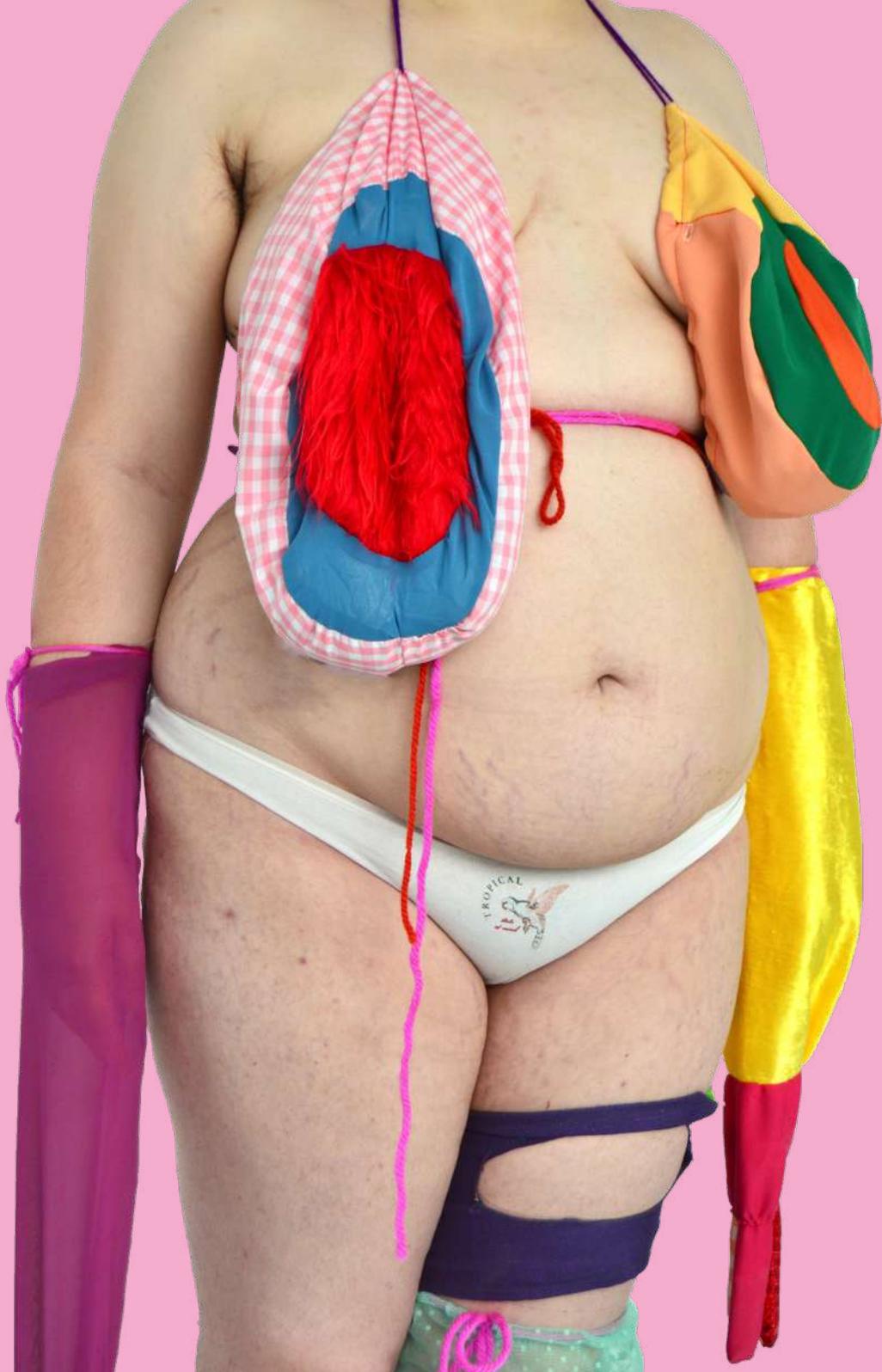


Quem não se na estrada
tempo na terra











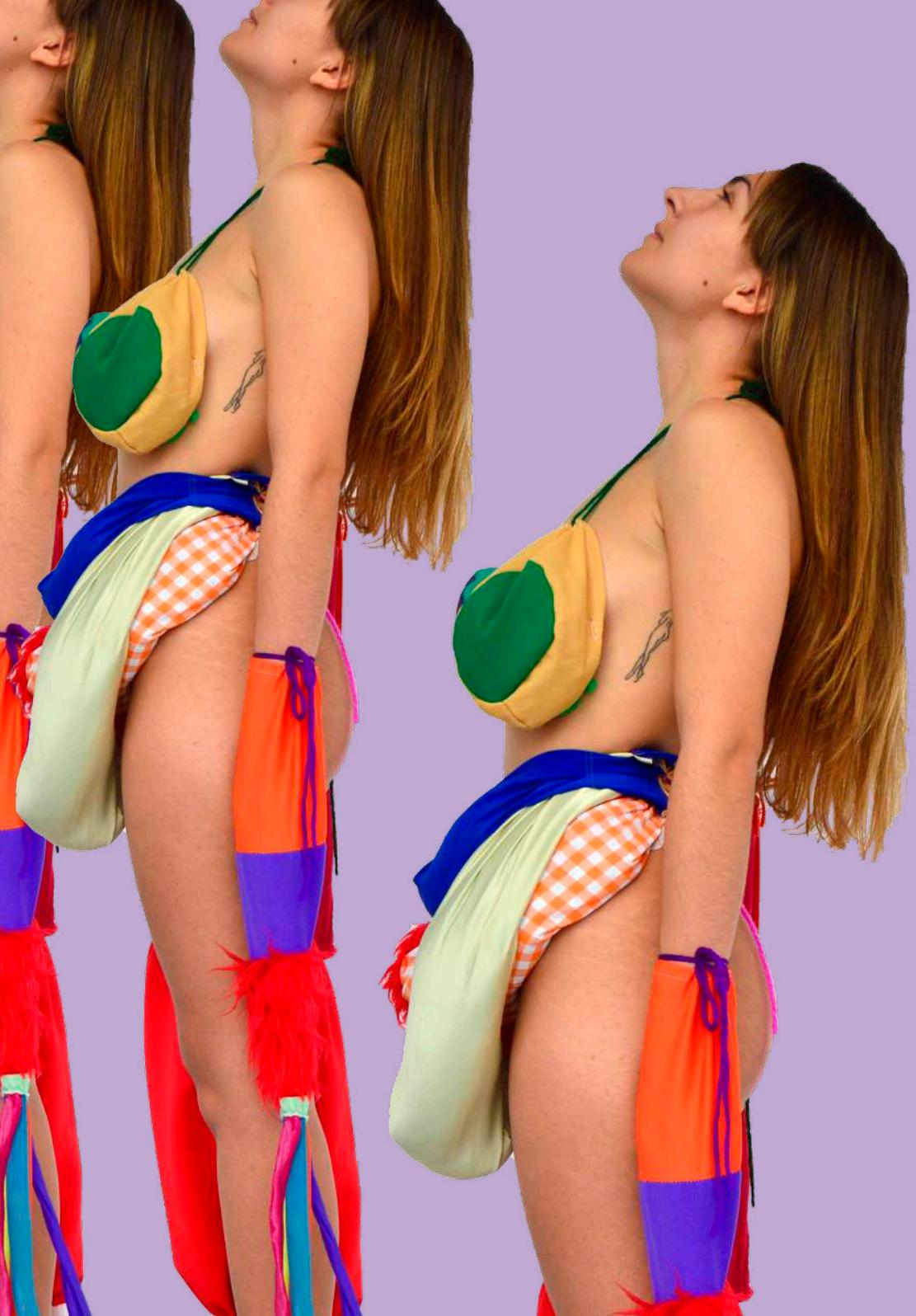


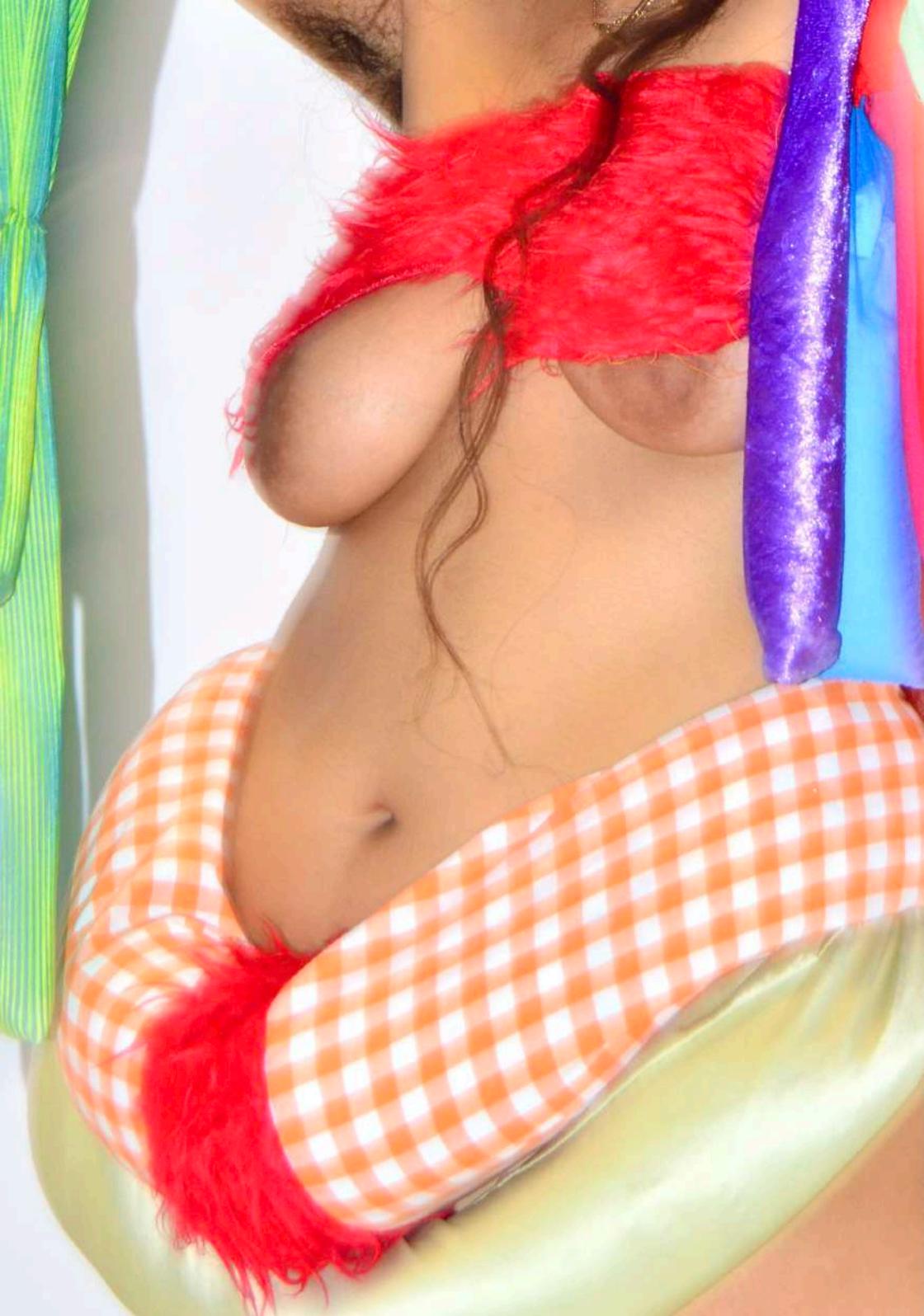


























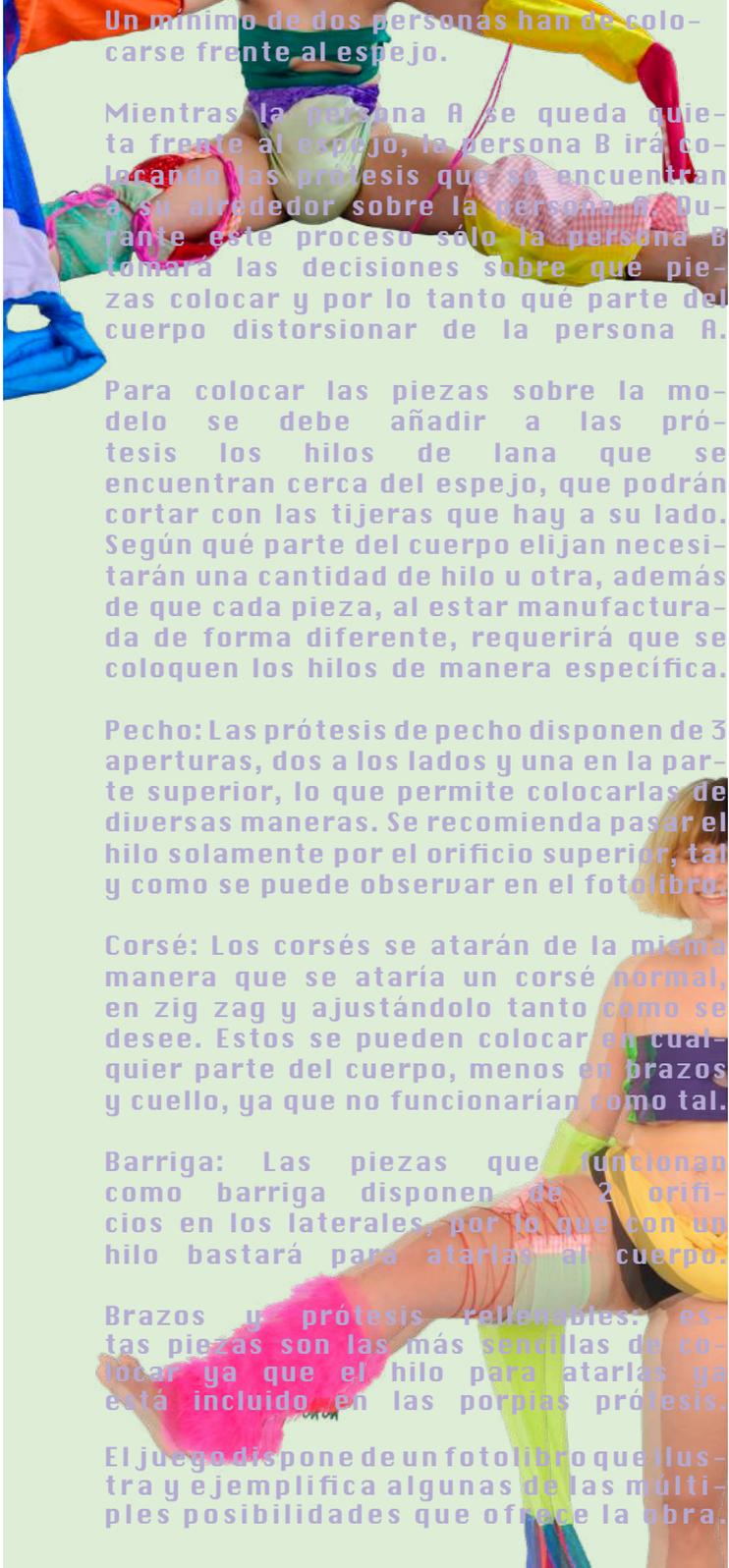




INSTRUCCIONES

*Instrucciones de uso de
MOLDE*
Cartulina DIN A3





Un mínimo de dos personas han de colocarse frente al espejo.

Mientras la persona A se queda quieta frente al espejo, la persona B irá colocando las prótesis que se encuentran a su alrededor sobre la persona A. Durante este proceso sólo la persona B tomará las decisiones sobre qué piezas colocar y por lo tanto qué parte del cuerpo distorsionar de la persona A.

Para colocar las piezas sobre la modelo se debe añadir a las prótesis los hilos de lana que se encuentran cerca del espejo, que podrán cortar con las tijeras que hay a su lado. Según qué parte del cuerpo elijan necesitarán una cantidad de hilo u otra, además de que cada pieza, al estar manufacturada de forma diferente, requerirá que se coloquen los hilos de manera específica.

Pecho: Las prótesis de pecho disponen de 3 aperturas, dos a los lados y una en la parte superior, lo que permite colocarlas de diversas maneras. Se recomienda pasar el hilo solamente por el orificio superior, tal y como se puede observar en el fotolibro.

Corsé: Los corsés se atarán de la misma manera que se ataría un corsé normal, en zig zag y ajustándolo tanto como se desee. Estos se pueden colocar en cualquier parte del cuerpo, menos en brazos y cuello, ya que no funcionarían como tal.

Barriga: Las piezas que funcionan como barriga disponen de 2 orificios en los laterales, por lo que con un hilo bastará para atarlas al cuerpo.

Brazos y prótesis rellenables: estas piezas son las más sencillas de colocar ya que el hilo para atarlas ya está incluido en las propias prótesis.

El juego dispone de un fotolibro que ilustra y ejemplifica algunas de las múltiples posibilidades que ofrece la obra.



A

N

E

X

O

EXPO

SICILIONE S

Ecdisis

2022

















Poéticas de peso

2022





*Exposición
colectiva*
TRANSDISCIPLINARES

2022











Tengo una amiga que
Juana Fortuni

fotografías 2021

























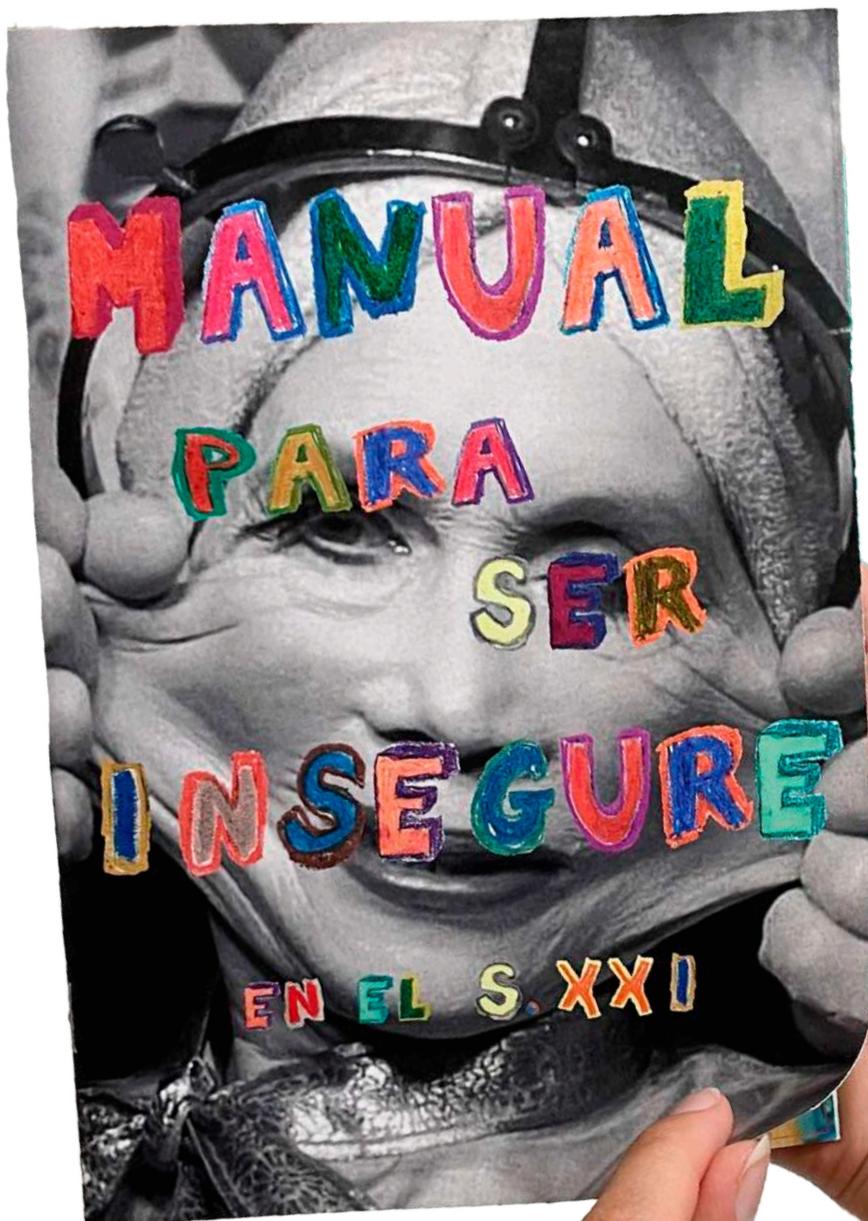
FANZI

WES



https://issuu.com/ineshernandezhernandezhernandez/docs/molde_2





https://issuu.com/ineshernandezhernandezhernandez/docs/manual_para_ser_insegure



WEBGRA

BIBLIO

A FÍA Y

GRAFÍA

Halbwachs, M. (2016). "Memoria individual y memoria colectiva". *Estudios Digital*, (16), 163-187. <https://doi.org/10.31050/re.v0i16.13479>

Sapey, R. G. (2011). "Identificación e identidad". Recuperado de <https://www.academica.org/000-052/858.pdf>. <https://www.academica.org/000-052/858>

Butler, J. (2004). *Undoing gender*, New York and London: Routledge.

Villena, M. (2019). "Ni hombre ni mujer: estas comunidades han desafiado históricamente el binarismo de género". Recuperado de: https://verne.elpais.com/verne/2019/06/27/articulo/1561631717_064510.html

Wilchins, R. (2017) *Burn the Binary!: Selected Writing on the Politics of Being Trans, Genderqueer and Nonbinary*. Riverdale, NY: Riverdale Avenue Books.

De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no: feminismo, semiótica, cine* (Vol. 9). Cátedra de Valencia.

Hernández-Navarro, M. Á. (2012). *Materializar el pasado*. Micromegas.

Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello* (1.a ed.). Paidós.

Martínez, I. G. (2005). "Federico Froebel: El jardín de la infancia." Diciembre, 10, 2016. Recuperado de https://www.academia.edu/13967694/Federico_Froebel_El_jard%C3%ADn_de_la_infancia



PÍRDULA

PÍRDULA

PÍRDULA

PÍRDULA

PÍRDULA

PÍRDULA