

Trabajo de Fin de Grado.
Grado en Bellas Artes.



BBAAAM
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



Memoria de pez

Lola Palacios Rodríguez
Curso: 4ºA, Grupo de mañana
Año académico: 2019/2020
Tutora: Carmen Osuna

ÍNDICE

Resumen.....	4
Introducción.....	5
1. La actividad pesquera.....	6
1.1 El espacio y las ruinas	8
1.2 La realidad y sus creencias	10
2. Relación existente entre la pesca y el juego.....	12
2.1 Conceptos de juego	14
3. Antecedentes.....	17
4. Referentes.....	19
5. Desarrollo plástico.....	27
5.1 Primera fase: Bolos málicos	30
5.2 Segunda fase: Bamboleo	33
5.3 Tercera fase: Red-cesto	36
5.4 Cuarta fase: Imágenes pesqueras	45
Conclusiones.....	48
Exhibición ideal.....	48
Cronograma Presupuesto.....	49
Bibliografía.....	50

Resumen.

El presente proyecto pretende tratar cuestiones relacionadas con la pesca, desde la memoria popular o histórica hasta la familiar. Para ello, realizo una investigación sobre la pérdida y manipulación que sufre ese oficio e intento crear un nexo entre pesca y juego.

En cuanto a la cuestión plástica y práctica de la obra, voy relacionando juegos que tienen en común la presencia de un elemento de la pesca, como puede ser la red o formas similares en ambos, como bolos y plomos o una mezcla de ambos.

Con respecto a la pesca, todas las partes del proyecto son una representación de esa memoria y esa pérdida, habiendo un gran nexo entre ambas temáticas. En la pesca y el juego hay imágenes que el ser humano aprehende desde que tiene consciencia de lo que le rodea.

La presente memoria documenta el proceso de investigación teórico (concepto y referentes artísticos) y experimental realizado, así como el desarrollo y resultado de la producción artística.

Palabras clave: Memoria, pérdida, manipulación, oficio, pesca, producción artística.

Abstract.

This project aims to deal with issues related to fishing, from popular or historical memory to family memory. To do this, I carry out an investigation into the loss and manipulation suffered by that trade and try to create a link between fishing and game.

Regarding the plastic and practical question of the work, I am relating games that have in common the presence of an element of fishing, such as the net or similar shapes in both, such as bowling and sinkers or a mixture of both.

With respect to fishing, all parts of the project are a representation of that memory and that loss, with a great link between the two themes. In fishing and play there are images that human beings apprehend since they are aware of their surroundings.

This report documents the theoretical research process (concept and artistic references) and experimental research carried out, as well as the development and result of artistic production.

Key words: Memory, loss, manipulation, trade, fishing, artistic production.

Introducción.

El tema que abordo a lo largo de este proyecto es el recuerdo y la añoranza de la pesca como oficio y no como hobby. Hablo sobre la turistificación, de cómo ha incidido en las prácticas de la pesca y cómo actúa el recuerdo en nuestras memorias: olvidando lo negativo y quedándose enteramente con lo positivo en relación con la actividad primaria de la que trato.

Otra idea aportada es la manipulación que hace la propia sociedad al papel del pescador a lo largo del tiempo, sin llegar a percibir los cambios que se van produciendo en este oficio. Nos quedamos con parte de la vida, actitudes y creencias del pescador antiguo, pero no recordamos todo lo que está sucediendo ahora en torno a sus familias y en torno a la pesca como oficio y no como hobby. Intento realizar una visión distintiva de la situación del pescador actual en comparación con el de antes, remarcando una pérdida fundamental.

Todo ello, pretendo compararlo con los juegos, dotando así a la pesca de carácter tradicional ya que, aunque siga estando en uso, los pequeños pescadores que se dedicaban a la pesca como medio de subsistencia han desaparecido, dando así cabida a los barcos industriales los cuales abarcan todo el mercado marino.

El proyecto consta de tres partes diferenciadas. La primera parte, titulada bolos málicos, está compuesta por nueve figuras, en representación a las pesas utilizadas en las cañas de pesca, realizadas con arcilla y dispuestas igual que los moldes málicos de Duchamp en el Gran Vidrio. Estas, se dispondrían en un espacio similar al de una pista de bolos, de ahí el nombre que reciben.

En la segunda parte, podemos observar unos columpios con fotografías transferidas en su parte superior, los cuales pertenecen al imaginario de cualquier espectador. Su nombre es bamboleo recordando así al vaivén de los barcos.

En la tercera parte, podemos ver dos canastas de baloncesto unidas por una red de un extremo al otro. Se trata de una red de pesca artesanal obtenida gracias a un redero del Rincón de la Victoria. Además, en lugar de tener las líneas propias de las canastas de baloncesto, llevan dos imágenes, tomadas en el mismo pueblo, de la situación actual de la actividad pesquera.

Cada una de las partes poseen un nexo entre los juegos de redes y la pesca. Nexos que durante el proyecto iré desglosando y explicando de forma extendida. Haré un recorrido por la historia de la pesca y su evolución estética y esta relación con lo lúdico.

1. La actividad pesquera.

La actividad pesquera es, junto con la agricultura y la ganadería, una de las actividades económicas primarias a lo largo de la historia. Como inicio, el primer enfoque de interés para la investigación del proyecto está ligado con el significado del verbo pescar:

pescar¹ Del lat. piscāri.

1. tr. Sacar o tratar de sacar del agua peces y otros animales.
2. tr. Sacar algo del fondo del mar o de un río. Pescar un ancla.
3. tr. coloq. Contraer una dolencia o enfermedad.
4. tr. coloq. Coger, agarrar o tomar cualquier cosa.
5. tr. coloq. Coger a alguien en las palabras o hechos, cuando no lo esperaba.
6. tr. coloq. Lograr o conseguir astutamente lo que se pretendía o anhelaba.
7. tr. coloq. Entender, captar con rapidez el significado de algo.

En sí, podemos resumir la pesca como el acto de obtener productos procedentes del mar o el río. A partir del significado del verbo pescar, podemos establecer una división según la **finalidad**; puede ser de carácter recreativo, deportivo o comercial y, dentro de lo comercial, podemos distinguir entre la pesca industrial y la artesanal según el volumen de producto se obtenga.

Este primer enfoque nos sirve para acotar el objeto de estudio: en España, la actividad pesquera ha pasado por muchas fases, siendo ahora prevaleciente en ella el carácter comercial.

1 Pesca. Real Academia Española [versión 23.3 en línea]. Dirección web. Disponible en: <https://dle.rae.es/pescar> [Consultado el 20 de abril de 2020].

“España es, pese a que cada vez sea en menor medida, una de las grandes potencias pesqueras mundiales; esto viene indicado por su flota (con un elevado tonelaje y potencia), el gran número de capturas y el valor de la pesca desembarcada.”²

A lo largo de la **historia**, el papel de la pesca ha ido variando. En la Edad Media, el sector pesquero se daba con un fin de subsistencia. A partir del siglo XIX, se le concedió una mayor importancia con la revolución industrial y la aplicación del vapor a la navegación, favoreciendo el comercio y la industria de productos pesqueros.

En el siglo XX, se produjeron innovaciones gracias a los avances de la industria textil y siderúrgica, produciéndose nuevos utensilios y artes de pesca y además permitiendo a los barcos alejarse de la costa que, junto a las nuevas técnicas, hicieron que aumentaran las capturas.

En los 70, podemos ver la época dorada de la pesca en la cual se dio un elevado progreso en la industria pesquera. Pronto, se empezaron a plantear problemas: una flota sobredimensionada, unos caladeros sobreexplotados y otros problemas derivados del nuevo Derecho del Mar.

2 Dirección web. Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/18700232/helvia/sitio/upload/tema11laactividadpesqueraenespana.pdf> [Consultado el 20 de abril de 2020].

En la actualidad, la actividad pesquera atraviesa una crisis que se refleja en: la disminución de la población dedicada a la pesca, la baja de su contribución al PIB (en torno al 1%), el déficit de comercio exterior y la observación de los pocos recursos con lo que la actividad pesquera se ve obligada a reducirse y compatibilizarse con el medio ambiente.

Años	Nº ocupados en el sector pesquero (en miles)	Capturas totales (miles de toneladas)	Flota pesquera		Mercado (miles de euros)	
			Toneladas brutas	Unidades	Importaciones	Exportaciones
1987	111,8	1265	-	-	1033364	360705
1988	105,8	1320	-	-	1370112	468561
1989	104,8	1311	-	-	1590688	485906
1990	97,8	1126	745085	19852	1762040	541507
1991	91,0	1074	732407	19907	2054544	578918
1992	89,0	1079	706433	19142	2200254	534424
1993	93,6	1088	666930	18918	2032943	636616
1994	82,2	1096	644226	18917	2216887	834975
1995	89,4	1179	607493	18385	2361890	954149
1996	62,9	1174	573385	18151	2473884	1128454
1997	58,4	1204	550336	17978	2737387	1321513
1998	57,9	1242	550340	17978	3315568	1443104
1999	59,2	1170	533331	17321	3101410	1518222
2000	64,1	1070	521838	16678	3830794	1857121
2001	63,4	1109	525847	15436	4418997	2127751
2002	54,8	893	519539	14924	4294913	2092338
2003	48,1	897	487137	14398	4451572	2041011
2004	51,4	854	491194	14057	4328423	2103478
2005	60,1	768	487556	13700	4647829	2111223
2006	51,3	711	480509	13391	5082502	2275098

Evolución del sector de la pesca.

Fuente: Empleo: INE. Encuesta de población activa (EPA). Capturas, flota y mercado: Eurostat.

En esta imagen, podemos ver la reducción que hay del número de ocupados (y de su producción) a lo largo de los años, siendo mayormente perjudicados los pescadores artesanales:

*Las flotas de pequeños barcos familiares están en una profundísima crisis. El sector pesquero está dominado por grandes empresas (algunas multinacionales), que son las únicas que pueden realizar todas las tareas que requiere la pesca y competir con éxito en el mercado mundial.*³

³ El sector pesquero en España. Dirección web. Disponible en: http://www.iesjorgejuan.es/sites/default/files/apuntes/sociales/geografia_espana_2/tema14/TEMA%2014.%20EL%20SECTOR%20PESQUERO%20EN%20ESPA%C3%91A.%20IES%20Jorge%20Juan.pdf [Consultado el 21 de abril de 2020]

En esta línea de crisis en familias pesqueras, podemos observar las obras de artistas como J.A. Ormaolea. Según Ana María Guasch, Ormaolea es *el pintor de las soledades, el pintor del silencio, de los pueblos vacíos, cuyas calles permanecen solitarias, para siempre, abandonadas; de los pueblos cuyos habitantes no son los seres humanos, sino los muros, las ventanas, las puertas, las angulosas esquinas, los tejados*⁴.

Ana María explica cómo pinta mirando al mar desde Elanchove, siendo el puerto de pescadores el motivo destacado de su obra el cual repite sin perder el carácter fantasmagórico. También afirma que quería recuperar un mundo perdido.



Ormaolea, Guetaria (1980).



Ormaolea, Mutriku (1980).

⁴ Guasch, A. M. (1985). *Arte e ideología en el País Vasco: 1940-1980* (Vol. 1). Ediciones Akal.



fig. 1



fig. 2



fig. 3



fig. 4



fig. 5

Las imágenes que se muestran a continuación son del barrio de pescadores de El Palo. Así, con respecto a las viviendas podemos ver un deterioro estético, además de un estado de antigüedad y de pobreza en algunas de ellas, como es el caso que aparece en la fig. 2 y en la 5. En la fig. 1 podemos apreciar que incluso llega a tener la barca en la puerta, la cual es inutilizada y lo notamos por el uso de ese plástico como cubierta para la misma y la cantidad de polvo que contrae en su exterior.



Manuel Barrón y Carrillo, *Puerto de Málaga* (1980).

En el cuadro de Manuel Barrón podemos ver, en el lado izquierdo, las casas de los pescadores de Málaga y cómo las familias se ayudan y comunican entre sí en esa época. Podemos observar que desde los 80, y a lo largo de toda la costa malagueña, los barrios pescadores poseían una estética muy cercana, con las casas pegadas a la costa.

1.2 La realidad y sus creencias.

Dejando el aspecto formal a un lado, otro motivo a destacar es el papel del pescador a lo largo del tiempo. Nos quedamos con parte de la vida, actitudes y creencias del pescador antiguo, pero no recordamos todo lo que está sucediendo ahora en torno a sus familias.

Tras indagar un poco sobre la historia pesquera de España y, en concreto, de la zona costera malagueña, se puede tener conocimiento de que los mismos pescadores abrían restaurantes donde ellos podían ser camareros, cocineros o espeteros, perdiendo así su oficio de pescador para entrar en el sector terciario.

Esto, acaba siendo parte de un *fake* o fraude hacia los comensales. La falsificación (o *fake*) la podemos asociar, por ejemplo, con los bares y chiringuitos de pueblos con un pasado pescador, en los cuales los antiguos pescadores de los pueblos pesqueros han ido siendo sustituidos poco a poco por los barcos industriales, a las cuales los chiringuitos les piden el pescado que ponen en sus bares. De este modo, hay bares que alardean de que son pescados de la zona, cuando realmente ahí ya no hay la cantidad de pescadores que debería haber para ello. Entre estos conceptos *fake* en mi proceso de investigación también me di cuenta de que hasta los nombres de los propios restaurantes sirven para lo comentado anteriormente. Un ejemplo lo podemos ver en el Rincón de la Victoria. Aquí hay un restaurante llamado *La Lon*

ja. Una lonja es un local donde hay una primera venta de productos de pesca o mariscos que normalmente se sitúa en el puerto pesquero. Los pescadores y mariscadores lo usan como establecimiento autorizado para comercializar sus productos sin ser obligatorio subastarlos como primera venta de productos pesqueros (Real Decreto 418/2015). Por lo tanto, sería el primer punto de encuentro de los pescadores con los compradores. Al colocar este nombre en un restaurante, ya das por hecho que posee pescado en su carta, y no cualquier tipo de pescado, sino pescado del día.



Bar La Lonja
Rincón de la Victoria

Podemos ver que cada vez ha ido disminuyendo el número de pescadores y es un tema a destacar en este proyecto. Aunque hay bastantes personas que desconocen este dato y piensan que el pescado que venden en cada bar es propio de esa zona cuando no es real.

Eso es porque en la memoria solemos guardar los muy buenos y muy malos recuerdos, y no queremos ver todos los desahucios y mentiras que viven dichos antiguos pescadores debido a que ahora los encargados de realizar su trabajo son los barcos industriales y los restaurantes suelen ir a los mercados muy temprano a por esos peces de los que desconocen su procedencia.

“Aquí el espacio lo es todo, porque el tiempo no anima ya la memoria. La memoria (...) no registra la duración concreta(...) No se pueden revivir las duraciones abolidas. Sólo es posible pensarlas, pensarlas sobre la línea de un tiempo abstracto privado de todo espesor. Es por el espacio, es en el espacio donde encontramos esos bellos fósiles de duración, concretados por largas estancia. Localizar un recuerdo en el tiempo es sólo una preocupación (...) para comunicar a los otros (...) Para el conocimiento de la intimidad es más urgente que la determinación de las fechas la localización de nuestra intimidad en los espacios.”⁵

Los pescadores antiguos del Rincón tenían un nexo con otros barrios a través del ferrocarril, de cuyo trayecto ahora solo conservamos las cuevas, unos nichos donde se encuentra la Virgen del Carmen.

5 Bachelard, G. (2012). La poética del espacio. La casa. Del sótano a la guardilla. Fondo de cultura económica, pp31-32.

Las denominamos así ya que tanto en el principio como en el final se sitúa una Virgen del Carmen, patrona de los pescadores. Seguimos hablando de algo de la época primitiva como son las cuevas, que en sí eran espacios familiares de protección.

Todo esto, más las creencias que tenían sobre Noctiluca y La Virgen del Carmen con relación al crecimiento de la producción de pesca es lo que me ha terminado a impulsar para realizar el proyecto, añadiendo además los desahucios actuales de las casas situadas concretamente en el barrio de pescadores del palo y todas esas destrucciones para poder montar luego cualquier cosa, por ejemplo, en el caso de Celia Villalobos, un museo. Se trata de una tradición que poco a poco están intentando destruir.



Virgen del Carmen
Cala del Moral

2. Relación entre pesca y juego.

Como he explicado anteriormente, una vez realizada la pesca había dos opciones de compra-venta: o la lonja o un bar. En sus inicios la mayoría de los pescadores iba hacia la lonja pero hubo una serie de acotamientos que dieron lugar a la aparición de los bares/chiringuitos.

Uno de los claros motivos de ello fue el invento de los espetos de sardina, típico de Málaga al igual que el boquerón. El espeto lo inventó el primer empresario de chiringuitos del Palo, un pescador del Palo, Miguel Martínez Soler, que llevaba el merendero Gran Parada (1885). Así, aunque la pesca no fuese tan buena como para llevarla a la lonja, podían subir cierta cantidad el precio por los servicios ofrecidos en los bares.

Tras el merendero Gran Parada, los chiringuitos y bares de pescado de toda clase se fueron extendiendo, hasta tal punto que en ellos se reunían familiares, compañeros de trabajo, amigos... El bar comenzó a ser un punto de desconexión, de encuentro. Así, comenzaron a realizarse ciertos juegos con pequeñas apuestas, como es el caso del Bingo, Dominó o Parchís. Así poco a poco fueron surgiendo las adquisiciones de máquinas recreativas en los bares o incluso los bares temáticos en sí.

Así, cada vez con el tiempo se fue normalizando el hecho de que los juegos fueran una distracción que te ofreciese el dueño del bar y una forma de motivación era a través del dinero.

Podemos notar que esos lugares donde hay aún gente de edad más avanzada ha seguido con estas tradiciones, sobre todo en los chiringuitos o merenderos de la costa donde antes iban todos esos pescadores tras el duro día de trabajo.

Debido al gran avance que ha sufrido la tecnología, la posibilidad de jugar en línea, la aparición de cibercafés y otros motivos, las máquinas de arcade han ido perdiendo utilidad y han empezado a desaparecer, pero este nexo es tal que en ciertos bares, con el tiempo, se ha normalizado el poseer mesa de billard, de fútbolín o incluso los dardos. Si a esto le añadimos que muchos de los bares y chiringuitos de la costa malagueña, e incluso del interior, tiene pescado frito se da una fusión más que evidente entre ambos conceptos.



Es tal la relación que ha existido entre ambos, que marcas como Lewo, Goliath o Symiu tienen un juego de pesca para niños. En él, los niños intentan capturar el mayor número de peces posibles, todo con imanes y cañas de pescar muy pequeñas donde los colores de los peces son los que alegran la visión del juego.



Este tipo de juegos se acrecentaron con la entrada de un juego similar en la feria: la pesca de patos. En todas las ferias españolas puedes encontrar una caseta con pesca de patos en la cual según el número que tenga el pato en la parte que choca con el agua, te lo llevarás de una valía inferior o superior. Este, es un juego de azar que también lleva intrínseca esa pesca que estamos perdiendo, en la cual, según el pez capturado puedes sacar mayor o menor dinero en su venta al público.

Además, este juego en concreto está diseñado para que los propios niños sean los encargados de pescar estos patos que suelen ser como los que se les da en la bañera para que jueguen, por lo que todo está interrelacionado tanto con el concepto lúdico en sí como en el acto de la pesca de ese objeto de juego.



2.1 Concepto de juego.

El concepto de juego ha estado ligado a nosotros desde la prehistoria. Todos jugamos pero, ¿qué es el juego? Este concepto ha sido estudiado por muchos intelectuales a lo largo de la historia, pero podemos destacar el término y significación dada por Gadamer en sus libros *Verdad y método* y *La actualidad de lo bello*.

Gadamer intenta deshacerse de la típica significación del juego dotando de valía a la obra de arte. Así, no estudia la subjetividad del jugador, sino el juego: el jugador se enajena cuando juega, dotando así al juego de importancia y seriedad:

“El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador. Sólo se puede jugar con posibilidades serias. Y esto significa evidentemente que uno entra en ellas hasta el punto de que ellas le superan a uno e incluso pueden llegar a imponérsele. La fascinación que ejerce el juego sobre el jugador estriba precisamente en este riesgo. Se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente.”⁶

Esta resignificación del juego también podemos verla en otros autores, como es el caso de Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*. Según Huizinga, el juego es:

[...] una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. (Huizinga, 2000: 45)

Tras el análisis de Huizinga sobre las características del juego, Teresa Gutiérrez Párraga en *El juego en el arte moderno y contemporáneo* afirma que ambos fenómenos comparten una serie de características:

- 1- Tienen su fin en sí mismo.
- 2- En el juego y en el arte se encuentra el concepto de placer funcional, debido al placer que proporciona la propia actividad, independientemente de su finalidad.
- 3- La cualidad que determina ambas acciones es que se diferencian de la vida corriente.
- 4- Son ante todo una actividad que se desarrolla libremente.
- 5- Ambas actividades se practican con la mayor seriedad y que escapan de lo que consideramos la vida productiva no supone tomarlas a broma.
- 6- Son una de las maneras de humanizar el azar y la forma menos traumática de encontrar las distintas formas de resolver de una cuestión.
- 7- Las reglas que las articulan propician el impulso de crear de forma acorde con unas premisas aceptadas por los participantes, que no admiten dudas.
- 8- La primera regla para el juego y para el arte es querer ingresar en el ámbito correspondiente, ya sea como autores o espectadores.
- 9- Se practican dentro de determinados límites de tiempo y espacio en los que existe un orden propio y absoluto.

6 GADAMER, H-G.(1960), *Verdad y método*, Vol. I., Op. Cit., p. 149.

- 10- Muestran interés y arraigo en lo primitivo.
- 11- Los dos poseen una función didáctica reconocida.
- 12- Propenden a ser bellos en el desarrollo de sus formas y pueden elevarse por encima de lo serio.
- 13- La ironía, el humor y la sátira pueden formar parte del juego y del arte.
- 14- Continuamente utilizan en mayor o menor medida términos como reto, concurso, confrontación, provocación, competición, riesgo.
- 15- El individuo del grupo de iniciados que infringe las reglas o se sustrae es un aguafiestas que debe ser apartado del grupo.
- 16- Tienen el carácter propio de las fiestas de lo excesivo y super abundante, de lo ritual y del intercambio interpersonal.⁷

Un ejemplo claro de artista que toma la obra de arte como un juego es Duchamp. Si te detienes a ver las características del juego que proporciona Teresa Párraga y lees sobre las clasificaciones de juegos artísticos que realiza, podemos ver que Duchamp juega con los fragmentos de la realidad:

(...) En los ready mades y los objetos descontextualizados el artista juega con la significación del objeto mismo, ya que cuando despojamos a un objeto de sus funciones puramente utilitarias este nos ofrece una imagen en la que su carga irónica y el afecto personal que despierta en nosotros, se entremezclan con su función, liberando así su poder simbólico, que eleva de esta forma objetos corrientes a la categoría de obras de arte.

7 Párraga, T. G. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 51-71.

*Entre todo el gran muestrario de objetos que se encuentran a nuestro alcance, el arte moderno se interesa con preferencia por los objetos artificiales, por ofecernos no solo su forma y presencia física, sino porque los objetos creados por la mano del hombre también poseen un contenido psicológico. Estos objetos pueden ser presentados con alguna pequeña alteración, asociado a otros objetos o tal cual son en la vida cotidiana, con esto se persigue la idea de un arte que no represente nada, sólo un gesto del artista hace posible el cambio de apreciación del objeto en sí mismo, como por ejemplo en la famosa *La fuente* de Duchamp, ya que no se trata sólo de elaborar una obra nueva con materiales “no artísticos” sino de hacer reflexionar al espectador sobre la misma esencia del arte.⁸*

Así, una obra a la que se le ha intentado dar diferentes resignificaciones a lo largo de un mismo año a través de distintas referencias mecánicas e iconográficas son *Los Moldes Máficos*.

FECHA APROXIMADA	DENOMINACIONES DE DUCHAMP	REFERENCIA MECÁNICA O/ Y ICONOGRÁFICA	CONNOTACIONES SEMÁNTICAS
1912	Niño-faro (de níquel y platino). Máquina de 5 corazones.	Pilas eléctricas Bunsen. Motor de explosión con varios cilindros. Motores giratorios de los aviones.	Los moldes máficos como «organismo solidario» cuyas piezas están conectadas por un corazón (el botón).
h. 1913	Moldes máficos. «Matriz de cruz».	Moldes para la fabricación de piezas de vidrio.	Figuras decapitadas (impersonalidad) y huecas, producidas en serie. Referencia redundante al vidrio y al reflejo especular («onanista»).
h. 1913	«Matriz de cruz».	Retortas para la fabricación del gas.	Producción conjunta de una energía erótica masculina que se recogerá en los tubos capilares.
h. 1913. Idea reforzada a partir de 1915, cuando introduce el noveno molde máfico.	Cementerio de uniformes y libras.	Maniqués y perchas de sastrería. Trajes huecos. Ataúdes.	Arquetipos uniformados de la condición «masculina» (impersonalidad).

CUADRO NÚM. 4
Elementos y significados de los moldes máficos.
9

8 Párraga, T. G. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 51-71.

9 Recuperado de: Ramírez, J. A. (2004). *Duchamp: el amor y la muerte*, incluso, Ediciones Siruela, Madrid.

Otro significado más usual de juego, es intentar deducirlo a partir de su procedencia:

El juego es un término polisémico o de múltiples significados: Proviene del latín “iocus”(juego) y “ludere”(jugar). Se refiere tanto a la acción de jugar como a su efecto, o a los dispositivos materiales para inducirlo. Igualmente se llama juego un conjunto de cosas relacionadas entre si y que sirven al mismo fin. El vocablo sugiere pluralidad, movimiento, y una segunda intención mas allá de lo percibido, un sentido figurado detrás de la acción manifiesta. De allí que se llame juego una concatenación de actividades organizadas orientadas a una fin placentero.¹⁰

Así, el juego, aún siendo placentero, es una oportunidad de crecimiento personal de tal importancia que se utiliza como un método para que los niños vayan relacionándose con la realidad y se socialicen entre ellos mismos y con su entorno. Algunos utilizan más reglas que otros, dependiendo del conocimiento adquirido y de la edad, y aunque no haya una palabra que pueda definir todos los tipos de juegos, todos tienen en común ciertas características que hacen que los denominemos como juegos. De este modo, dentro del juego tenemos diferentes subdivisiones como es arcade, de mesa, de estrategia, de lucha, etc.

También hemos de destacar que el juego además de tener cierto carácter didáctico y placentero suele ser usado en tiempo de ocio y de diversión, y el que juega se evade de todo para poder disfrutar de él. Así, además del acto, los objetos que utilizamos también son

¹⁰ Puente, I. R. (2005). El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 25(2), 86-92.

denominados como juguetes. Este concepto en relación con los objetos es el que se relata a lo largo de mi producción artística, debido a que dentro de mi obra no importa tanto el acto de jugar, como intentar que se piense en la añoranza, en el recuerdo.



Los juegos que trato a lo largo de este proyecto, son juegos relacionados con el movimiento y de fácil acceso, los cuales te puedes encontrar en cualquier lugar y casi todos hemos utilizado en nuestra infancia. Así evoco ese pasado eminentemente lúdico que hemos tenido todos alguna vez, para intentar inmiscuir a los espectadores y se remonten a su infancia y se pregunten sobre el porqué de las imágenes.

3. Antecedentes.

RECUERDOS.

SENTIMIENTO REAL Y TRADICIÓN PERDIDA.

En la asignatura *Proyectos Artísticos II* realicé una narrativa mediante fotografías diversas de la actualidad sobre el tema pesquero. En ellas podemos ver objetos relacionados con la Virgen del Carmen, piedras de su zona (dentro del Rincón de la Victoria), cosas relacionadas con los barcos (parales, tornos, etc.), chiringuitos y barrios donde residían los antiguos pescadores. Todo ello, se encontraba narrado en 20 fotografías en blanco y negro las cuales organicé en un libro de de tamaño A4, hecho con cartulina negra y papel vegetal. Estas son algunas de las imágenes de dicho librito.



JUGANDO A LA PESCA.

En Cerámica y escultura comencé con la idea de seguir con el tema del recuerdo, haciendo un nexo con el juego y la pesca. En este proyecto realicé dos fichas de dominó que se convierten en un columpio cuyas cadenas son hilo de pescar y anzuelos y realicé un tentetieso con las formas de las pesas que se usan para las cañas, todo por el recuerdo de los juegos tradicionales que se jugaban en los bares y los muñecos de la época (que han seguido en evolución) desde una forma muy primitiva.



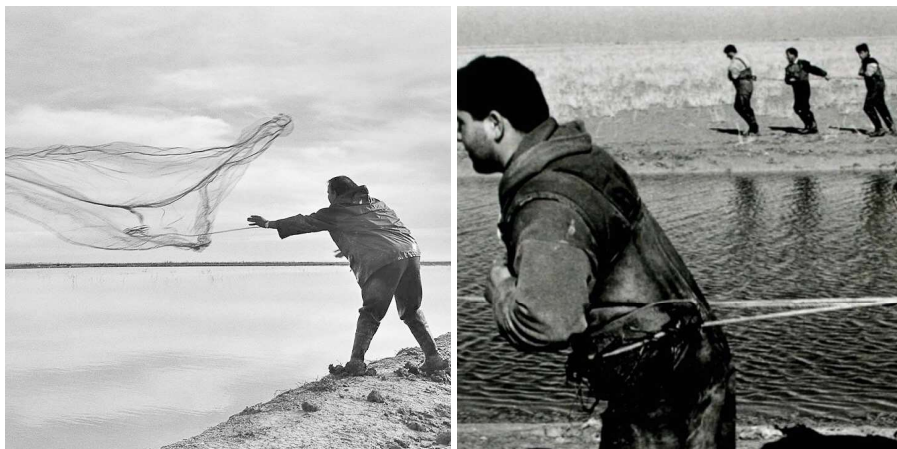
MEMORIA DE PEZ. TRADICIÓN PESQUERA EN MÁLAGA.

Por último, en Producción y difusión de proyectos he mantenido el tema del recuerdo con relación al tema pesquero. En esta asignatura he realizado una videoinstalación donde muevo cubos de rubik con fotografías antiguas relacionadas con los pescadores para manifestar la manipulación que ha ido cobrando su papel a lo largo del tiempo. Para saber con qué va relacionadas las fotografías que en los cubos ya estarían movidas, he realizado un dossier en A4 para que se vea la relación y las 30 fotografías bien colocadas.



4. Referentes.

Atín Aya.



Marismas del Guadalquivir de Atín Aya, es una serie de fotografías en blanco y negro sobre los paisajes de Las Marismas y retratos de la gente que reside allí, ya sea en el trabajo o en sus casas, de manera muy meticulosa como si de un cuadro se tratara. Me interesa tanto la forma de retratar como el contenido que intenta tratar: trabajadores y oficios relacionados con las propias marismas (marisqueros, pescadores...) que parecen de otra época porque están en riesgo de desaparecer y por la estética de sus ropajes y de sus viviendas. Más tarde, las fotografías de A. Aya fueron usadas por Alberto Rodríguez en su largometraje *La isla Mínima*.

Allan Sekula.



Black Tide - Marea Negra de Allan Sekula es una serie de fotografías que tratan sobre una tragedia después del desastre del Prestige el 13 de noviembre de 2002 en la Costa Gallega. Sus imágenes muestran la topografía costera, las propiedades físicas del petróleo y el gran trabajo de los voluntarios y “la gente del mar”, que fueron los que realmente lucharon contra la marea negra. Me interesa debido a que, aunque sea una serie muy directa, trata sobre una tragedia real para remover consciencias sobre los problemas que tiene el mar tras verter la cantidad de basura y petróleo. “*El objetivo de Sekula prestó atención a la topografía costera afectada por el escape de petróleo, a las propiedades físicas de éste y al trabajo, incansable y alentador, de los voluntarios y la gente del mar.*”¹⁰

¹⁰ Dirección web. Disponible en: <https://masdearte.com/meditaciones-en-torno-al-prestige/> [Consultado el 20 junio de 2020]

Arnold Corey.



Fish-work: The Bearing Sea de Arnold Corey es una serie de fotografías, en la cual podemos ver momentos de los retiros del artista como miembro de la tripulación dentro de un barco de pesca en el Mar de Bering. Algunas pueden provocar miedo o mareo, revelando la tierna conmoción de la larga vida de un pescador en el mar. Sus composiciones representan la valentía, el trabajo, el humor y el sentido común simultáneos que exige el “trabajo con peces”. Las fotografías las toma totalmente nítidas con una luz natural que en muchos casos incide en el propio protagonista. Me interesa debido a la temática y a la forma de representarlo, además de los colores.

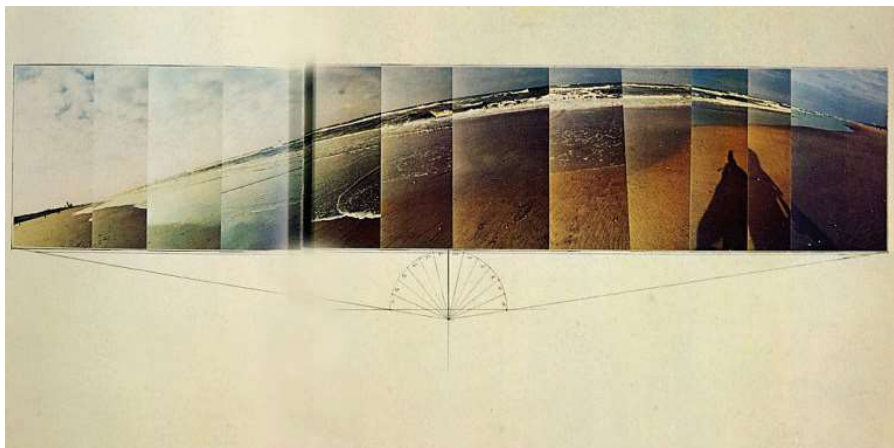
Ansel Adams.



Ansel Adams en *The boat and its attachment* realiza fotografías pictorialistas, siendo el tema central la naturaleza, sin edición (intentaba reproducir la naturaleza con sus tonos reales, sin filtros). Hace tomas de paisajes cerrando el diafragma de su cámara al máximo, para captar así la mayor precisión y los detalles, y lo expone en formatos grandes. Para A. Adams “*La fotografía del paisaje es la prueba suprema del fotógrafo, y a menudo la suprema desilusión*”.¹¹ Me gusta esta fotografía ya que podemos ver la barca sola, como si el que la maneja no existiera en ese entonces, un poco lo que vengo a tratar yo como temática: el desgaste y la manipulación de ese oficio que está en descenso.

¹¹ Dirección web. Disponible en: <http://jumillanatural.blogspot.com/2011/09/citas-de-ansel-adams.html> [Consultado el 20 junio de 2020]

Jan Dibbets.



Panorama Montaña Holandesa de Jan Dibbets y es una serie de fotografías que muestran una playa holandesa vacía completamente. Usó un trípode y cambió el ángulo en 15 grados para cada toma, montando luego las fotografías resultantes como un panorama. El título da sentido irónico a las formas onduladas que Dibbets creó en el paisaje holandés característicamente plano. Me interesa por la forma original de presentar dichas fotografías y por el motivo marino que podemos ver en las mismas, relacionando todos los planos como si fuera uno solo, además de cómo configura el espacio.

Rogelio López Cuenca.



Yendo leyendo, dando lugar. Este artista, Rogelio López Cuenca, es mi referente por las relaciones concretas que realiza. Es decir, no me interesan tanto los temas que aborda sino la relación entre las cosas que presenta, las cuales juntas poseen cierta narratividad. Esto es lo que yo hago con el juego, la pesca y el bar; una relación formal entre cosas que parecen diferentes. López Cuenca afirma: “*obstaculizar la previsibilidad del incesante flujo de la supuesta transparencia de la lectura, es quizá la más urgente y la más política de las responsabilidades de la práctica artística*”.¹² En este caso se está criticando la gentrificación, en concreto, la picasianización de Málaga con vistas al turismo, con lo que se pierde la autenticidad de la ciudad con sus habitantes.

¹² Dirección web. Disponible en: <https://www.diariosur.es/culturas/rogelio-lopez-cuenca-20200220162747-nt.html> [Consultado el 21 junio de 2020]

Carmen Osuna.



Todo a cien de Carmen Osuna es un juego tradicional, la rayuela, pero hecha de una forma muy original: con fotografías. En la última fotografía que es del cielo, se encuentra un buda solitario ante una versión del urinario de Duchamp en el cual se ve una imagen cuando hay agua en su interior. Además, en la pared podemos ver tazas descontextualizadas en forma de espiral. Me interesa esta obra debido a que trata de un juego de niños además de que me gusta tanto las fotografías que ha utilizado como la comparación del urinario con algo tan místico y religioso como es el buda: comparación de ámbitos totalmente distintos.

Damián Ortega.



Lava Waves de Damián Ortega se tratan de olas realizadas con barro y con bastante sensibilidad, las cuales poseen una base rectangular rígida como soporte. Posee varias ondas a las que proporciona textura y distintos tamaños. Me interesa tanto por el concepto como por el tratamiento de la ola en sí. Yo voy a trabajar el tema de pescadores entre otras por mi deseo insaciable de saber sobre el mar, así que me parece una forma sencilla de darle forma a todo lo que rodea y ambienta el propio oleaje. Además, me interesa cómo utiliza la repetición y la acumulación creando un mar con la unión de oleajes.

Fosca Boggi.



Speedy de Fosca Boggi es una obra de cerámica, donde podemos ver cómo esta artista tiene presente continuamente el juego en sus obras de cerámica. Para ella, el juego se detiene para que puedas divertirte. Transmite así recuerdos felices y despreocupados al espectador. Me interesa tanto por el concepto como por el efecto visual. Te devuelve a la niñez y no puedes evitar que te salga una sonrisa proporcionando también tranquilidad. Pienso que esto es muy importante en su obra y su tratamiento es bastante minucioso, lo cual hace que no puedas dejar de mirarla.

Chen Zuzhang.



Barco tallado en un hueso de aceituna de Chen Zuzhang es un hueso tallado en forma de un barco, cuyo interior posee ocho figuras, incluyendo a Song Su Tung-po sentado junto a la ventana. Vemos tallas muy detalladas y en la parte superior del barco hay una vela enrollada. El texto completo de “Oda tardía en el acantilado rojo” describe al poeta disfrutando de un paseo en barco con sus amigos en el sitio de la batalla de los acantilados rojos. “De acuerdo con el Museo del Palacio Nacional de China, la obra de Tsu-chang se basa en la tardía “Oda en el Acantilado Rojo” del poeta Su Shih . En ella se describe cómo el autor disfrutó de un paseo en barco, con sus amigos, bajo la luz de la luna.”¹³

13 Dirección web. Disponible en: <https://culturainquieta.com/es/arte/escultura/item/5207-esto-es-un-hueso-de-aceituna-fue-grabado-en-1737.html> [Consultado el 21 junio de 2020]

Mona Hatoum.



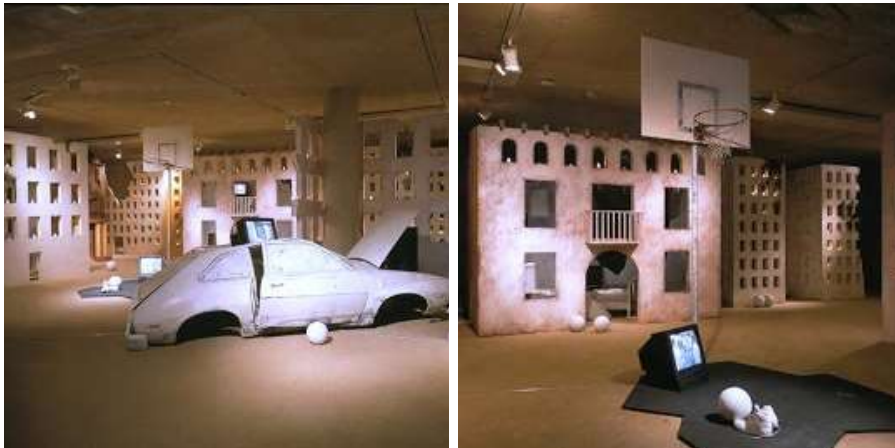
Suspended de Mona Hatoum es una obra que se trata de una sala llena de columpios de madera roja y negra, tallados con mapas para poder representar la constante migración y su inestabilidad. Esta obra me produce cierta ternura, además de tranquilidad, pero es cierto que al ver tantos columpios te hace pensar en tu juventud y al tener los mapas en color rojo se puede intuir que hay un problema. Me interesa tanto la forma de exposición como el tema, pero en mi obra se ve reflejada más la forma de presentación, flotando en la sala, y la forma de exposición de sus fotografías sobre el objeto.

Superflex.



One, Two, Three Swing! se trata de una exposición de Superflex en la sala de turbinas del Tate Modern. Una línea naranja hecha con tubos que conectan columpios de hasta tres asientos a través del Salón de Turbinas, saliendo a la terraza fuera de Tate. Me interesa que parte de la obra sea la línea naranja ya que cumple una función únicamente de sujeción, siendo lo más visual de la sala. Otra de las cuestiones que me interesan es el columpio, y cómo lo introduce para que más de una persona se siente en él, pudiendo así entablar relaciones entre el público.

Francesc Torres.



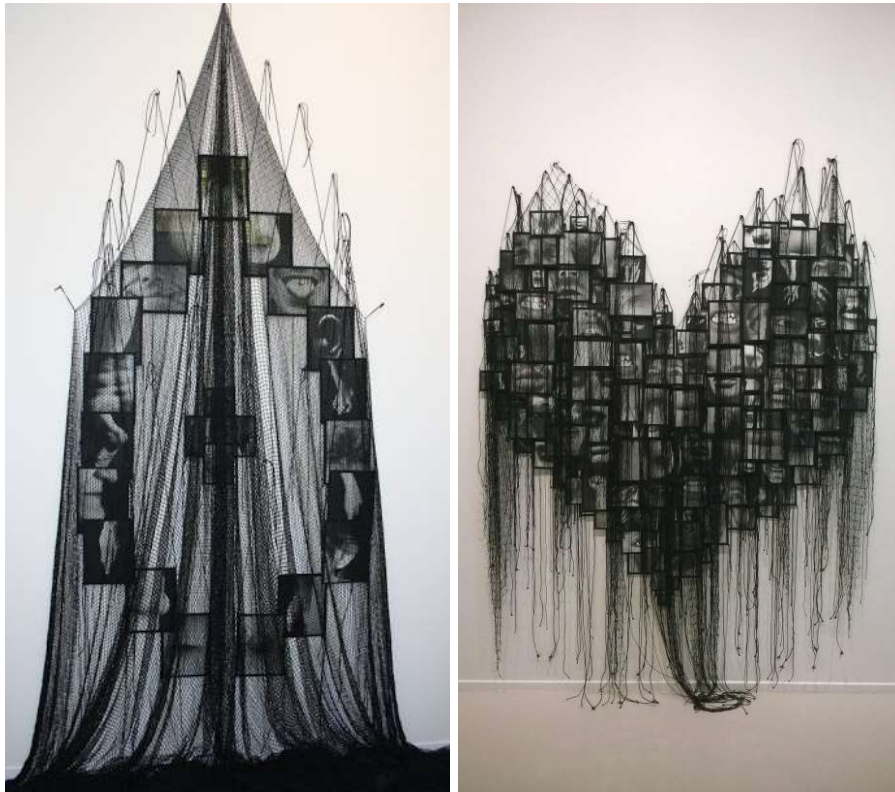
Belchite/South Bronx es una videoinstalación que se rodea de ruinas como representación de los dos lugares del título, además de un coche destruido, una pelota, monitores, y una canasta de baloncesto. En los videos, Francesc Torres ha hecho grabaciones en zonas marcadas por la destrucción y erosión producidos en lugares cada vez más abandonados en tiempos de paz. Así, el espectador se pasea como si de una ciudad fantasmagórica se tratase. Me interesa debido a los objetos que utiliza, la forma de organización del espacio y del tema de la desaparición o abandono de ciertas zonas concretas.

Rania Hassan.



En *Revelaciones* vemos como Rania Hassan teje historias escultóricas teniendo en mente siempre el tiempo, el lugar y las circunstancias, haciendo una unión entre pintura y el tejido. Juega con las dimensiones, con los materiales y, sobre todo, con el recuerdo. Ella trata de explicar cómo desarmamos las cosas para volver a armarlas y para ello usa el tejido y sus cuadros y/o dibujos enlazados entre sí, como si ellos mismos fueran un autorretrato. Me interesa por el uso de todos los materiales que en un principio son inconexos pero que tiene bastante sentido, personal y colectivo, de forma unísona, además de por la forma en la que los une.

Annette Messenger.



Annette Messenger se interesa por objetos cotidianos a los que se les da poco interés, y los relaciona con fotografías, dibujos, bordados, lana, peluches, (etc.) elementos tradicionalmente vinculados a lo femenino. La fragmentación es la idea protagonista del trabajo en *My wishes in netting (mis deseos bajo la red)*. Annette afirma: “Hay algo de monstruoso en la vida cotidiana, como cuando pisas un zapato en la oscuridad. Son pequeñas agresiones y sucesos desdichados que nos marcan con su misterio”¹⁴.

En esta imagen podemos ver el uso que hace tanto de la fotografía como de la red, a los cuales les proporciona importancia a través del título para que te detengas a ver las imágenes. Me interesa por todo ello pero, sobretodo, el uso de la red y de las imágenes.

¹⁴ Dirección web. Disponible en: <http://lavidanoimitaalarte.blogspot.com/2011/05/annette-messenger-berck-sur-mer-francia.html> [Consultado el 21 junio de 2020]

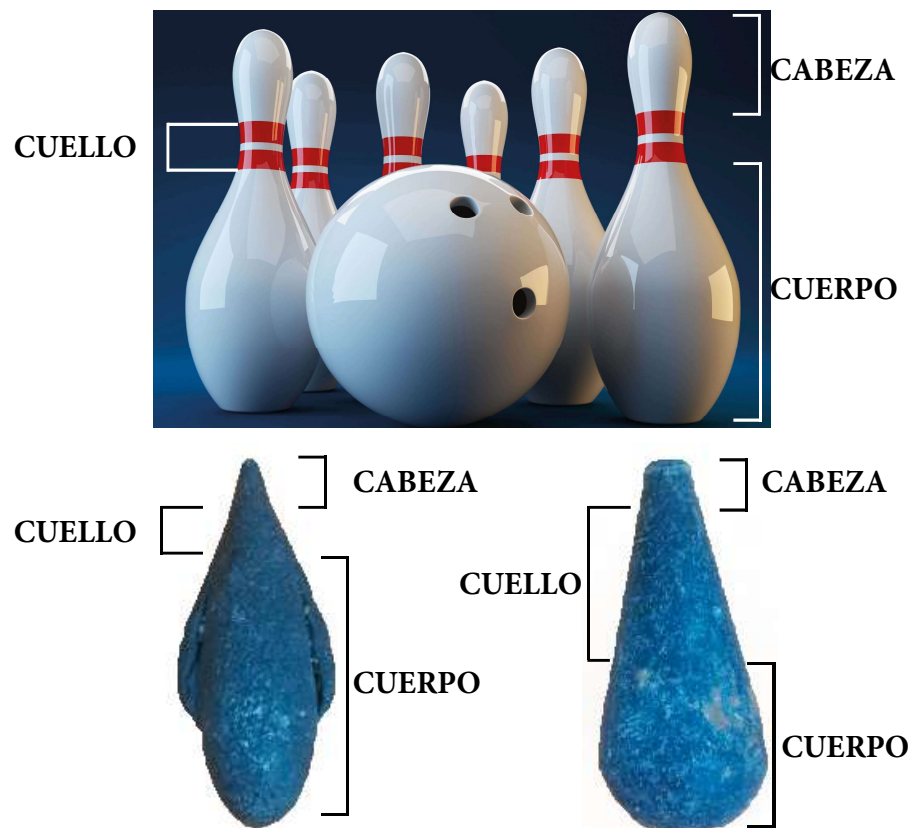
5. Desarrollo plástico.

Además de todo lo que he comentado anteriormente, he de recalcar que a lo largo de mi proyecto, el nexo prioritario entre la pesca y el juego es el factor formal. Tanto una parte como la otra aparecen a lo largo de mi proyecto.

En la primera parte del proyecto, escogí como juego los bolos. Se trata de un juego donde un equipo o una persona intenta derribar más elementos (bolos) que el resto de los oponentes. Así, en mi caso, los bolos están ubicados en el plano como los *Moldes Mágicos* de Duchamp, los cuales han sido muy importantes a lo largo del proyecto debido a la resignificación que le aporta el propio Duchamp, que es lo que yo hago con la forma de los bolos. Así, el elemento lúdico se fundiría con el pesquero cuanto a dicha forma: se tratan de pesas que se utilizan en el ámbito de la pesca, por lo que ambos conceptos se funden en uno por similitud de la forma. Así hago una metáfora jugando con fragmentos de distintos ámbitos de la realidad.

Dentro de la representación, en cuanto a forma, la relación existente entre los bolos y las pesas no es inmediata pero sí notable en cuanto colocas en pie ambas cosas. El bolo, podemos dividirlo en varias partes: cabeza (que normalmente mide 6 cm), cuello (suele medir 4.5 cm) y cuerpo, el cual diferenciamos una parte central ancha (12 cm aproximadamente) y una inferior más estrecha (normalmente de 5 cm). Las pesas no tienen

todas las mismas divisiones exactas, pero sí que en bastantes de ellas se aprecia el mismo esquema de división formal (cabeza-cuello-cuerpo). Además, en el cuerpo se puede apreciar las dos anchuras tan marcadas de los bolos, teniendo una mayor anchura central y una notablemente menor en el cuello y en la parte inferior.



Los Moldes Málicos de Duchamp, proceden del Gran Vidrio. El Gran Vidrio se divide en distintas partes: “en cuarto plano el Gran Receptor (formado por los moldes málicos), en tercer plano los tubos capilares, en segundo el filtro triangular (tamices) y en primer plano la Mantequera (ésta última le pareció innecesaria en la disposición final). Con ello se define la idea de que el gas (o lo que sea) sufre diversas operaciones y pasa desde el fondo al primer plano.”¹⁵

“Uno de los elementos de este aparato conjuntivo, los nueve moldes málicos, son muñecos hieráticos y decapitados que estuvieron inspirados en antiguos patrones de costura.

“[...]primero concebí 8, y pensé que eso no era múltiplo de tres, que no iba en consonancia con mi idea de los tres (Para Duchamp la cifra tres tenía cierta importancia al considerar que el número uno era la unidad, el dos representaba la dualidad y que por lo tanto el número tres representaba al resto). Por ello añadí uno, lo que hace 9. Hay 9 moldes Málicos. ¿De dónde salieron? Hice un primer esbozo en 1913 en el que hay 8, el noveno no estaba aún, estuvo seis meses después. La idea es divertida porque se trata de moldes. ¿Para moldear qué? Gas; o sea, se hace pasar el gas por los moldes dentro de los cuales adquiere la forma del soldado, del mozo de almacén, del coracero, del policía, del sacerdote o del jefe de estación, etc., que figuran en mi dibujo.” (Cabanne, 1967, p.43).¹⁶

Además, viendo de donde parten las formas de los moldes, J. A. Ramírez en *Duchamp: el amor y la muerte*, afirma que es evidente la relación formal de los moldes con respecto a los maniqués de costura o incluso a perchas.

15 Domínguez Cortines, M. (2015). Marcel Duchamp: la trasgresión de las reglas y su influencia en la Arquitectura Contemporánea. p19.

16 Domínguez Cortines, M. (2015). Marcel Duchamp: la trasgresión de las reglas y su influencia en la Arquitectura Contemporánea. pp 19-20



17

En la segunda parte, lo que intento es unir de nuevo la infancia y el juego, con columpios típicos del parque los cuales muestran fotomontajes de barcas abandonadas en las cuevas del Rincón de la Victoria, llamadas Virgen del Carmen. La virgen del carmen se encuentra en la cueva como si de su hogar de “protección” se tratase, y en sí ella es la patrona de los pescadores. Así, el tema pesquero resediría en las imágenes y el lúdico en la forma.

La idea de columpio como representación del recuerdo proviene de un proyecto anterior en el cual realicé una ficha de dominó suspendida en el aire sostenida con hilos de pescar y anzuelos.

17 Recuperado de: Ramírez, J. A. (2004). Duchamp: el amor y la muerte, incluso, Ediciones Siruela, Madrid

Esta idea ha variado pero la esencia es la misma, intento hacer un nexo entre juegos y representaciones directas sacadas del ámbito pesquero, para que el espectador pueda unir ambos conceptos sin perder nunca el carácter lúdico de la obra.

En la tercera parte, podemos ver una relación entre el baloncesto y la pesca, un juego de pelota (comparable a una bolla formalmente) y de red, similar a la de pesca. Las dos canastas están unidas con una red de pesca, la cual llega desde el extremo de una pared hasta la otra. En lo visual ya se vería el juego y la pesca pero, para reforzar y unir las piezas de la instalación, coloco fotografías en el tablero de las dos canastas, las cuales se miran una a la otra y el espectador se tendrá que acercar para poder visualizar las mismas.

La idea es que cuando el espectador entre a la sala, vea muchas zonas diferenciadas debido a que son diferentes juegos. Se puede percibir que es una instalación, debido a que todos tienen el mismo nexo de juego y pesca, pero lo que pretendo es que el espectador recapacite sobre dicha unión de conceptos y sobre el papel que la pesca tiene en la actualidad.

A continuación, voy a desglosar los procedimientos de cada una de las partes, haciendo ciertas explicaciones de proceso y desarrollando cómo se expondrían a partir de imágenes y de aclaraciones escritas.

Fase 1. Bolos Málicos.

En esta primera fase, la idea de realización del proyecto partió de la relación entre las pesas de pesca y a los tentetiesos. La siguiente forma similar eran los bolos, para obtener un nexo de juego y pesca explicado ya anteriormente. Para establecer un orden lógico y artístico, investigué los moldes málicos de Duchamp, lo que hizo que me replanteasela ubicación de los mismos en la pista de bolos.



fig. 6



fig. 7

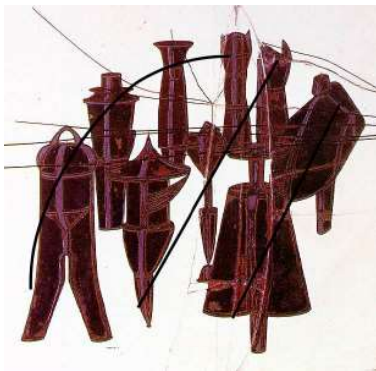


fig. 8



fig. 9

Tras los bocetos, me dispuse a realizar moldes para poder producir más rápido todas las figuras con formas similares en cerámica. Además, algunos como el circular ya lo tenía del proyecto anterior por lo que el siguiente paso que daría sería producir, probar esmaltes y probar composiciones diferentes.



fig. 10

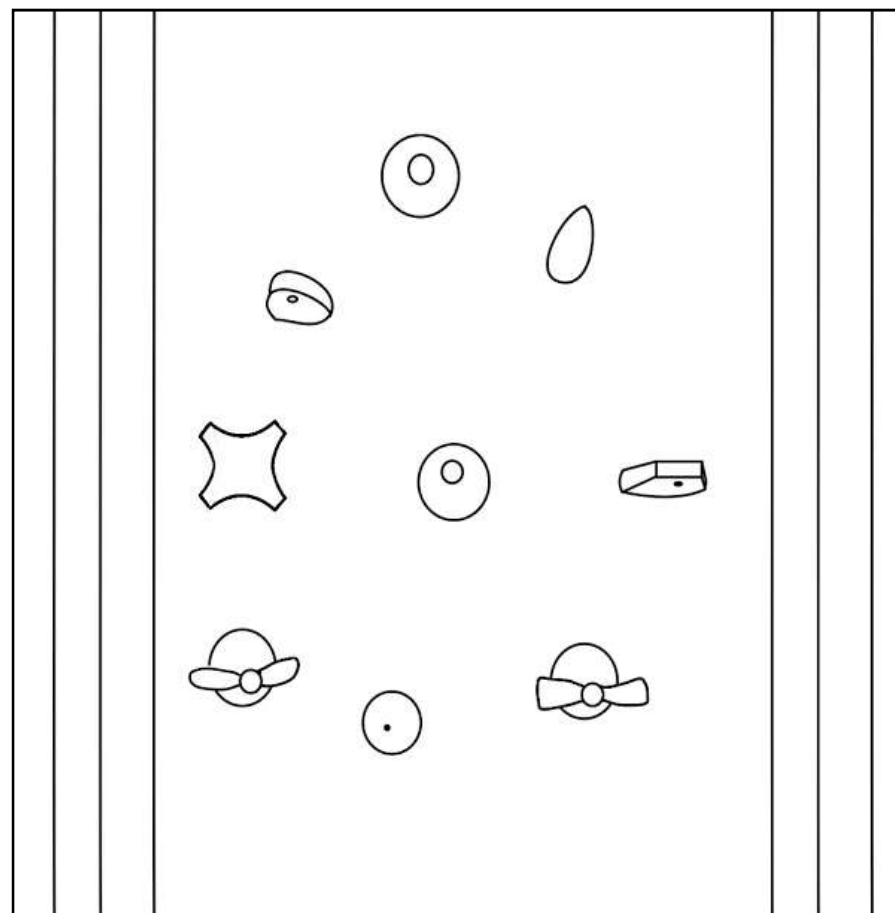
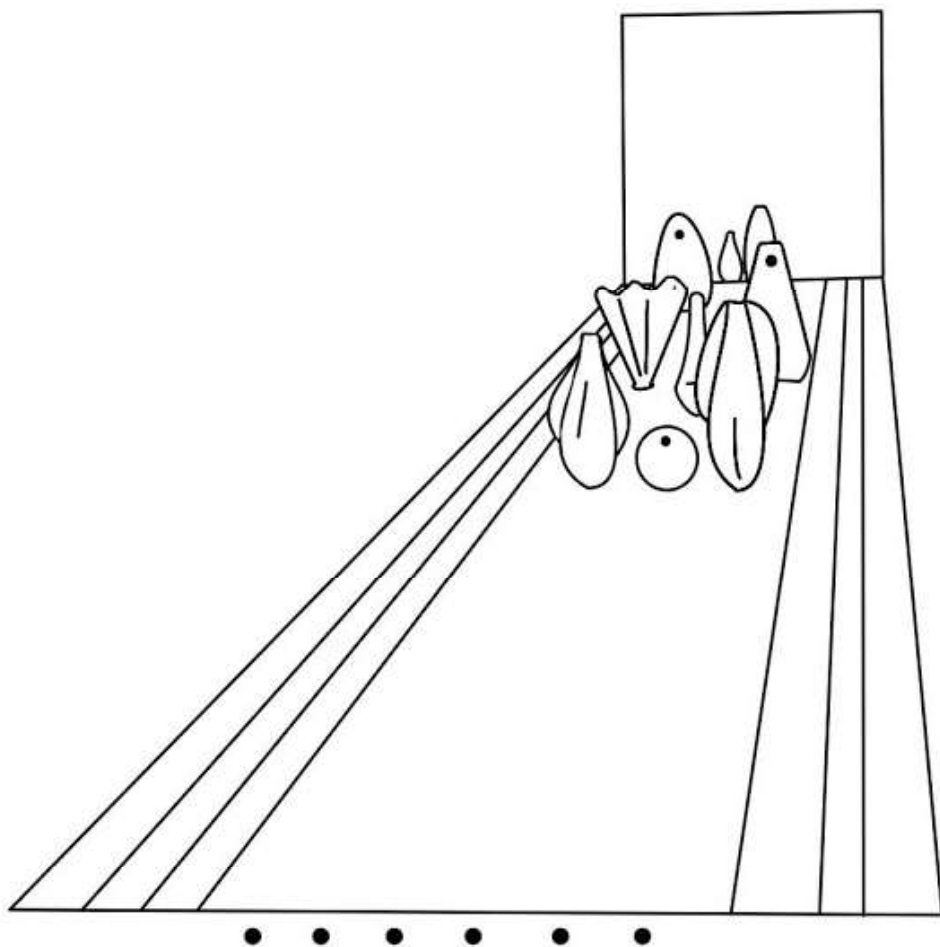


fig. 11

Como no pude avanzar más por esta vía debido a la falta de espacio, horno y tiempo debido a la cuarentena, no he podido avanzar en cuanto a cerámica se refiere. Tras saber la noticia del confinamiento, la decisión fue continuar con la idea mediante bocetos y prototipos de la misma con arcilla, la cual sigue manteniendo la misma forma e idea en tamaño reducido.

Fase 1. Bolos Mágicos.

Bocetos realizados con el iPad.



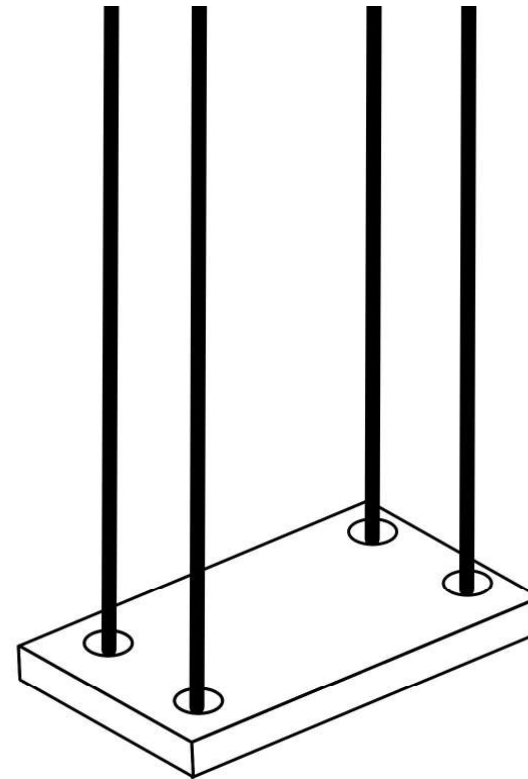
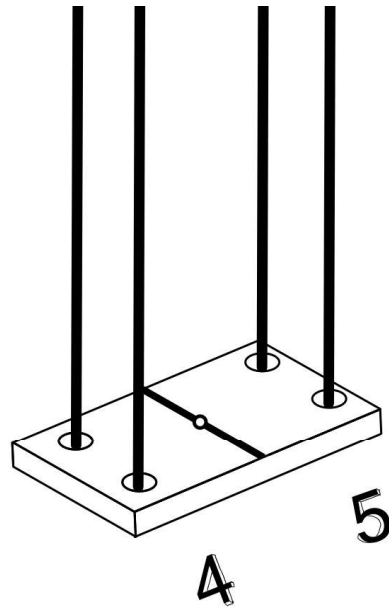
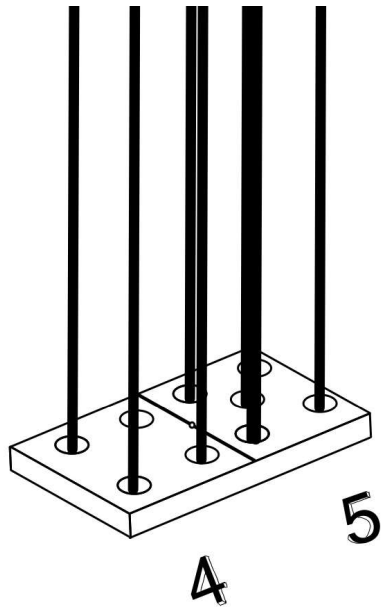
Fase 1. Bolos Mágicos.

Prototipo con arcilla y papel.



Fase 2. Bamboleo.

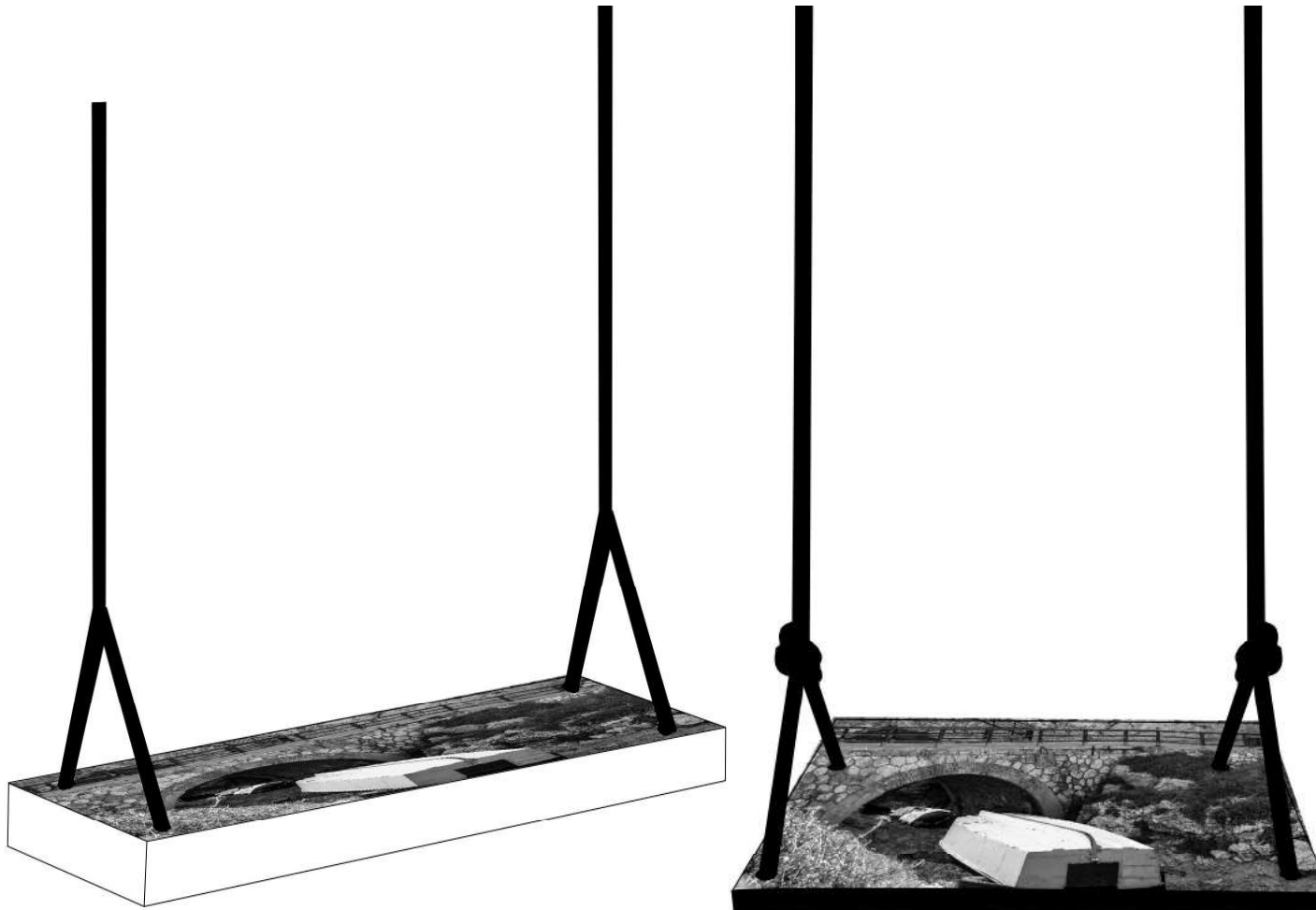
Bamboleo, según WordReference, es un *Movimiento que sufre una persona o una cosa, de un lado a otro, sin perder el sitio en el que está*. Esto es precisamente lo que hace un columpio. En el trabajo anterior realicé uno de arcilla blanca como si de una ficha de dominó se tratase. Para este proyecto el material que voy a usar es madera. Tendrá únicamente cuatro agujeros por donde pasar una cuerda resistente y ancha de mimbre y, en la parte superior, un transfer de fotografías relacionadas con la temática tratada. Estas imágenes muestran la evolución de la obra.



Aquí hallé mi segundo problema tras el estado de alerta producido en España: no pude comprar materiales, además del conocimiento de la imposibilidad de uso del taller de la Universidad de Málaga. De todas formas, fui avanzando y perfeccionando la idea para poder llevarla a cabo.

Fase 2. Bamboleo.

Bocetos realizados con el iPad.



Se tratan de siete columpios, los cuales se colgarían del techo y quedarían suspendidos a una altura como un columpio de un parque, todos a la misma altura de forma lineal en diferentes filas. No se trataría de una cuadrícula en sí hecha de columpios sino que, una vez colocadas las imágenes, entre la similitud entre ellas en color y forma, y los huecos que se hacen entre los columpios entre sí, podemos apreciar como una forma parecida a la disposición de los ladrillos en un muro.

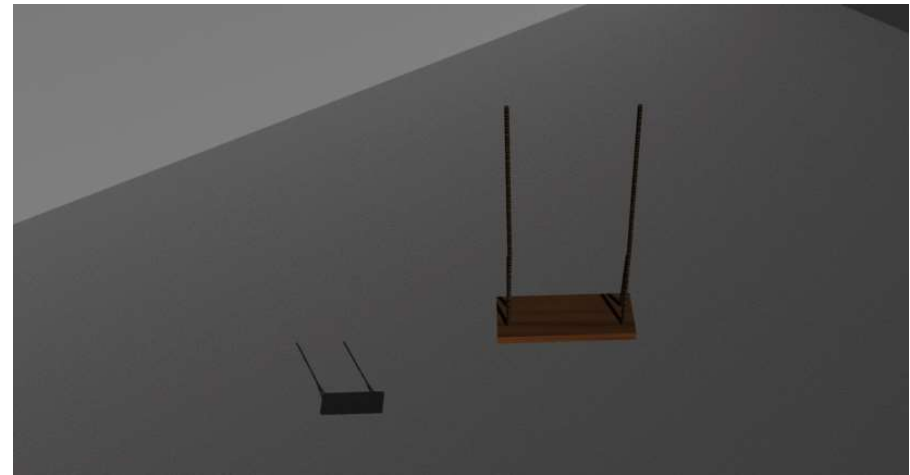
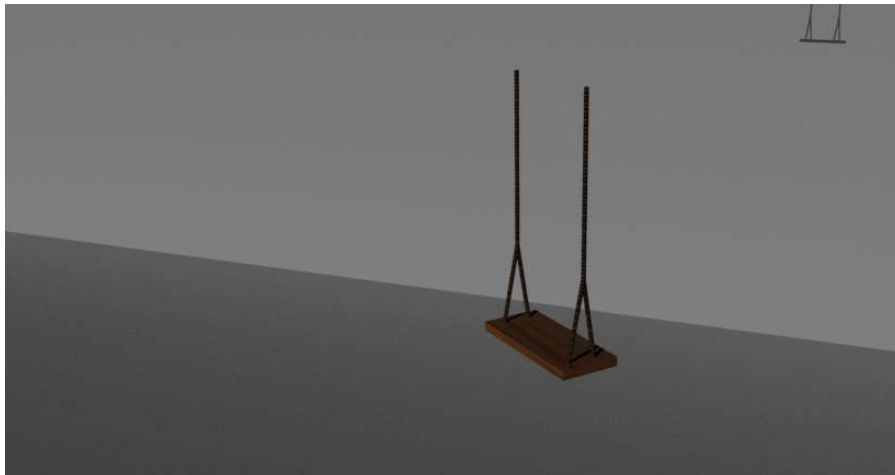
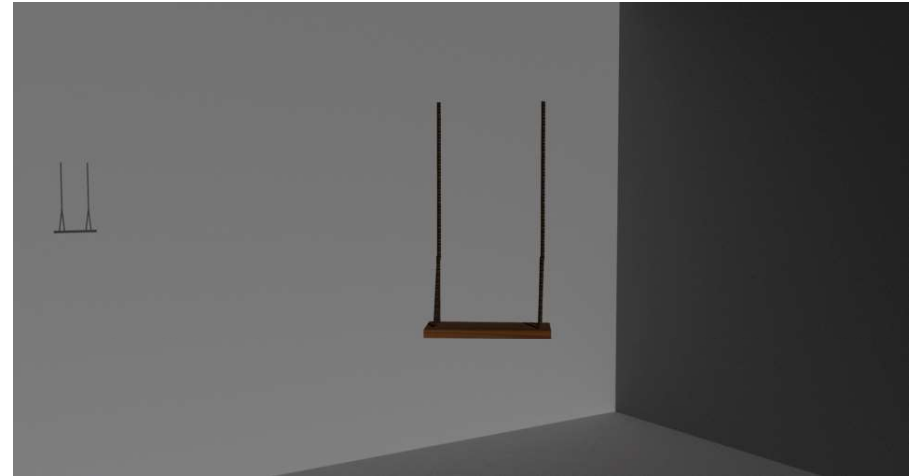
En cuanto a materiales, vemos madera en el asiento, cuerda de mimbre en lugar de cadenas y la fotografía en la parte superior de la madera.

Fase 2. Bamboleo.

Bocetos 3D digital con Autodesk Maya.

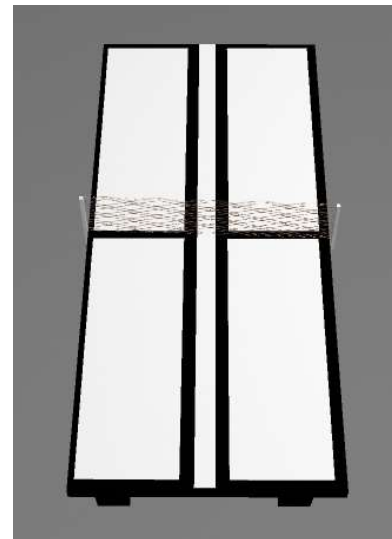
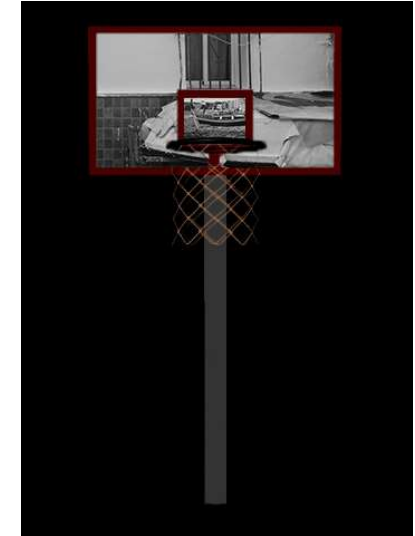
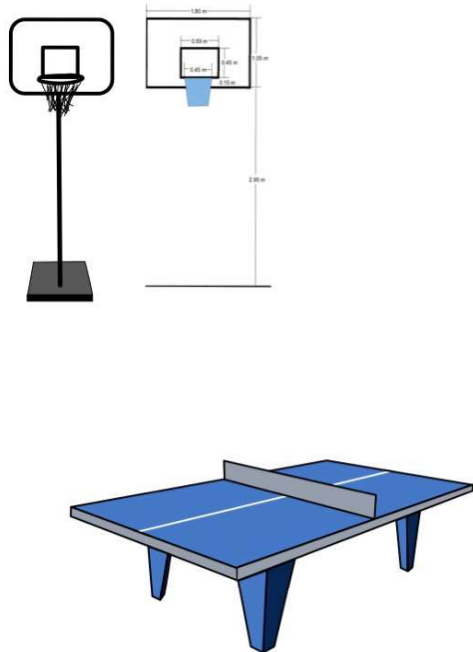


Las medidas de la madera serían 44 x 17,5 x 1,5 cm. Sería un columpio de 2,50 m de altura, en el que el asiento quedaría a 65 cm del suelo.



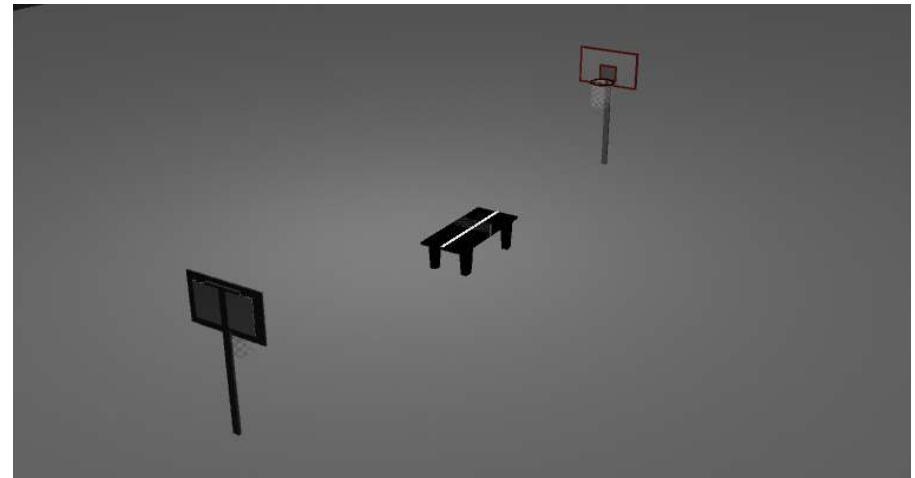
Fase 3. Red-cesto.

En esta fase, comencé realizando una unión entre juego y deporte. Tomé el baloncesto como juego debido a que en este no habría reglas, ni cancha, únicamente la canasta. Además, para hacer la obra más amplia y poder añadir mayor cantidad de fotografías (pensando en un primer momento en sólo presentar esta idea como trabajo) añadí una mesa de ping pong entre dos canastas que se mirasen entre ellas. Primero, realicé un boceto rápido y un prototipo 3D digital usando la herramienta Autodesk Maya. Esta fue mi primera idea, pero luego ha ido evolucionando.



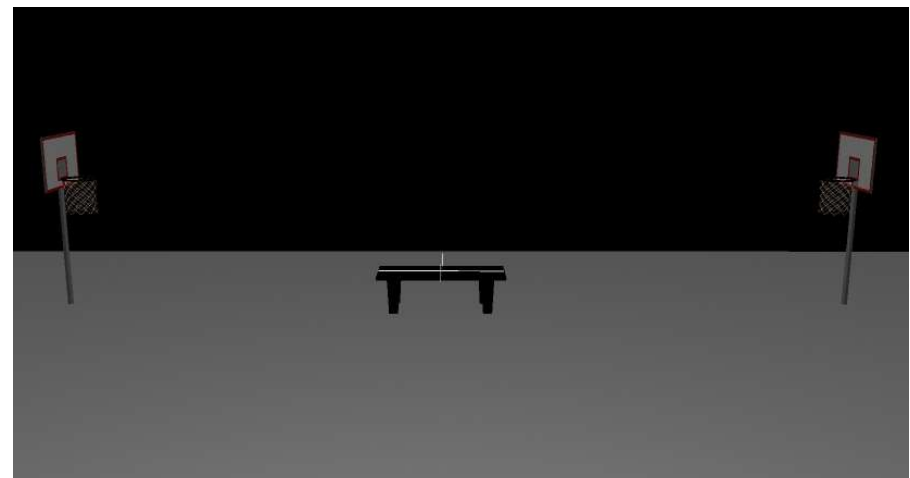
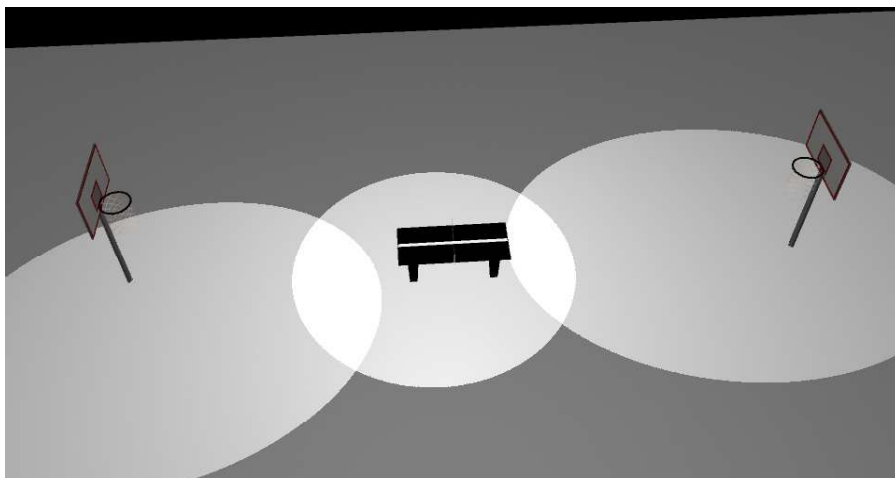
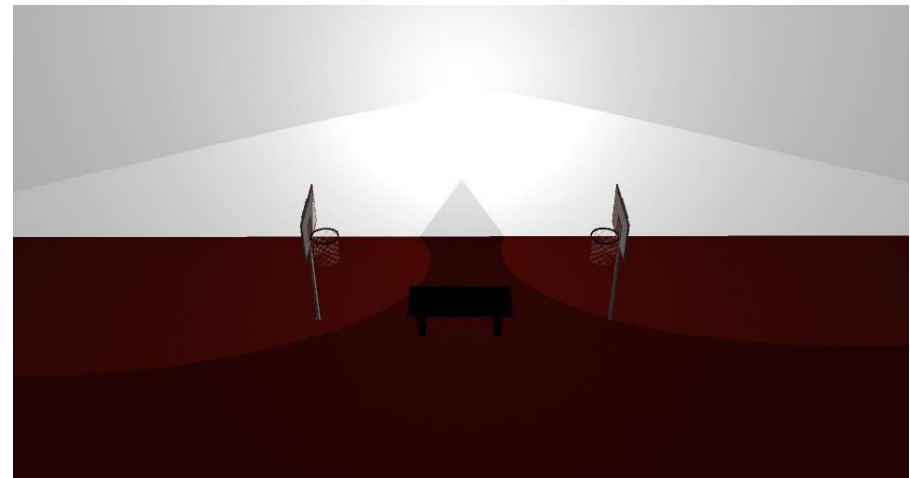
Fase 3. Red-cesto.

Bocetos 3D digital con Autodesk Maya.



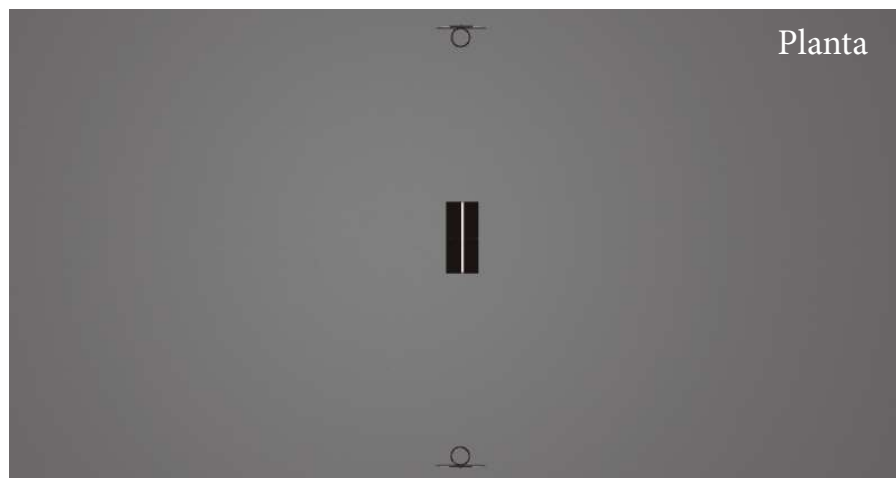
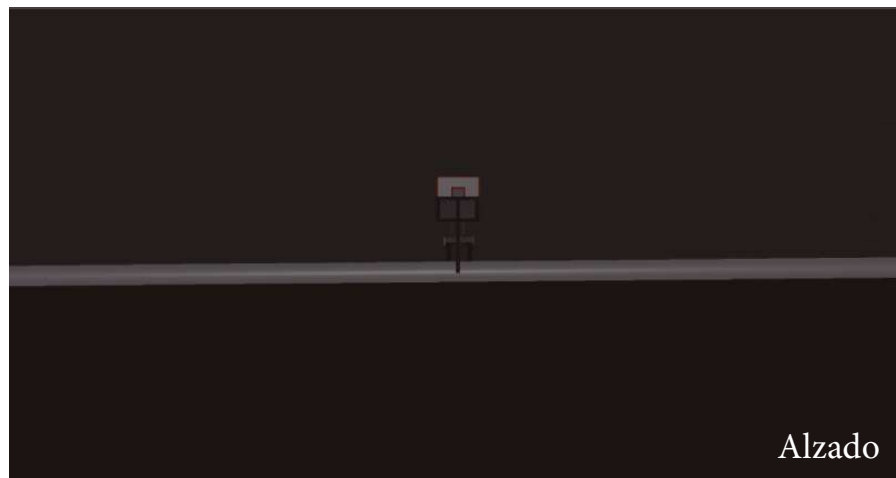
Fase 3. Red-cesto.

Bocetos 3D digital con Autodesk Maya.



Fase 3. Red-cesto.

Bocetos 3D digital con Autodesk Maya.



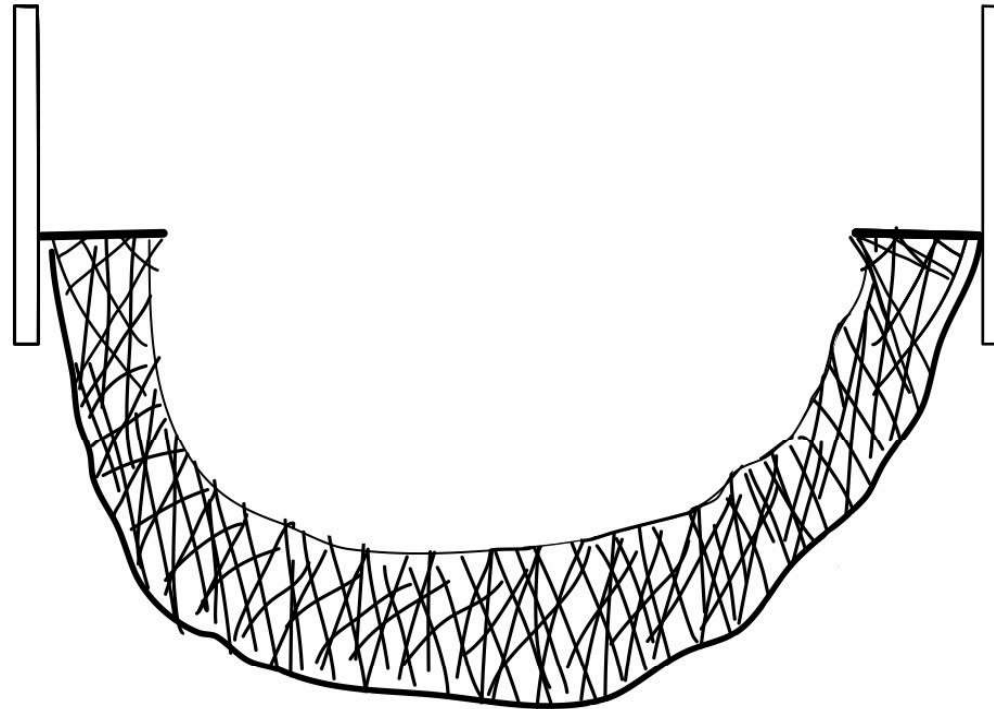
Fase 3. Red-cesto.

Conforme fui pensando, esa idea se me hizo demasiado corta, además que no se diferenciaría la red de baloncesto con la de pesca, por lo que el siguiente paso que di fui un cambio de forma a las canastas. además de suprimir la mesa de ping pong.

El uso de este tipo de juegos en concreto es que son juegos de red, con una intención de cambiarla por una red de pesca y con un tablero grande para poder ver bien las imágenes.

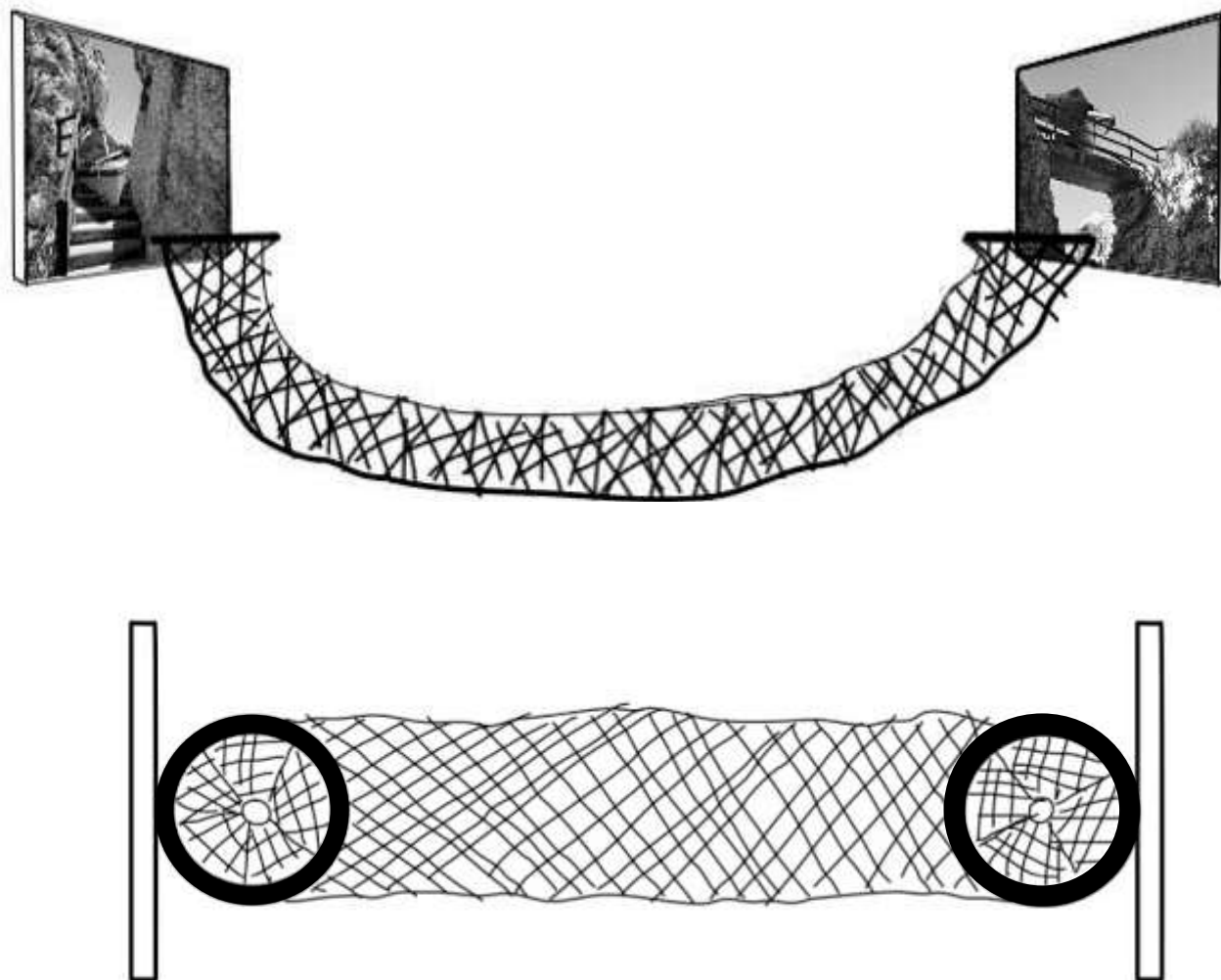
Las canastas, como los columpios, suelen estar ubicadas en los pabellones deportivos o parques públicos de los barrios españoles, a los que todos podemos tener acceso siempre.

Los dos tableros miden 122 x 80 x 1 cm y van pegados a la pared a 3 m. del suelo. La red podría tocar el suelo, ya que su longitud total es de 3 x 3 m. El diámetro del aro es de 35 cm. Para poder colocar el aro en el tablero he usado abrazaderas del número 15.



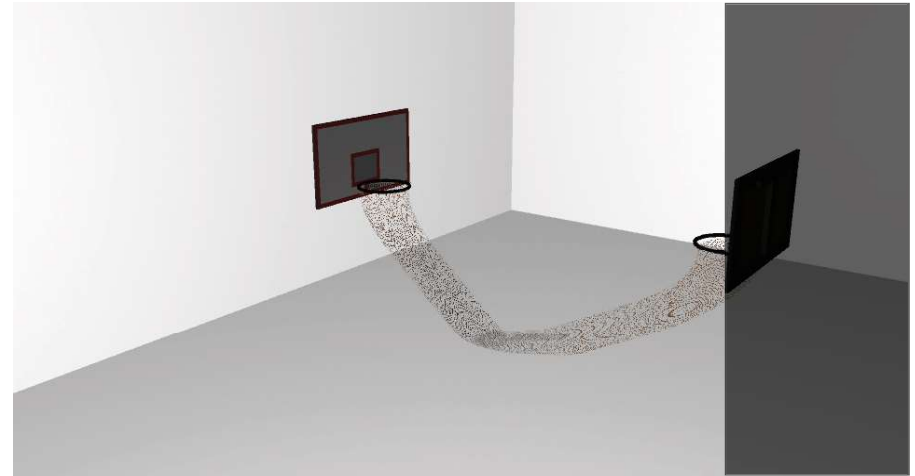
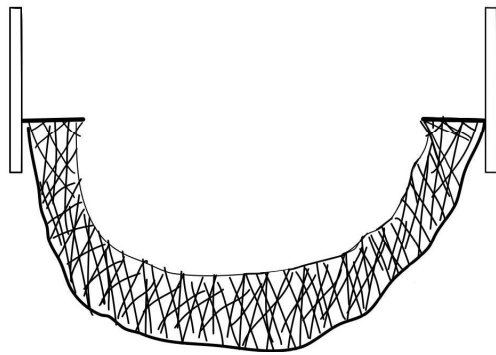
Fase 3. Red-cesto.

Bocetos realizados con el iPad.



Fase 3. Red-cesto.

Bocetos 3D digital con Autodesk Maya.



Fase 3. Red-cesto.

Parte práctica realizada en 3D con madera, una red y un aro.



Fase 3. Red-cesto.

Parte práctica realizada en 3D con madera, una red y un aro.



Fase 4. Imágenes pesqueras.



Fase 4. Imágenes pesqueras.



Fase 4. Imágenes pesqueras.



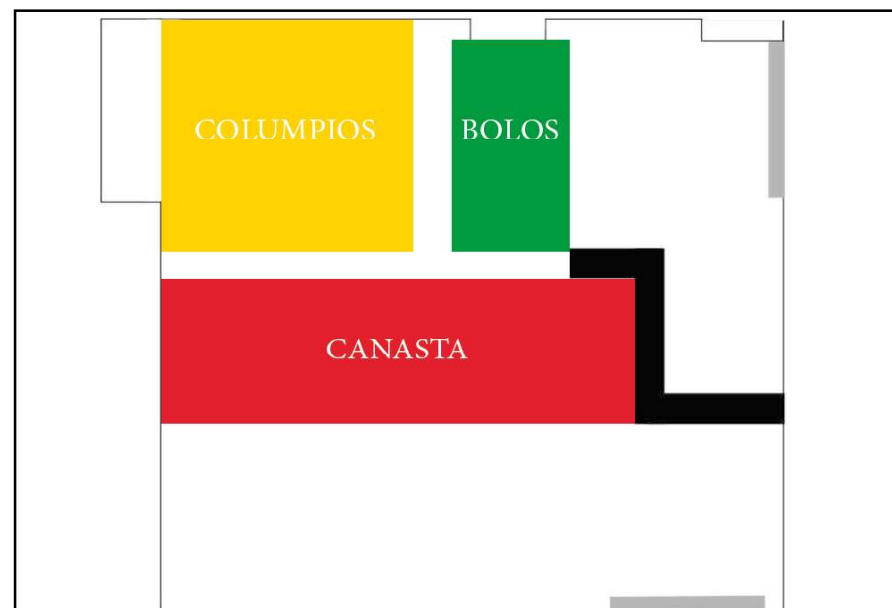
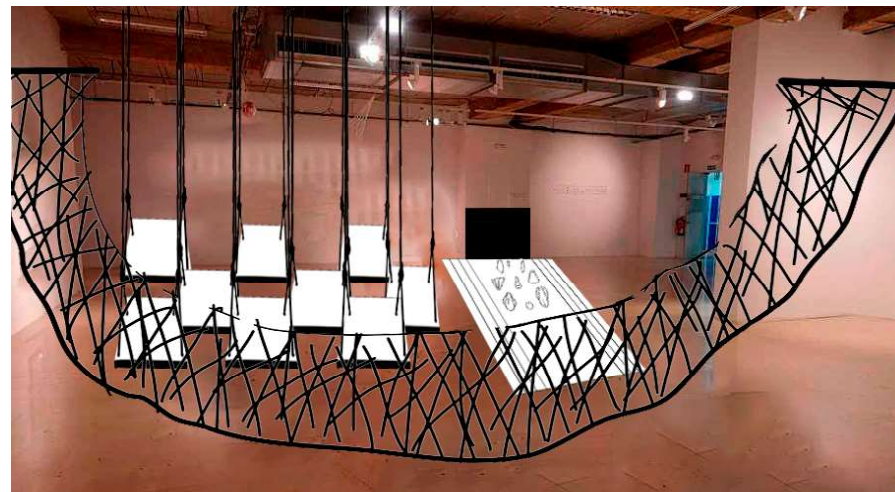
Conclusiones.

Como conclusión, he de decir que al ser un trabajo tratado anteriormente me ha sido más fácil realizar un gran avance y mejora de contenido y conocimiento en cuanto a la parte teórica. Tal es así que he sabido centrar bastante tanto el concepto como su relación con su marco histórico, resaltando siempre la provincia de Málaga. Con los consejos de mi tutora y mi mayor capacidad de conocimiento tecnológico he podido abarcar el proyecto de la mejor forma posible y considero que, aunque aún no esté llevado totalmente a la práctica debido a las circunstancias, se entiende en todo momento debido a que está llevado todo al ámbito 3D (en arcilla y con Autodesk Maya). He de agradecer la ayuda de Carmen Osuna con sus aportaciones y, especialmente, con el ánimo que proporciona.

Es muy importante sentirse realizada mientras que se hace el TFG, así en todo momento podrás enriquecerte tanto de la información que adquieres en la investigación previa como en los apuntes concretos que tú quieras proponer a lo largo de tu recorrido artístico: de todo esto, me he dado cuenta realizando el TFG.

Pienso que mis relaciones proporcionadas a lo largo de este TFG, con una perspectiva bastante personal, han sido llevadas a cabo con unas características generalizadas que no sólo son existentes en Málaga, sino que se dan en las zonas costeras españolas y las extranjeras (en menor medida quizá).

Exhibición ideal.



Cronograma.

TAREAS	INICIO	FIN	FEB.	MARZ.	ABRIL	MAYO	JUN.
Investigación teórica y realización de ideas	10 de febrero	31 de mayo					
Búsqueda de referentes	14 de marzo	22 de mayo					
Investigación y desarrollo de las obras	15 de febrero	1 de junio					
Ejecución de la memoria	15 de febrero	3 de junio					

Presupuesto.

MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO/UNIDAD	TOTAL
Red	1	36	36
Cuerda	3	13	39
Madera	11	15	150
Papel fotográfico	11	2	20
Pegamento en spray	1	10	10
Taladro	1	30	30
Cáncamo	2	2	1

TOTAL 295€

Bibliografía.

- Acereda, A. (2003). Dos visiones del espacio marino como modernidad. Entre la poesía de Rubén Darío y la pintura de Joaquín Sorolla. *Revista de literatura*, 65(129), 119-143.
- Almeida-García, F., & Balbuena Vázquez, A. (2014). Mar del Plata (Argentina) y Málaga (España). Estudio comparado de dos destinos turísticos.
- Alonso-Calero, J. M., & López-Rubiño, D. (2017). El Palo. Espacio público, espacio privado. La obra de arte como documentación en el seno de prácticas relacionales. *Tsantsa. Revista de Investigaciones artísticas*, 235_249-235_249.
- Arias-Anglés, E. (2007). Nuevos paisajes de Carlos de Haes. *Archivo español de arte*, 80(318), 177-185.
- Álvarez-Sala, D., & Díaz-Urmeneta, J. B. (2004). Los andaluces.
- Bachelard, G. (2012). La poética del espacio. La casa. Del sótano a la guardilla. Fondo de cultura económica.
- Costa, T. (2000). Dos emociones dentro del sentir colectivo: la vida en Jochen Gerz y la muerte en Christian Boltanski. *Thémata*, 25, 169-174.
- Ferrando, G. M., & Llerandi, J. M. (1985). Cambio social y crisis en las comunidades de pescadores. *Revista de Estudios Agro-Sociales*, 131, 103-143.
- Fernández Gutierrez, A. (2007). Profesiones para la Historia. Unión Gráfica. Málaga.
- Fosca Boggie. Dirección web. [on line] Recuperado de: <https://www.foscaboggi.com/online-store> [Consultado el 20 de noviembre de 2019]
- Guasch, A. M. (1985). Arte e ideología en el País Vasco: 1940-1980 (Vol. 1). Ediciones Akal.
- Guasch, A. M. (2005). Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar. *Matèria. Revista internacional d'Art*, (5), 157-183.
- Hernández, J. A. C., & Domínguez, J. B. LA EXPLOTACIÓN DE LOS RECURSOS PESQUEROS EN ANDALUCÍA.
- Jiménez Vallenilla, Y. (2013). Los cambios globales y su incidencia en los riesgos socionaturales: el caso del Municipio Rincón de la Victoria, área metropolitana de Málaga. Universidad de Granada.
- Kruiderink, A. (1967). Algunos aspectos de la pesca mediterránea en España. *Estudios geográficos*, 28(106), 89.
- Mona Hatoum. Dirección web. [on line] Recuperado de: <https://www.zamyn.org/current/mona-hatoum2.html> [Consultado el 20 de noviembre de 2019]
- Núñez, J. C. SURMEDITERRÁNEA ESPAÑOLA.
- Peña, H. G. Peces del litoral malagueño.
- Ricoeur, P., & Aranzueque, G. (1998). La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido. Madrid: Arrecife.
- Ruíz-Moncayo, Á. (2015). Mareas.
- Santiago Ruiz, F. J., & López Cano, D. (1995). La pesca en Andalucía: una aproximación.
- Vázquez, M. Z. (2018). Málaga, hacia la supremacía del turismo cultural. *AusArt*, 6(2).