

ju guemos

z

Una exposición de **María JL Hierro**
comisariada por Mia de Diego.



Museo de Arte Contemporáneo
José María Moreno Galván



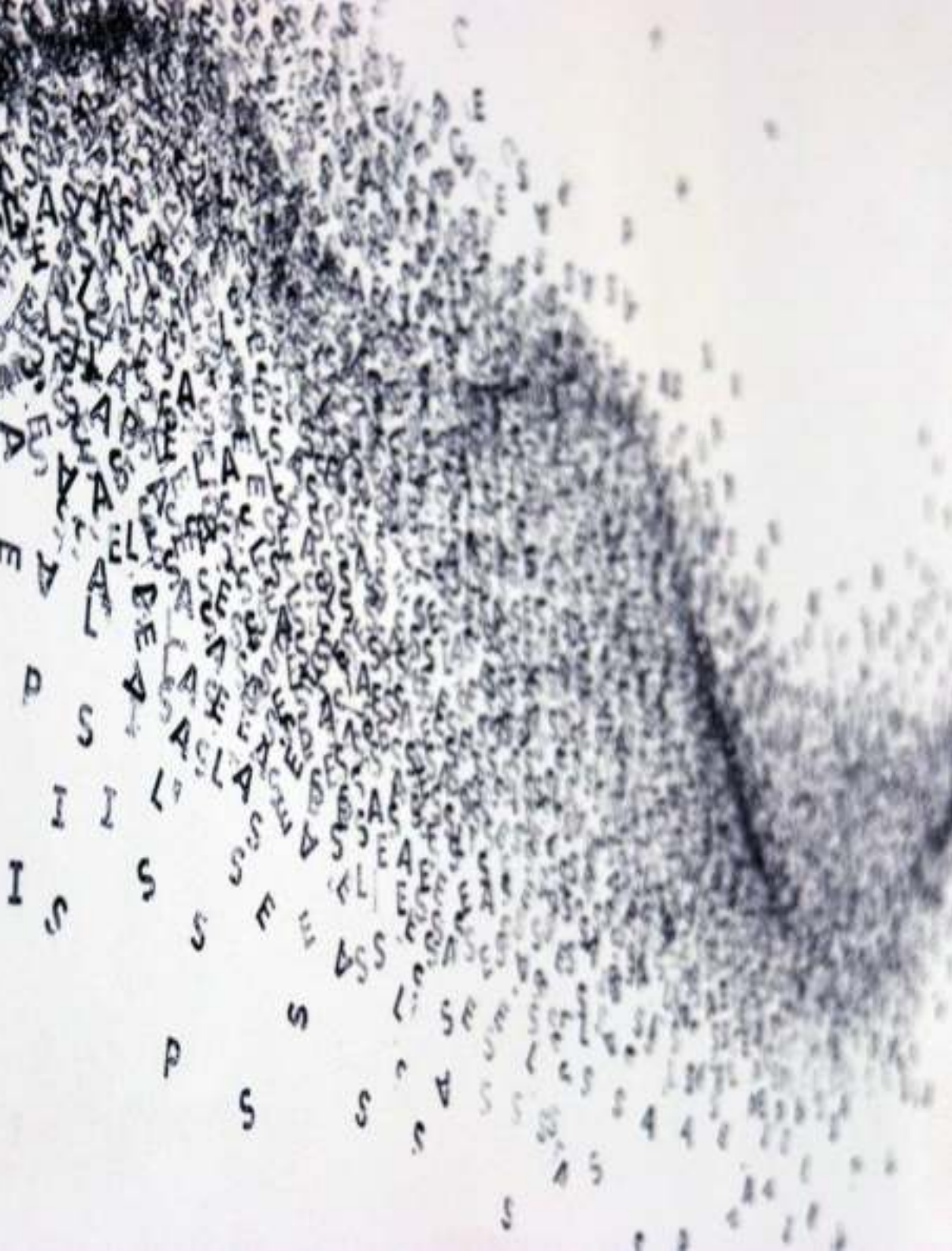
“El juego es más viejo que la cultura” es la primera frase del libro *Homo Ludens* de Johan Huizinga, más viejo que la cultura porque abarca el mundo animal y el mundo humano, porque jugar acompaña al humano desde sus inicios, es consustancial a la cultura humana.

El Homo ludens (el hombre que juega) se diferencia del *Homo Sapiens* y del *Homo Faber* porque su interacción primaria con el mundo que lo rodea es a través del juego. **La idea de todo el hacer del hombre no es más que un jugar, de que el contenido de nuestros actos siempre puede vincularse al jugar.**

La exposición Jug(z)ar **recurre a la palabra a través de una lógica lúdica para reinventar, resignificar, escalar, repensar y cambiar el orden establecido. El juego toma distintas formas, cómo metáfora, como movimiento, como repetición, como un acto libre y como estructura de unión social.** Todas ellas responden a una premisa para asentar las reglas del jugar, que se manifiestan a través del ritmo y la armonía en diferentes piezas.

El juego como acción, como la forma de vida, el juego con palabras. A través del juego M JL Hierro nos invita a juzgar, pensar, sacudirnos, buscar, releer y repensar las reglas. Pero sobre todo, a cogerle gusto al juego y experimentarlo. Porque como nos dice Huizinga; **todo juego significa algo y sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible.**

Comisariada por Mia de Diego.



EL JUEGO COMO MOVIMIENTO

Mientras se juega, hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Mientras se juega, hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace.



Movimiento: Toma como punto de partida **los movimientos hipnóticos de las murmuraciones de bandadas de estorninos** que María ve desde su ventana y un libro de segunda mano del surrealista André Bretón. Jugando con ambas cosas, extrae las **frases marcadas en el libro por otra persona para transformarlas en movimiento, sustituyendo los pájaros por letras.**

En 2024 cumple 100 años el libro *Los pasos perdidos* del surrealista André Bretón, en el que se reúnen textos críticos dedicados a los fundadores de este movimiento y del dadaísmo: Lautréamont, Rimbaud, Jarry, Apollinaire, Max Ernst, De Chirico, Duchamp, Picabia, Tristan Tzara, Paul Éluard y Louis Aragon. Para María JL Hierro es un libro de referencia en su práctica artística y pensamiento.

Los movimientos hipnóticos de las murmuraciones de bandadas de estorninos suponen **una especie de mantra que recuerda, reafirma, actualiza y amplía los pensamientos críticos de los surrealistas y dadaístas de hace un siglo.**







Aparentar ser un círculo vicioso. (Pg 98)
En esta lucha de cada instante. (Pg 11)
Conceder muy poca importancia a todas las cosas. (Pg 14)
A las aspiraciones humanas hacia el infinito. (Pg 60)
Ojalá llegue el día.
Dos ideas opuestas y empatadas. (Pg 61)
La llaga maravillosa sobre la que puedo el dedo. (Pg 138)
Lo que está rompiendo sus cadenas. (Pg 137)
Los juegos más bonitos del mundo. (Pg 143)
Instalación de 9 pergaminos
Estampación manual con imprentillas
Tinta Coloris STK 4010 sobre rollo de papel Awakami washi "Kozo"
19x900cm
2023





EL JUEGO COMO REPETICIÓN

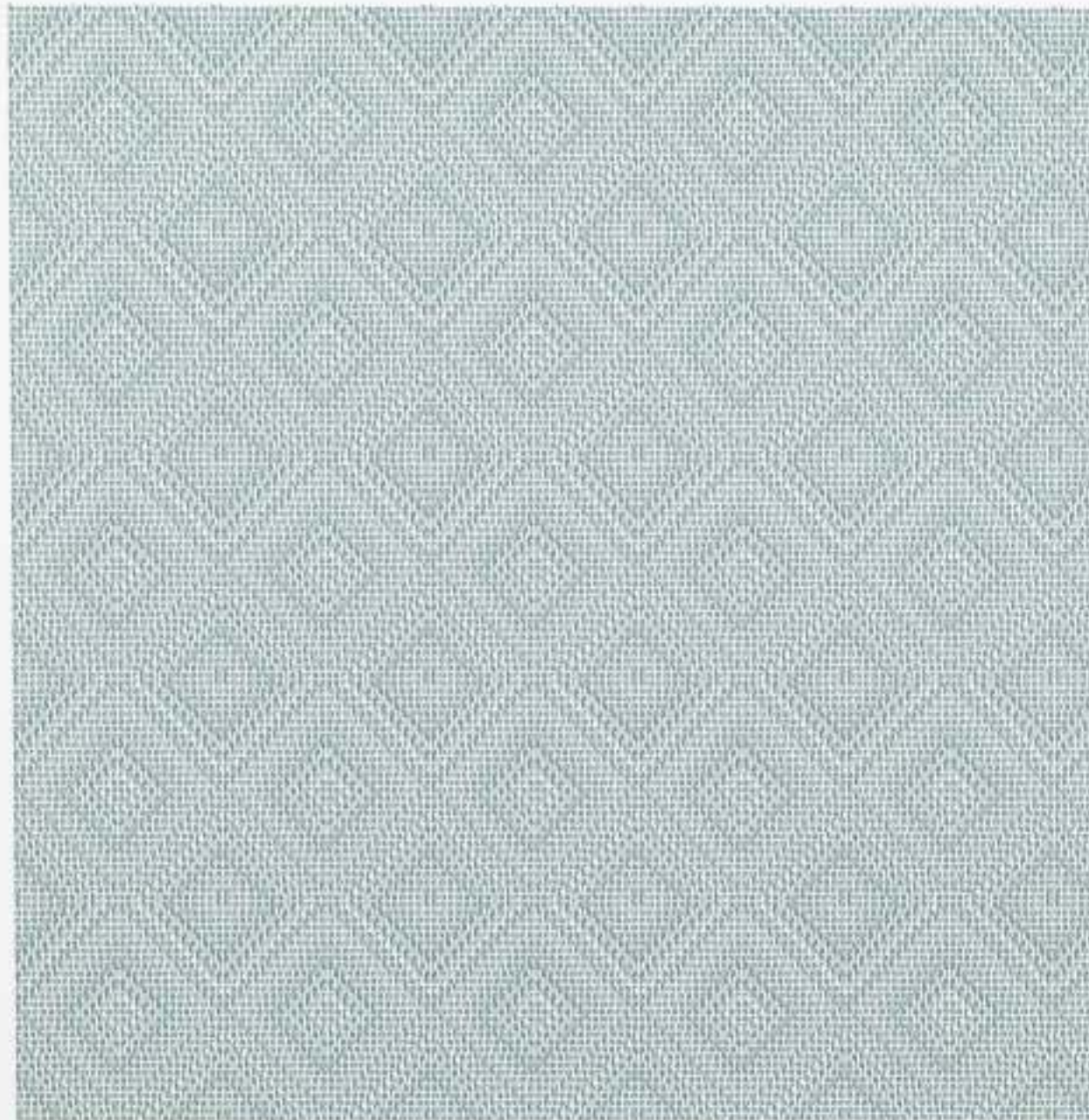
Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.



Tejidos. Composiciones de patrones de letras que **surgen de la repetición de las palabras, jugando con el espaciado y el interlineado.** Para esta ocasión, los tejidos representan frases hechas relacionadas con la palabra:

Palabra de honor, En pocas palabras, Buenas palabras, Comerse las palabras, Última palabra, Dar la palabra, Tomar la palabra y Palabras mayores.

Tejidos es un proyecto que nace en 2022 a partir de un juego con una aplicación gratuita de letras.



darlapalabraarbalapalraddarlapal
arlapalabraddarbalapalraarlapala
rlapalabradaadarbalapalrrlapalab
lapalabradarradarbalapallapalabr
apalabradarllradarbalapaapalabra
palabradarlaalradarbalappalabra
alabradarlappalradarbalaalabrad
labradarlapaapalradarballabradar
abradarlapallapalradarbaabradar
bradarlapalaalapalradarbbbradarla
radarlapalabbalapalradarradarlap
adarlapalabhrrbalenalradadarlen



EL JUEGO COMO METÁFORA

Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora, y tras ella, un juego de palabras.



La tipoesía es un neologismo que se refiere a un tipo de poesía visual (poesía concreta, retruécanos) que **juega con la metáfora, la coloración, la decoloración y cambio de posición de las letras para ampliar los significados de palabras y frases.**

El proyecto que todavía continúa nace en 2015, actualmente está compuesto por más de 300 tipoemas en distintos soportes (papel, mural y textil) y escalas. Han sido exhibidas en salas y ferias de arte. Actualmente está en proceso de una publicación editorial.

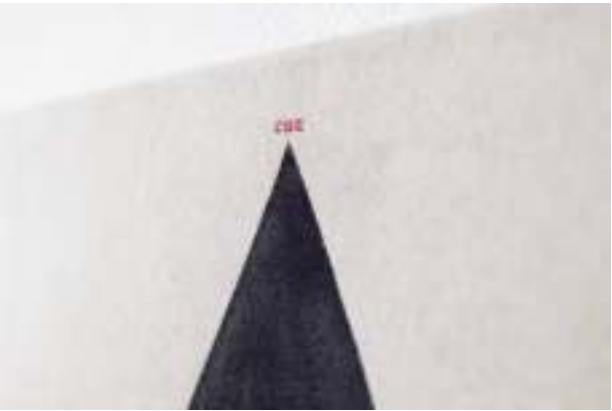
Typoemas
Estampación manual con imprentillas
Tinta Coloris STK 4010 sobre papel de grabado
22 x 17'5cm
2015 - 2024

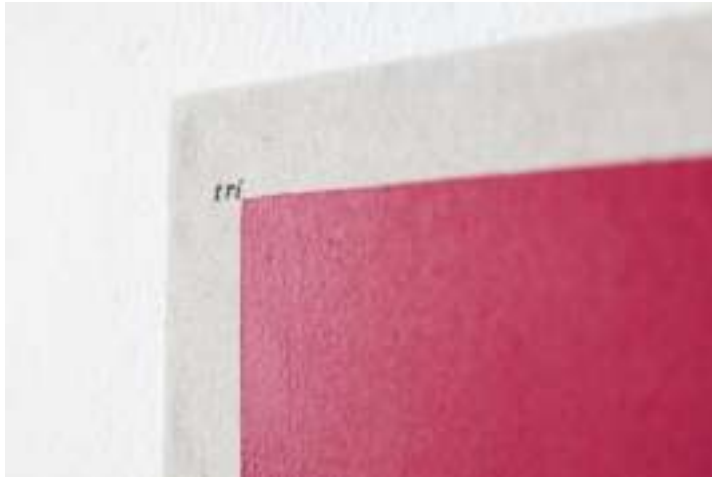
EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LIBRE

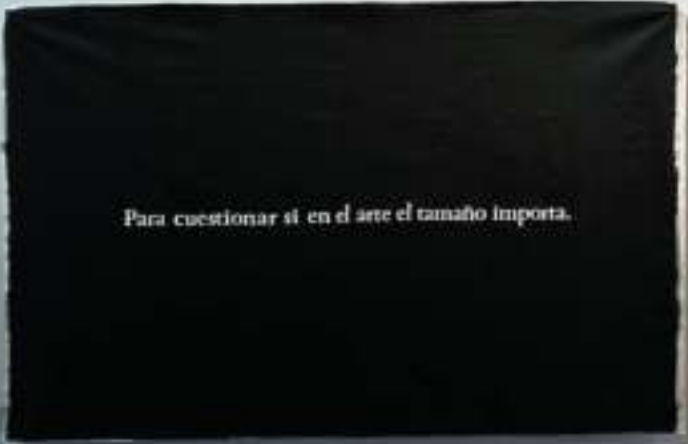
Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral.







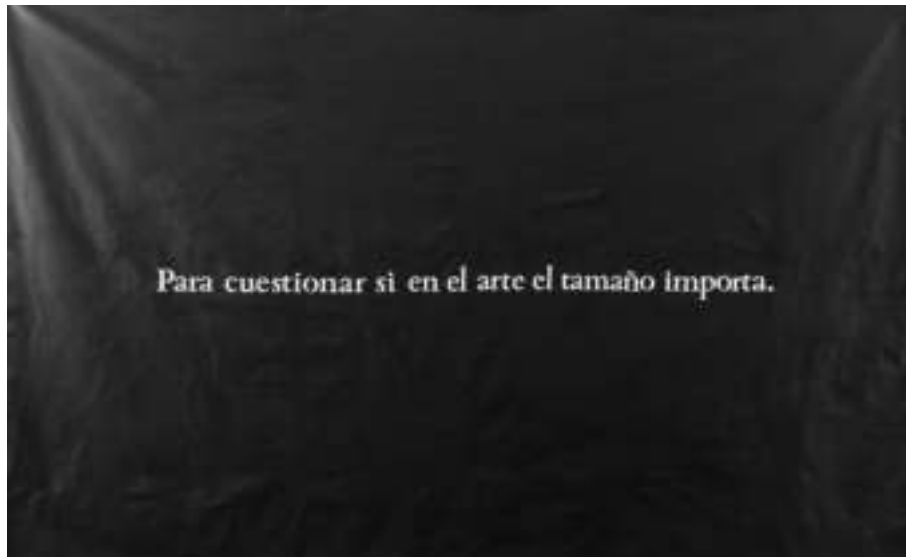




Para cuestionar si en el arte el tamaño importa.



Para cuestionar si en el arte el color importa.



Formas: Recurriendo a los formatos y las formas geométricas para cuestionar, suspender, repensar las reglas establecidas.

Solo queria hacer unos cuadros pequeños.

Unos cuadros usando solamente negro.

