



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

ESPIRAL AL ABISMO

*SPIRAL TO THE ABYSS*

Autor/es

Ángel Celiméndiz Benedí

Director/es

Fabiane Cristina Silva Dos Santos

Grado en Bellas Artes

2022



Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel  
**Universidad** Zaragoza

# ESPIRAL AL ABISMO

## **RESUMEN**

El mundo que habitamos, nuestras sociedades, los individuos, nos basamos en las historias que hemos transmitido de generación en generación, transformándonos en la misma medida en la que nosotros lo hacemos con ellas. En este contexto creamos *Espiral al Abismo*, una obra performática sobre la transmisión oral de las historias que se sirve de conceptos como narrativas colectivas, arte procesual y subversión del folclore para llevar a cabo una acción artística innovadora. Se trata de un trabajo tanto teórico como práctico que busca dotar a un grupo de personas de las herramientas necesarias para llevar a cabo una sesión de creación colectiva mediante la cual pasarán de ser espectadores pasivos a participantes activos de la creación.

## **PALABRAS CLAVE**

Gente, Historia, Performance, Desconocimiento, Narrativa, Subversión

## *SPIRAL TO THE ABYSS*

## **ABSTRACT**

The world we inhabit, our societies, the individuals, we build on the stories we have passed down from generation to generation, transforming ourselves to the same extent that we do with them. In this context, we created *Spiral to the Abyss*, a performative work about the oral transmission of stories that uses concepts such as collective narratives, process art and subversion of folklore to carry out an innovative artistic action. It is a theoretical and practical work that aims to equip a group of people with the tools they need to carry out a collective creative session through which they will go from being passive spectators to active participants in the creative process.

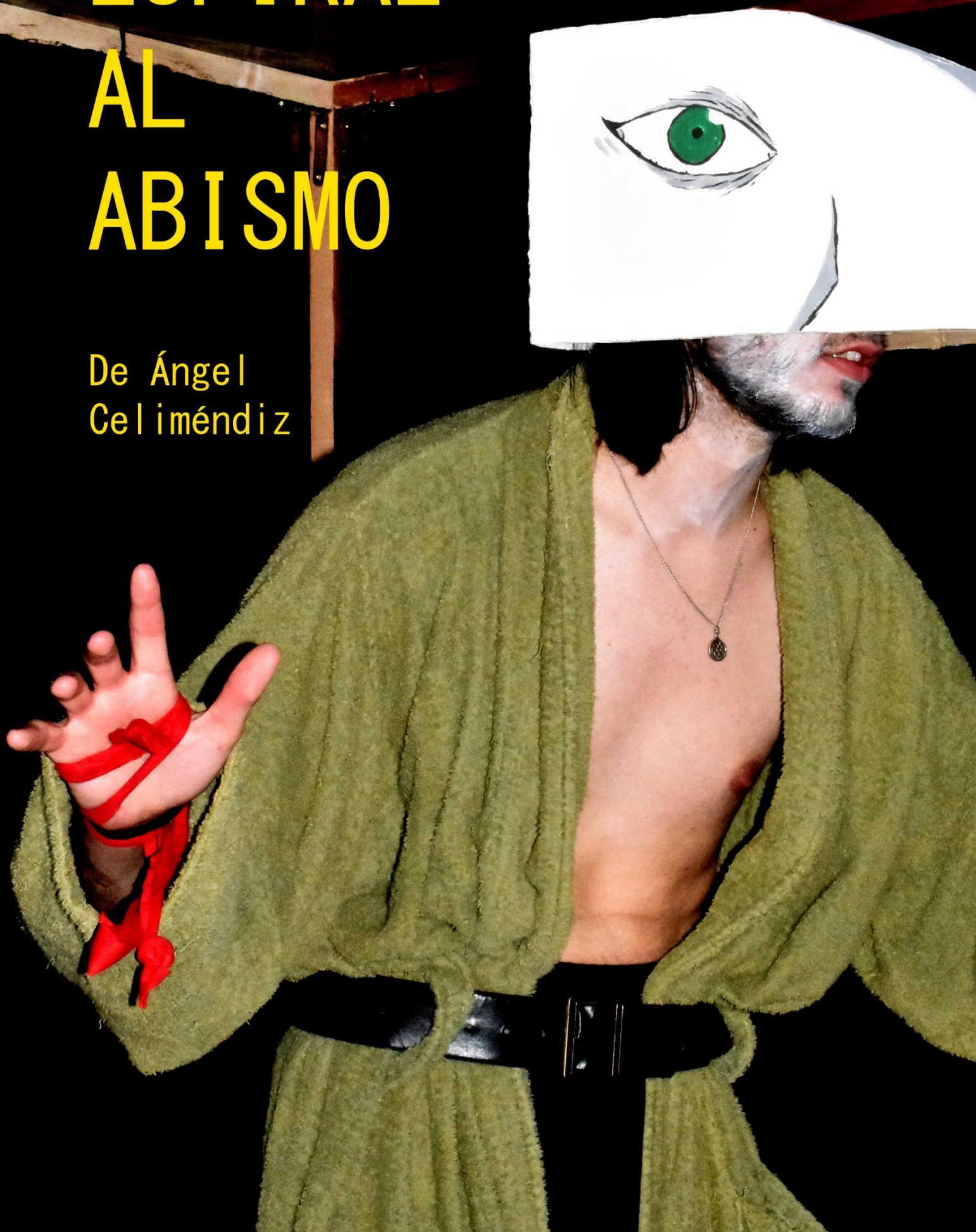
## **KEY WORDS**

People, History, Performance, Ignorance, Narrative, Subversion

(Folk, story (tale), , Narration,)

# ESPIRAL AL ABISMO

De Ángel  
Celiméndiz



## **AGRADECIMIENTOS**

Me gustaría agradecer a muchas personas que directa o indirectamente han sido claves para la realización de este trabajo.

En primer lugar, quisiera agradecer a mi familia, en concreto a mis padres, Asun Benedí y Julio Celiméndiz, y a mi abuela, Marina Tabuena, por inculcarme este gusto por el contar historias. A mis compañeras y amigas, entre ellas quiero destacar a Mireia Olmos, Pilar Guinea y a Adrián G. Jarque, por todas esas charlas hasta las tantas de la mañana. A Lidia Navarro por su apoyo incondicional hacia todo lo que hago.

También agradecer a mis profesoras, entre ellas he de destacar a Belén Diaz, y a mi magnífica tutora Bia Santos que tanto me ha ayudado a encaminar mi obra.

Sin todas ellas este proyecto no habría sido posible.

Muchísimas gracias.

# Índice

Introducción.....	06
Objetivos.....	07
Metodología.....	08
1. Desarrollo.....	09
1.1 Conceptos.....	09
1.2 Historias y folclore.....	09
1.2.1 Historias.....	10
1.2.2 Meme.....	11
1.2.3 Folclore.....	11
1.2.4 Monstruo.....	12
1.3 Narrativa creativa colectiva.....	14
1.4 Arte procesual colaborativo.....	15
1.5 Espacios no euclidianos.....	16
1.6 Personas y personajes.....	17
2. Referentes.....	18
3. Antecedentes.....	21
4. Proceso creativo.....	22
4.1 Investigación.....	22
4.2 Montaje.....	24
4.3 Exposición y obra.....	25
4.3.1 Cartel.....	25
4.3.2 Exposición.....	26
4.3.3 Obra.....	27
Conclusiones.....	31
Referencias.....	32
Anexos.....	33

# Introducción

*Espiral al Abismo* es un proyecto teórico-práctico multidisciplinar en el que mediante una obra artística performática abordamos temas como la transmisión de historias orales, las narrativas colaborativas y el monstruo como figura metafórica de lo desconocido. Para ello buscamos generar un espacio a modo de habitación que aisle a los espectadores y al narrador del exterior, permitiéndonos concentrarnos en la historia colaborativa que estamos creando mediante conversaciones.

Para mayor comprensión de esta memoria la hemos dividido en diferentes capítulos y subcapítulos ordenados desde la información más general a la particular. Tras nombrar los objetivos principales que teníamos para este proyecto y explicar las principales metodologías utilizadas, llega el que supone el grosor de esta memoria, el Desarrollo.

En este se explica detalladamente todos los componentes que constituyen nuestra obra, dividido en apartados y subapartados. En el primer punto se tratan los conceptos principales, entre los cuales se encuentran la naturaleza humana, a continuación un meticuloso acercamiento a las historias y el folclore tal como se ven hoy en día, una explicación sobre las narrativas creativas colectivas, seguida de otra sobre el arte procesual colectivo, una contextualización sobre geometría y los espacios no euclidianos, y para terminar una reflexión a cerca de las personas y los personajes que participan de este proyecto. El segundo punto sirve como un repaso a los distintos referentes consultados, centrándose más en los más influyentes, pero sin olvidar a todos aquellos que han aportado algo. En el tercero explicamos nuestros antecedentes propios, un repaso de las obras y ejercicios que nos han traído hasta aquí. Para finalizar con este punto hablamos sobre el proceso creativo, con una breve muestra sobre la investigación llevada a cabo, pasando por una detallada explicación acerca del montaje de la instalación, y para finalizar una muestra de lo que fue la exposición y la obra resultante, enseñando imágenes del cartel, la pieza y la performance, seguidas de explicaciones desglosadas.

Para terminar con este texto comentamos las conclusiones a las que hemos llegado una vez expuesta la obra, además de una reflexión a cerca de cómo se han llevado a cabo los distintos objetivos y las cosas que han cambiado desde la concepción del proyecto.

Tras esto se encuentran las referencias bibliográficas y el anexo desglosado.

# Objetivos

El objetivo principal y general de nuestro proyecto es el de presentar un espacio que sirva para desarrollar la creatividad de distintos grupos de personas, los cuales mediante al ejemplo de la performance, el casco y la campanilla del narrador, y las instrucciones del libro, podrán utilizar la sala a su gusto, generando creaciones narrativas colectivas que posteriormente podrán aprovechar, extrayendo de ellas ideas o nuevos proyectos, demostrando que todos podemos crear independiente de nuestro estatus de creadores o espectadores, además de dar la posibilidad de nutrirnos e inspirarnos los unos a los otros.

Con la realización de este proyecto también hemos intentado conseguir estos objetivos más particulares:

- Jugar con las narrativas y las mecánicas para transmitir historias y relatos de formas novedosas.
- Dar a conocer al "monstruo" como metáfora de la "otredad", siendo aquello que desconocemos y que es ajeno tanto fuera como dentro de las personas.
- Acercar el folclore a nuestros días subvirtiéndolo y dándole un giro más actualizado, mostrando que las historias que se cuentan

# Metodología

Para realizar este proyecto hemos llevado a cabo una amplia investigación teórica en el taller, aprovechando los conocimientos adquiridos en diversas asignaturas.

Dentro de nuestras metodologías de trabajos se encuentra la creación a modo de rizoma. Esta forma de mapa conceptual se basaría en la generación de ideas y conceptos relacionados de los cuales puede surgir otro concepto/idea nueva independientemente de su lugar en la jerarquía. Generando mapas conceptuales de esta manera se diferenciaría de un modo de creación basado en la forma de las raíces de árbol debido a que este sería un modelo jerárquico el cual solo permite extraer conceptos/ideas relacionadas con el primer concepto, perdiendo muchas ideas interesantes por el camino y dejando cerrada la forma de creación.

También queremos reconocer la ayuda de otro tipo de mapas conceptuales propios de la asignatura de Construcción del Discurso Artístico, estos serían los mentefactos, mapas conceptuales que ordenan las ideas de una forma más precisa al desarrollar los conceptos de una forma más extensa en los diversos apartados, mediante oraciones simples que constan de sujeto+verbo+predicado, y el uso de formas geométricas distintas para cada apartado, además de existir distintos tipos de mentefactos como los argumentales, procedimentales...

Siguiendo los pasos anteriores lo primero que hicimos fue encontrar un tema que nos interesase del cual pudiéramos sacar las primeras palabras claves, estas fueron Monstruo, como tema principal, mientras que las demás palabras claves que surgieron fueron gente, historias, rechazo, atracción, territorio, cambio, folclore... tras trabajar con todas ellas los distintos mapas fueron mutando añadiendo otros conceptos o explicado más detalladamente a qué nos referíamos con los que ya estaban incluidos.

Una vez claro el marco en el que se adscribía el tema principal del proyecto nos concentramos en generar bocetos e ideas teóricas de proyectos, pero sin visualizar aún una obra clara. Encontrar unos buenos referentes se convirtió en el siguiente paso del proyecto, asentando las bases cada vez más y buscando la estética de aquello que buscábamos llevar a la práctica.

Para acercarnos más a la obra final de este trabajo nos servimos de la oportunidad que nos brindaban para experimentar prácticamente en distintas asignaturas como construcción del discurso artístico o instalaciones, donde pudimos realizar varias pruebas que posteriormente servirían como antecedentes directos de este proyecto.

Finalmente, tras varias pruebas de proyectos, mapas conceptuales y bocetos llegó el momento de llevar a la práctica la obra que encabezaría este trabajo final.

# Desarrollo

## 1. CONCEPTOS:

### 1.1. *Naturaleza humana*

Los seres humanos somos una especie curiosa, si bien físicamente no somos superiores a muchos animales que podrían imponerse como nuestros depredadores (y en el pasado así ha sido) tenemos otras capacidades que la adaptación al medio nos ha brindado, entre otras podríamos centrarnos en nuestra gran capacidad cerebral, la cual nos ha permitido crear un lenguaje articulado con el que hemos sido capaces de difundir conceptos complejos. Esto nos ha llevado como especie a “dominar” el medio adaptándolo a nuestras necesidades, siendo esto bueno en algunas ocasiones, alargando nuestra esperanza de vida y aumentando en muchos casos la calidad de esta, y en otras no tanto, generando sociedades o ideologías jerárquicas y nocivas que atentan contra el bienestar de las personas o incluso con su vida.

Somos parte de la naturaleza, producto de un largo viaje evolutivo. (...) Nuestros cerebros y sistemas nerviosos no surgieron repentinamente sin largos antecedentes en la historia natural. Lo que más valoramos como parte integral de nuestra humanidad- nuestra extraordinaria capacidad para pensar en niveles conceptuales complejos se remonta a la red nerviosa de los invertebrados primitivos, los ganglios de un molusco, la médula espinal de un pez, el cerebro de un anfibio y la corteza cerebral de un primate.

(Bookchin y Foreman, 1991)

Al igual que Murray Bookchin consideramos que la separación entre el ser humano y el resto de la naturaleza responde únicamente a un relato, una visión jerárquica que se nos lleva implantando desde el principio de nuestra especie de distintas formas. Si bien ha habido épocas en las que el ser humano no se podía diferenciar de otros animales ciertos relatos fueron cambiando esta visión, según el cristianismo la naturaleza pertenecería a Dios, su creador, en segunda instancia al siguiente estamento poderoso, y así sucesivamente, pero por lo general en la Edad Antigua y Media existía una relación de miedo a la naturaleza, o dominabas o te dominaba. Con la vuelta antropocéntrica de la Edad Moderna viene también una pérdida del respeto (miedo, mejor dicho) a la naturaleza, esto ha sido continuado hasta nuestros días evolucionando en los tiempos del capitalismo a una relación entre nosotros los propietarios y el objeto que se consume, la naturaleza.

Para llegar a todo esto hemos tenido que recopilar poco a poco los conocimientos que nuestros ancestros nos han legado, logrando alzarnos sobre “hombros de gigantes”, creando sociedades y culturas cada vez más grandes e interconectadas. La materia prima de las distintas culturas son sus historias.

## 1.2. Historias y folclore

### 1.2.1. Historias

Las historias han estado presentes desde el principio de la humanidad, sirviéndonos como guía, advertencia y esperanza para continuar construyendo nuestra sociedad. Las personas son las encargadas de crear las historias como esta forma de transmisión de información, pero las historias también son capaces de crear o transformar a las personas, mostrando distintas perspectivas o caminos que los individuos no ven por si solos.

Con historias me refiero a todo tipo de relato desde los cuentos infantiles hasta la Historia con mayúsculas, ya que todos son distintas formas de interpretar el mundo que nos rodea y sus distintas épocas. Estas historias pueden ser reales o ficticias, científicas o “mágicas”, no importa ya que siempre tienen un público al que moldean y transforman, convirtiéndose en su forma de visualizar la realidad.

¿Sabes de qué están hechos los sueños? ¿Hechos? Sólo son sueños. No. No lo son. La gente cree que no son reales porque no son materia, partículas. Son reales. Están hechos de puntos de vista, imágenes, recuerdos, juegos de palabras y esperanzas perdidas...

(Gaiman, 1989)

A su vez estas historias que nos construyen tienen su lado negativo, haciéndonos seguir ideologías o relatos equivocados o malintencionados que busquen la superioridad de un grupo sobre otros, o el separar y enfrentarnos a los distintos individuos. Pues como decía el escritor Mark Fisher:

En este mundo tibio, el descontento ambiental se esconde a simple vista, un malestar nebuloso que desprenden los refrigeradores, televisores y otros bienes de consumo duraderos. La viveza y verosimilitud de este mundo miserable (...) de alguna manera se vuelve aún más intensa cuando su estado se degrada al de una simulación construida. El mundo es una simulación, pero aún se siente real.

(Fisher, 2018)

### 1.2.2. Meme

Al igual que en la biología la unidad básica de información genética son los genes, para la sociología y las teorías de difusión cultural, la unidad básica de información sería el meme. Este sería cualquier tipo de idea que logra pasar de un individuo a otro, o incluso de una generación a otra. Este se comportaría como un virus (cultural) que “infecta” a las personas, y en algunos casos consiguen llegar a las sociedades enteras.

Este concepto se lo debemos al biólogo y divulgador científico Richard Dawkins, quien utiliza este neologismo por primera vez en su libro *El gen egoísta*, haciendo referencia a la idea de memoria y mimesis que poseen las ideas y en referencia a su parecido con los genes.

Por esto podríamos decir que las historias o relatos transmitidos de unas personas a otras, generación tras generación no serían más que conjuntos de memes o ideas básicas que se han logrado reproducir a la vez que se volvían más complejas, generando así culturas enteras.

Si quiere entender algo, deje de plantearse si es lógico y empiece a admitir que es real, que tiene consecuencias reales y que hay gente dispuesta a morir y a matar por lo que cree, y ahora volver a plantear su pregunta.

(Redondo, 2014)

### 1.2.3. Folclore

Otro concepto importante que aunaría a la gente con estas historias, este sería el folclore, concepto anglosajón que se traduciría como “sabiduría popular”. Si bien se lo suele relacionar con pasado o a las tradiciones, podríamos asociarlo a todos esos relatos y conocimientos (en algunos casos prejuicios) que tenemos hoy en día y que constituyen nuestra realidad.

En una época en la que contamos con herramientas que nos proporcionan innumerables conocimientos y nos permiten compartir los nuestros con el mundo, parece difícil que sea también una época en la que cuesta encontrar información fiable y contrastada, la cantidad de datos existentes es tal que conocer el mundo real puede ser tarea difícil. Estas herramientas que nos conectan por sí solas no son buenas o malas, pero sin una revisión pueden dar a datos erróneos o confusos sobre la realidad, generando leyendas urbanas y nuevos folclores que por sí mismos tampoco son malos y pueden representar un gran entretenimiento para un gran sector de la población, pero que la mayoría de las veces promulgan ideas caducas, erróneas o malintencionadas sobre otros sectores de la población, culturas minorizadas o el mismo funcionamiento de nuestra realidad.

El folclore pues se convierte en un elemento importante en nuestros días, no solo agrupando aquellos conocimientos tradicionales sobre pueblos antiguos y sus tradiciones en respuesta al mundo globalizado y uniforme que algunos sectores (las grandes potencias y empresas de occidente) quieren imponer, sino que estaríamos hablando de todos aquellos relatos que nos

construyen en el día a día, leyendas urbanas, tips y consejos para realizar mejor una tarea incluso las ideas que rigen nuestro mundo. Desde la espiritualidad, tanto las religiones organizadas como la más New Age (astrología, ufología, espiritismo...) hasta las ideologías que rigen la vida de las personas (capitalismo...)

“Puedo creer cosas que son verdad y cosas que no son verdad y puedo creer cosas donde nadie sabe si son verdad o no.

Puedo creer en Santa Claus y el Conejo de Pascua y los Beatles y Marilyn Monroe y Elvis y Mister Ed. Escuche, creo que las personas son perfectibles, que el conocimiento es infinito, que el mundo está dirigido por carteles bancarios secretos y es visitado regularmente por extraterrestres, buenos que parecen lémures arrugados y malos que mutilan ganado y quieren nuestra agua. y nuestras mujeres. (...)

Creo en la honestidad absoluta y en las mentiras sociales sensatas. Creo en el derecho de una mujer a elegir, el derecho de un bebé a vivir, que, si bien toda vida humana es sagrada, la pena de muerte no tiene nada de malo si puedes confiar en el sistema legal implícitamente.

Creo que la vida es un juego, que la vida es una broma cruel y que la vida es lo que sucede cuando estás vivo y que es mejor que te recuestes y lo disfrutes”.

(Gaiman, 2014)

La estructura a modo de habitación atendería a este folclore, ya que en un principio nos planteamos realizar una construcción cilíndrica coronada por un tejado cónico, dándole una forma similar a la de una cabaña o yurta (tienda mongola). Tras varios cambios debidos a problemas de tiempo y una búsqueda de simplicidad de la pieza decidimos generar la habitación con una forma cúbica, la cual no perdía del todo ese toque folclórico, ya que esta forma y la acción que realizan los participantes mediante el giro puede relacionarse con la Kaaba, construcción cúbica localizada en la Meca, la cual se trata de uno de los lugares de peregrinación más importantes del islam y el más visitado en el Hach. Tanto el cubo negro como la acción realizada en la performance dotan de cierto aire de misticismo o ritual gracias a la similitud con esta tradición religiosa (tomando solo esos elementos sin adentrarse más).

#### 1.2.4. Monstruo

El monstruo ha sido un ser de carácter ficticio o exagerado que nos ha acompañado desde la antigüedad como especie, si bien ha contado con innumerables aspectos y motivaciones distintas podemos describirlo como cualquier ser con características distintas a las naturales, por lo general de carácter negativo o nocivo.

Existen distintos tipos de monstruos, desde los híbridos entre animales hasta los espectros y no muertos, pero todos teniendo en común la idea de un ser extraño, desconocido, el cual produce

rechazo ya sea por temor, angustia, tristeza, ira... pero que por otro lado nos genera curiosidad, nos sentimos atraídos por él.

Este monstruo como hemos dicho no es un ser real, más bien se trata de una figura metafórica con distintas caras que a lo largo de la historia ha sufrido diversos cambios, pasando de ser un antagonista de los héroes clásicos, más ligado a lo caótico, pasando posteriormente a ser visto como un ser maligno que busca hacer daño a la gente, sirviendo como una mera advertencia. En las últimas décadas hemos podido ver como el rol del monstruo iba cambiando para ser una explicación de todo aquello que es ajeno a nosotros y nos produce sentimientos contrarios, en este marco se han podido englobar muchos grupos minoritarios y minorizados como lo serían diversas comunidades étnicas alejadas de la normatividad de occidente, grupos con orientaciones sexuales invisibilizadas e incluso penalizadas en algunos países. Este posee una capacidad de funcionar como alter ego, siendo muy fácil identificarse con estos seres al representar ideas que preocupan a las distintas sociedades.

Los monstruos siempre han dependido del folclore, dándoles este un marco espacial y temporal entorno al que existir, cambiando cada ser dependiendo de la época y el tiempo en el que se cuentan sus historias.

Si bien podría parecer que con todos los avances científicos y sociales de los que disfrutamos en nuestra época el monstruo ya no tiene cabida en nuestro imaginario al tener tanto conocimiento, esto no sería así, debido a que el mundo hiperconectado en el que habitamos se centra tanto en la recopilación de datos y conocimiento que esto lleva a almacenar cientos de miles de datos erróneos o falsos, a veces por incompetencia y otras por malicia, llevándonos a desconocer debido a la cantidad de información contradictoria que poseemos. Al no existir fuentes fiables o, mejor dicho, al desconfiar de todas las fuentes por igual, algunos grupos de personas logran difundir ciertas ideas atrasadas o erróneas sobre el mundo, infectando con diversos memes la visión del mundo que poseen ciertos sectores de la sociedad. La idea del monstruo no solo sobrevive en nuestra época, sino que toma importancia a la hora de enseñarnos a comprender el mundo, acercándonos a lo desconocido para poder mirar a los otros de forma empática y comprensiva.

### *1.3. Narrativa creativa colectiva*

Los juegos de rol son un tipo de entretenimiento entre los juegos de mesa y la actuación. Si bien están ligados a ciertos sectores relacionados con la cultura friki y han sido apartados de la sociedad durante bastante tiempo, en los últimos años han tenido una mayor acogida por el público mainstream acercándolos a las masas e incluso desligándolos de los sectores más reaccionarios de la derecha de los 80, 90's, estando actualmente más relacionados a colectivos en los que participan minorías étnicas, sexuales... Esto es debido a su capacidad de tomar un papel el cual los jugadores representamos y que nos permite expresarnos desde otras perspectivas o viviendo situaciones ficticias.

Estos juegos funcionan como experiencias que se sirven de la narrativa colectiva para construirse. Al iniciar una partida el máster o director de juego se encarga de generar mediante explicaciones un escenario que los jugadores podrán imaginar. En este el máster supone no solo el mundo, sino que es el responsable de determinar las leyes físicas y mecánicas, además de interpretar a todos los personajes no jugables y obstáculos o antagonistas de los jugadores. Por su parte los jugadores transitan ese mundo imaginario superando esos obstáculos y "viviendo" su propia historia en conjunto. Esto permite crear mediante el azar y las decisiones de cada uno de los integrantes las distintas "obras de teatro" en las que pueden hacer todo aquello que su imaginación y el director les permitan.

Bajo esta premisa se abre todo un mundo de nuevas posibilidades de creación, no estando atados a ninguna ley más allá de las que el grupo crean necesarias, jugando en el sentido más puro de la palabra con las historias. Este tipo de creación colectiva crea un tipo de actividad totalmente libre ya que no se desarrolla en el plano físico, sin costes económicos ni materiales (si no se quieren utilizar ayudas físicas como dados o manuales, claro está). Basándose totalmente este entretenimiento en el proceso, en el camino que los jugadores decidan recorrer.

El concepto de jugabilidad y elección es algo que también se puede ver en otros medios como serían lo serían los libros de elige tu propia aventura, en los cuales las respuestas alteran el recorrido de la lectura, aunque haya unos parámetros preestablecidos, aunque se acerca mucho más al mundo de los videojuegos, el cual presenta esta jugabilidad como algo visual e inmersivo en muchos casos, dotando de un control mecánico a los jugadores permitiéndoles ir a donde ellos quieran. Entre otras cosas el casco del narrador estaría basado en la idea del modelado de los personajes de los primeros videojuegos 3D, los cuales tenían una estética poligonal debido a las limitaciones técnicas de la época.

#### 1.4. Arte procesual colaborativo

Un término que adquiere mucha importancia es el arte procesual, este sería todo arte basado en el proceso y que no busca la creación de un objeto final que exponer, es un arte no objetual, que sin embargo si puede generar mediante la acción un objeto que documente la acción sucedida, pero este nunca será visto como la parte principal de la obra.

En este tipo de arte entran obras más cercanas a la performance, esto debido a que no se centra en la creación del objeto final, sino a la experiencia que se genera, englobando a artistas de la talla de John Cage, con obras como *4'33*, en la cual el artista interpreta una pieza al piano de cuatro minutos con treinta y tres segundos de silencio, o Artistas como Joseph Beuys, conocido por obras como *I love America and America loves me*, en la cual el artista se encierra durante varios días en una habitación con un coyote, fieltro y diversos objetos.

Entre los teóricos de este arte se encontrarían artistas como Allan Kaprow, el cual hablaría en su libro *La educación del Des-artista* sobre la importancia de crear un arte crítico hacia las instituciones del arte como el museo o el mercado de arte, que no caiga en la mercantilización de la obra acabando esta expuesta en los mismos museos que critica.

Arte. Ahí está la trampa. En este nivel de consciencia, la sociología de la Cultura emerge como si se tratase de una pantomima de enteradillos. Su única audiencia es la que corresponde al listado de profesiones creativas que se contemplan narcisistamente a sí mismas, representando un combate entre sacerdotes autoproclamados y toda una retahíla de rebeldes, bromistas, golfillos y agentes triples que parecen estar intentando destruir su iglesia. Pero todos sabemos cómo termina esto: en la iglesia, por supuesto, con el club al completo haciendo reverencias y murmurando oraciones. Rezando por ellos mismos y su religión.

(Kaprow, 1993)

Además podemos hablar también del arte colaborativo, siendo ese tipo de creación que involucra a un grupo de gente entre los cuales se encuentran los artistas, los cuales tendrían el papel de promotores de la obra o acción, desligándose del papel del creador o genio artista, y por otro lado estarían los espectadores, o mejor dicho los participantes, los cuales toman un papel activo en la creación de la pieza, en contraparte con el público de carácter más pasivo.

El happening sería un buen ejemplo de arte colectivo o cooperativo, ya que, al contrario de la performance, este necesita la de la participación del espectador. Sin embargo, este tipo de acciones suelen limitarse en esta creación colectiva, continuando con la idea del artista como creador y no como promotor de la acción. Un ejemplo sería Marina Abramovic, cuyas performances y happenings hacían partícipes a los espectadores, pero de una forma en la que se convertían más en objetos de estudio que en cocreadores.

### 1.5. Espacios no euclidianos

Para la creación de un espacio imaginario que se separe del espacio físico transitado nos basamos en la idea de los espacios no euclidianos. La geometría no euclidiana es cualquier sistema de geometría que no esté basado en los postulados propuestos por el matemático Euclides. Si bien existen distintos tipos de geometría no euclidiana como la hiperbólica o la elíptica, todos son igual de aceptados a la hora de ver desde una nueva perspectiva nuestro universo. La diferencia más notable entre estas geometrías sería que en la euclidiana la suma de los ángulos de un triángulo siempre será  $180^\circ$ , mientras que en el espacio elíptico será mayor y en el hiperbólico será menor. Esto afectaría al paso de un espacio a otro, haciendo que un recorrido de cuatro movimientos (un movimiento por sala o espacio) en una geometría euclidiana, pase a ser de tres movimientos en un espacio elíptico y de cinco en un espacio hiperbólico.

Todo esto está ligado estrechamente con la cuarta dimensión y como percibimos las dimensiones. Como plantea Edwin A. Abott en su libro *Planilandia*, nosotros como seres tridimensionales somos incapaces de percibir una cuarta (quinta, sexta...) dimensión, al igual que sus personajes geométricos bidimensionales son incapaces de percibir las tres dimensiones en su totalidad.

Tal y como podemos construir una representación en dos dimensiones del espacio tridimensional a modo de mapa (con sus deformaciones y limitaciones), nosotros podemos generar una representación tridimensional de un espacio de cuatro dimensiones, la cual funcionaría como una superposición de salas tridimensionales a las cuales podemos acceder de forma lineal.

Para entendernos mejor un ejemplo sería visualizar un espacio cilíndrico, solo que este lo veríamos desenroscado como un espacio plano, permitiéndonos ir de la base de abajo del cilindro a la parte superior y viceversa, al ir en línea recta. Siendo similar a la sensación que nos proporciona andar en la superficie terrestre, que es una esfera la cual debido a su magnitud percibimos como un plano. Al andar en línea recta llegaríamos al punto del que hemos venido, pese a no haber girado en ningún momento.

La habitación negra de la performance funcionaría de una forma parecida, al no poderse percibir con nuestra visión tridimensional un espacio de cuatro dimensiones, se aprovecha el movimiento lineal de las personas de la sala sumado a la ficción que se genera mediante el relato, para crear dos caminos distintos que se transitan a la vez, el físico y real que tiene una dirección horizontal, y el imaginario que tiene una dirección en diagonal descendente.

## 1.6. Personas y personajes

Finalmente, el concepto en el que recae la mayor importancia del proyecto sería la gente, las personas que participan en él. Estas desempeñarían diversos roles dentro de la obra como serían el narrador, guía o cuentacuentos, por un lado y por el otro los espectadores, jugadores o participantes.

El Narrador, encarnado por un alter ego autoproclamado como Caronte (el barquero) es el encargado de tomar de la mano a los cinco participantes y hacerles olvidar progresivamente el mundo físico para introducirlos de lleno en su historia. Este es el encargado de generar mediante sus palabras el mundo extraño al que los espectadores se están introduciendo. Además de esto también es el que decide las leyes físicas, las mecánicas de juego y todos los personajes no participantes (Non Playable Character, NPC) que puedan surgir en la historia.

Caronte en un principio estaría interpretado por nosotros los autores, este iría vestido con una larga chaqueta verde que se asemeja a la vegetación o al musgo, ajustado a la cintura mediante un cinturón de cuero, con el pecho al descubierto y unos pantalones negros holgados que le permiten movilidad. Las manos y los pies los tiene atados con telas y cuerdas rojas, siendo este un color vivo y visible, ligado en ámbitos religiosos con lo terrenal, lo carnal, y por lo tanto significando el vínculo que entre la realidad y la ficción, controlado por el narrador, a esto se le sumaría una pequeña campana, la cual da un tono más religioso y misterioso a la acción además de tener la utilidad de marcar el final de un pase y el principio de otro. Lo más importante de su indumentaria es su casco, de forma geométrica representa una cabeza con una gran nariz, como el cráneo de un buitre u otra ave rapaz (Caronte está ligado según la mitología con el inframundo), este casco es de color blanco y a cada lado tiene un ojo de una forma heterocromía, verde por un lado y azul por el otro. Al final de la acción, cuando la sala es cedida al público lo único que perdura de este personaje es su campana, sus cuerdas y el característico casco.

Por otro lado, estarían los espectadores, estos también tienen un rol en la narración, aunque no está tan marcado como el del narrador. Estos “interpretarían” el papel de muertos, almas que llegan al inframundo, y los cuales mediante las preguntas de Caronte van moldeando el espacio a su gusto para hacerlo más cómodo para ellos, hasta que sean devueltos al mundo. Estos mediante los giros, la falta de luz, el calor y las preguntas del narrador se van introduciendo más y más en el relato, pudiendo visualizarlo de una forma individual en sus mentes mientras lo homogeneizan gracias al nexo que supondría compartir sus vivencias con Caronte.

La narración necesita de la total participación de los espectadores para funcionar, esto debido a que las diferentes historias e imágenes se generan en el cerebro gracias a la aceptación colectiva de los participantes mediante su escucha activa, su movimiento y su participación a la hora de modificar la historia al responder las diferentes preguntas.

## 2. REFERENTES:

Entre nuestros referentes se encuentran autores, pensadores y artistas de lo más diverso, teniendo como punto vertebrador la idea de como las historias nos afectan a los seres humanos, además de tener una visión similar sobre la otredad y lo desconocido.

Los autores más influyentes para el trabajo serían:

Neil Gaiman, un escritor de ficción, novela y cómic británico, autor de obras influyentes como *The Sandman*, *American Gods* o *Buenos presagios*. Se trata de un autor totalmente creativo que logra plasmar en sus comics y novelas historias novedosas mediante la subversión de las mitologías de diversas culturas. Para él, el concepto del monstruo no es para nada ajeno, siendo la mayoría de sus personajes seres extraños y mágicos los cuales buscan su lugar en el mundo o simplemente ser comprendidos.

Tanto sus historias íntegramente mitológicas, como sus cuentos con componentes mágicos más suaves tienen una visión actualizada y subversiva acerca de las historias del pasado y el mundo de la imaginación. Para Gaiman, el monstruo es ese ser que desconocemos, que nos aterriza y atrae al mismo tiempo, desde dioses, brujas y demonios, conceptos... todos ellos son representados como seres humanos, con sus vidas y sentimientos, mostrándonos como el otro, lo ajeno a nosotros, aun pudiendo tener los mismos poderes y habilidades de Odín, sigue siendo un ser de carne y hueso, que puede sentir tristeza, nostalgia, miedo... Al acercarse a estos seres a nuestra época consigue llevar un paso allá estas historias folclóricas, no solo mostrando a sus personajes similares a los seres humanos, sino que nos habla de cómo somos nosotros, cómo es nuestra sociedad... logrando ver los problemas a los que nos enfrentamos en el día a día, dotando de magia a la cotidianidad.

Otra de las ideas que hemos podido rescatar de este autor es la figura del cuentacuentos, representado en la saga de *The Sandman* por Morfeo (Representación de los sueños), o en la novela de *American Gods* por el señor Ibis (El dios egipcio de la sabiduría Thot, el escriba de los dioses). Ambos ejemplos funcionan como personajes contemplativos que se han dedicado a ver la Historia, o mejor dicho las historias desde una perspectiva de observador, hasta que las circunstancias los han llevado a tomar las riendas de esta para ser agentes activos en el relato.

Murray Bookchin fue un escritor, filósofo y activista americano muy ligado al anarquismo y al ecologismo, generando una nueva línea de pensamiento aunando estas dos ideologías en un nuevo concepto la "ecología social", por la cual intenta atacar a las formas de gobierno autoritarias y jerárquicas en favor de sistemas políticos municipalistas y asamblearios, de esta forma busca eliminar las jerarquías entre los humanos y el mundo natural, viéndonos como seres cuyas culturas no son más que otro producto natural con el que nos hemos logrado adaptar al medio natural. Pensando de esta forma según Bookchin terminarían las crisis ecológicas ya que seríamos más conscientes del medio que habitamos y de su importancia para nuestra supervivencia.

Si bien pudiera parecer que este pensador se aleja los temas que tratamos en este proyecto, la verdad es que fue una de las principales inspiraciones al menos en la parte más "espiritual" de

la obra, ya que sus ideas sobre el comunalismo y las sociedades no jerárquicas que viven en paz con la naturaleza como parte de ella fueron fundamentales en el desarrollo de este trabajo. Estas se pueden apreciar en conceptos como el juego con las narrativas colectivas, una forma novedosa de crear y contar historias que necesita de un conjunto de gente que participe de forma activa en su creación, estas narrativas si bien pueden tener alguna mínima jerarquía, servirían para horizontalizar los grupos teniendo el mismo peso en las historias lo que dice el narrador como lo que dicen los espectadores (los cuales se convierten en cocreadores de la obra). Por otra parte, está el tema natural, visible en esta obra mediante la utilización de objetos reciclados o materiales pobres, respetando siempre el medio ambiente.

Jorge Luis Borges fue un escritor argentino de cuentos, poemas y ensayos. Famoso por sus microrrelatos en los que desarrollaba historias con las que podría llenar novelas enteras contenidas en unas pocas páginas. Los temas de sus relatos se balanceaban entre el juego y la seriedad, escribiendo sobre todo tipo de cosas, tanto grandilocuentes como banales, mezclando de forma magistral lo cotidiano con lo místico y mágico.

Borges, escritor de libros como *El Hacedor* y microrrelatos como *La casa de Asterión*, vivió la cultura de la época modernista, empapándose de ella y de su simbolismo. Fue indiscutiblemente un hombre de mucha cultura, que lograba retratar el mundo mostrándolo a través de reflejos, espejos y metáforas para explicar sus propios pensamientos sobre el mundo.

Su forma de escribir no es inicialmente modular, si que podríamos afirmar que sus relatos (en muchos casos microrrelatos) generan un universo vivo y lleno de simbolismos que gracias a varios temas comunes nos dejan ver un todo unido.

Esta visión metafórica de la vida, mezclando lo cotidiano con lo extraordinario generó en nosotros una gran impresión llevándonos a querer relatar historias de no mucha duración que pudieran transmitir tanto sobre el mundo que nos rodea como lo hacía él.

Por otro lado, existen un gran número de autores de todos los tipos que nos sirvieron como inspiración para este proyecto, si bien no se encuentran entre los principales referentes, si que se merecen una mención por sus aportaciones tanto teóricas como prácticas, entre ellos se encuentran:

Georges Perec, uno de los escritores más influyentes de la Francia del siglo XX, famoso por su gran experimentación a la hora de escribir. Se trata de un autor influyente para este y muchos otros de nuestros trabajos debido a su gusto las pequeñas cosas y por jugar con los distintos espacios, teorizando con espacios dentro de otros espacios como cajas unas dentro de otras.

Allán Kaprow fue un artista y teórico estadounidense precursor de la performance y el happening tal y como los conocemos. En uno de sus libros *La educación del Desartista* habla de las divisiones entre el Arte con mayúsculas y otros artes menores, además de teorizar sobre cómo debe ser el arte crítico, teniendo que centrarse en el proceso y no tanto en el objeto, siendo esta una forma de desmercantilizar el mundo del arte.

El artista alemán Joseph Beuys conocido en el mundo de la performance, pero sin quedarse solo ahí, siendo escultor, pintor, fotógrafo entre otras muchas cosas. En su arte solía crear artes que mostraban mediante rituales y actos extraños la sacralidad y el aura del arte.

Mario Merz fue un escultor italiano enmarcado dentro del arte povera, un arte enfocado en la utilización de materiales “pobres” o por lo menos no considerados como “nobles”. La obra de Mario Merz se caracteriza también por la creación de instalaciones con forma de semiesfera o iglú, siendo formas básicas que el artista rellenaba o cubría con otros materiales, siendo el mismo caso del cubo de nuestro proyecto. Por su parte el Landart y el minimalismo también podrían verse como inspiraciones de este proyecto por el uso de las formas geométricas básicas, además de por la simplicidad a la hora de exponer la instalación.

Mark Fisher fue un escritor británico muy crítico de con la sociedad y la ideología consumista del capitalismo. Escribió *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* y *The Weird and the Eerie*, siendo este último en el que habla del tema que nos llevó a tenerlo en cuenta como referente debido a su análisis sobre aquello que nos perturba a los seres humanos y su relación con el relato capitalista.

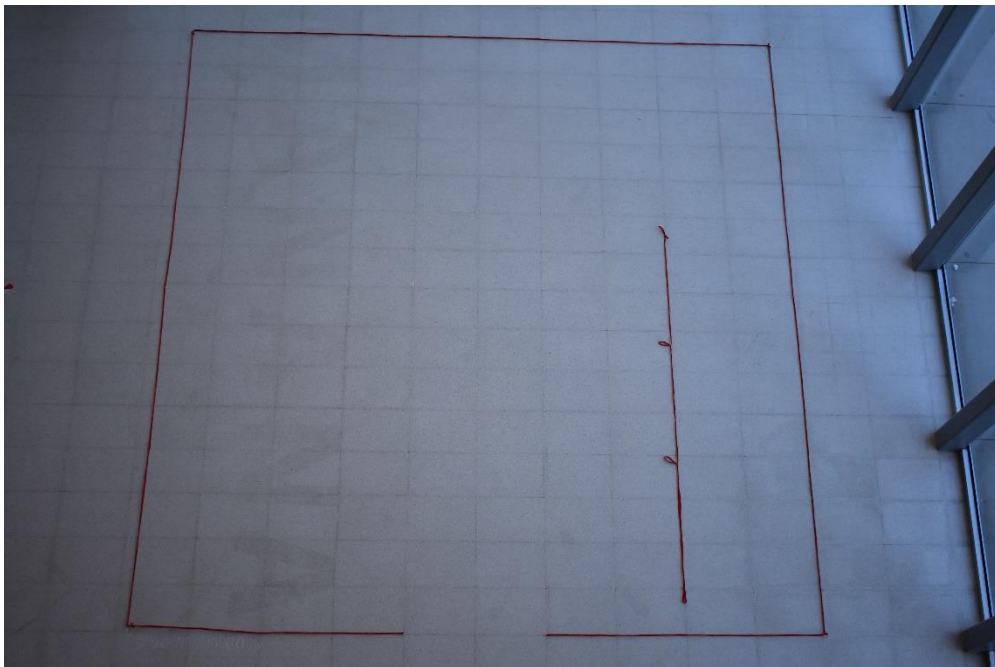
Edwin a. Abbott fue un profesor y escritor famoso por su libro *Flatland, romance of many dimensions*, en el cual plantea la existencia de un mundo bidimensional en el que sus geométricos habitantes viven ignorando nuestro plano tridimensional, siendo este libro otra influencia a tener en cuenta debido a las ideas acerca de la percepción de nuestra propia realidad que plantea. Por su parte Carl Sagan fue un astrónomo y divulgador científico el cual en su programa de televisión *Cosmos* explicaba de manera magistral y entretenida conceptos tan difíciles como la percepción de la realidad, la cuarta dimensión y la geometría no euclídea.

Hayao Miyazaki, es un director de cine, animador e ilustrador japonés conocido como uno de los mejores creadores de cine de animación del mundo. Creador de películas como *La princesa Mononoke*, *Nausicaa en el valle del viento* y *El castillo en el cielo*. Posee una visión muy característica acerca de la relación entre el ser humano y la naturaleza, el buen o mal uso de la tecnología, y sobre el folclore y la vista que se tiene sobre el pasado y la tradición. Si bien su característico estilo tanto visual como en la escritura no ha influenciado nuestro proyecto, es innegable que su ha dejado su huella en los temas que suele tratar en sus películas.

Por último, nos gustaría nombrar a Jim Henson, fue un titiritero, director y escritor norteamericano creador de *The Muppets*. Su característica visión acerca de la otredad es toda una referencia en nuestro trabajo, dejando constancia de que el “monstruo” no sería más que un ser extraño que nos puede servir para conocer el mundo que desconocemos a la par que nos conocemos a nosotros mismos. Otro tema extraído de él sería el término del alter ego (otro yo), un disfraz, o en este caso una marioneta que nos permite expresarnos libremente sin la carga de nuestra propia identidad.

### 3. ANTECEDENTES

*La torre más alta del mundo*, una obra que realizamos el 2022. Esta obra constaba de un cuadrado de cinco metros de largo por cinco de ancho de cuerda roja. Para participar en ella los espectadores debían vendarse los ojos y coger una cuerda roja tirada por el que sería el guía (Stalker). La obra se generaba mediante las explicaciones del guía en comunión con lo que los espectadores imaginaban. A los cinco por cinco metros se le sumaban novecientos metros de altura que se generaban al inicio de la experiencia. Los participantes iban pasando por distintos pisos los cuales eran generados por cada uno de ellos. Al llegar al piso de arriba los espectadores se subían a la cornisa (un escalón) y debían saltar al abismo imaginario, sabiendo en todo momento que nada les pasaría si así lo imaginaban. Con esto buscábamos mostrar una nueva forma de creación colectiva en la que los espectadores se volvían agentes creadores mediante la pérdida progresiva (o simplemente el olvido) del plano físico.



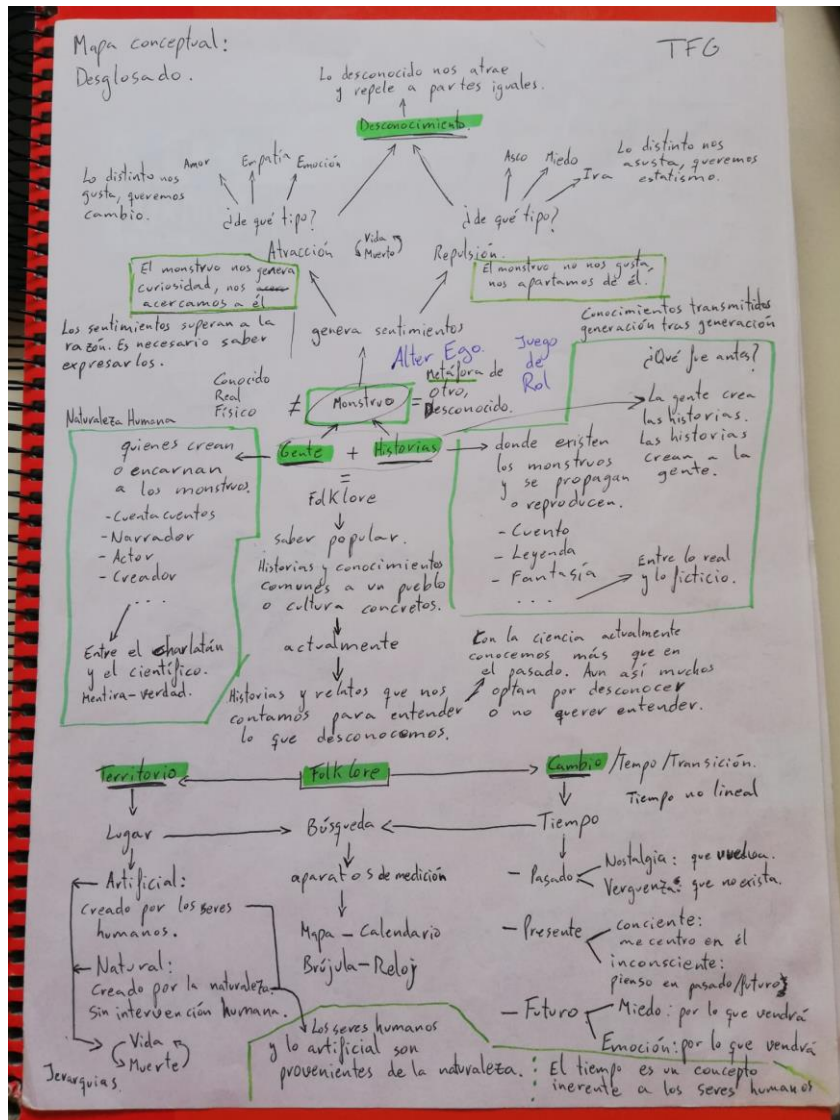
Ángel Celiméndiz. *La torre más alta del mundo* (2021). Instalación/Performance

*Caja con quimera* fue una obra que realizamos en el 2018, se trataba de una obra escultórica que constaba de una caja tapada con una manta, si se miraba dentro de ella se podía ver en su interior la figura de una quimera de arcilla. Para mirar el interior de la caja había que ponerse unas gafas caleidoscópicas integradas en la caja, las cuales deformaban el interior, este a su vez estaba pintada con distintos colores y contaba con numerosos trozos de cristal que ayudaban a deformar más la imagen, la cual era iluminada por la parte posterior. Esta obra tenía una segunda parte en la que los espectadores debían escribir la experiencia que acababan de observar y lo que les había sugerido, constatando las diferentes interpretaciones que cada uno sacaba de la pieza.

#### 4. PROCESO CREATIVO:

##### 4.1. Investigación

La investigación fue la etapa más extensa del proyecto, en la cual conseguimos encauzar nuestras ideas, concentrándolas en un único tema. Para ello nos servimos del uso de diversos mapas conceptuales y mentefactos, entre los cuales pudimos ir localizando cuales eran nuestras palabras y conceptos claves para poder ir desarrollándolos, extrayendo la información necesaria no solo para estructurar la parte teórica, sino también para comenzar a visualizar, mediante bocetos y experimentando con obras, la parte práctica, la obra en la que se apoyaría todo mi discurso.



Mapa conceptual de la asignatura Construcción del discurso artístico

Para esto debimos tener en cuenta diversos conceptos, algunos para desecharlos por completo, mientras que otros tomaron mucha importancia en nuestra metodología.

Lo primero que surgió fue la idea de la sala como espacio que aísla de otros y cuya puerta funciona como umbral tanto físico como metafórico que nos cambia de espacio, de escena, de plano... Una vez resuelto el lugar (y temporalidad) lo más difícil fue generar el personaje que íbamos a encarnar como promotores de la idea inicial. Para la creación del personaje que funcionaría como nuestro alter ego generamos un imaginario del que poder sacar ideas.

La habitación se instaura como un lugar extraño, de color negro en medio del vestíbulo. Esta funciona como puerta, o mejor dicho como vestíbulo de la estructura que se va a transitar, que es la espiral que lleva al abismo. Como cada participante podría visualizar este lugar de una forma distinta, nosotros como creadores también debíamos hacerlo.

Nuestro abismo es un lugar oscuro, cuanto más se baja menos luz llega de la superficie, este se construye directamente en la piedra, como una gruta descendente y ligeramente empinada. Lo que allí puede encontrarse es desconocido debido a la niebla espesa que se va haciendo más densa. En este extraño lugar entre lo abisal y lo tenebroso debía haber monstruos, seres que se pudieran ver, mientras que también alguien debía acompañar a los participantes, alguien entre lo de fuera y lo de dentro, un viajero. Este viajero conocería historias y se las contaría a aquellos que decidiesen seguir su camino descendente. Su nombre, al ser un ser antiguo, debía de ser el de una personalidad reconocida, algo que hubiera pasado de generación en generación, pero tampoco podía ser un nombre demasiado importante.

Todas esas características nos llevaron a pensar en Caronte, el barquero del inframundo, siendo este un ser antiguo, que sirve como metáfora de paso entre el mundo de los vivos y de los muertos. Caronte sería pues la elección como alter ego, un ser tenebroso y extraño de las profundidades, que al principio puede suscitar terror, pero que a su vez intenta ser amable y comprensivo con sus compañeros de viaje, haciendo que su viaje sea del todo placentero, mediante la escucha de sus peticiones y los regalos que ofrece.

#### 4.2. Montaje

Una vez conseguidos los distintos materiales de las respectivas tiendas y personas que nos los donaron, iniciamos el montaje. Este constó de la construcción de un cubo de madera en el mismo vestíbulo de la facultad, lugar del que no se movería hasta el día del desmontaje, para el cubo necesitamos de doce listones de madera de 2,37 y 2 metros respectivamente, unidos con escuadras de hierro y tornillos, asegurando de esta forma la estructura entera, de forma que no necesitáramos ningún otro tipo de adhesivo o cinta. Luego recubrimos la estructura que funcionaba como esqueleto de madera con plástico negro continuo, generando un cubo con una superficie lisa por todos sus lados visibles, con una abertura en uno de sus vértices que permite a los espectadores entrar y salir.

Para crear el traje de Caronte utilizamos elementos de performances anteriores como pantalones, cuerdas y telas. También utilizamos cartón y silicona para montar el casco, el cual cubrimos de gesso y posteriormente pintamos con acrílico.

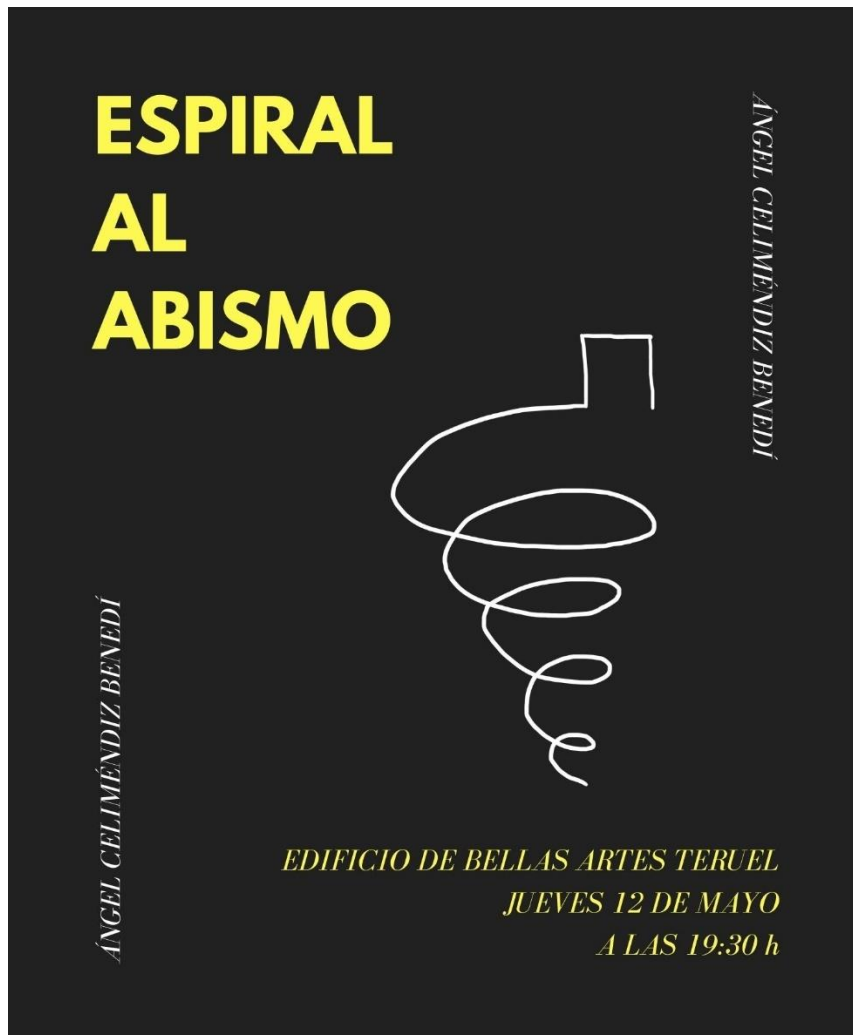
Finalmente, para completar la obra, a la instalación y a la performance las acompañamos con un libro de artista hecho a mano con papel de alto gramaje pintado con acrílico rojo y negro. Este servía como guía que explicaba el funcionamiento de la sala, tanto para antes de entrar en la acción como para el momento de su finalización, cuando la sala quedaba totalmente vacía y abierta al público que quisiera generar sus propias historias.



*Espiral al abismo* Figura 1, Habitación

### 4.3. Exposición y obra

#### 4.3.1. Cartel



Universidad  
Zaragoza



Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel  
Universidad Zaragoza

Ficha técnica:

TÍTULO: *Espiral al Abismo*

MATERIALES: Listones de madera, plástico negro grueso, tela, cartón y acrílicos.

DIMENSIONES: 237x237x200 cm

#### 4.3.2. Exposición

La exposición de la obra tuvo diferentes partes, siendo la primera la explicación de las mecánicas básicas al público para que entrasen a la pieza sin saber lo que va a suceder, pero conociendo las normas de la habitación.

Las directrices que se daban al comienzo de la acción eran:

- Entrar en grupos de cinco personas al oír sonar la campana, haciendo los grupos más manejables a la hora de hacer participar a los espectadores. Esto debido a que, al ser cinco personas, son los suficientes para que los más tímidos pueden apoyarse en el grupo e incluso participar al sentirse más seguros, y a la vez no es un número tan grande de personas como para que se genere caos en cada sesión.
- Dejar atrás los prejuicios con respecto a lo que se iba a ver y a oír dentro del cubo negro. Un punto muy importante debido a que las mecánicas de juego de la habitación pueden resultar extrañas para aquellos que no están acostumbrados a este tipo de narrativas, y un grupo con individuos escépticos o que solo busquen molestar podrían estropear la experiencia a los demás. Se asemeja al truco de magia de un mago, todos sabemos que la magia no es real, pero aceptamos que ese truco es mágico mirando con una perspectiva más “infantil” o abierta a nuevas experiencias.
- Participar activamente en la obra para una mejor experiencia. Este punto es muy importante ya que los espectadores al entrar en la performance automáticamente se convierten en creadores, ya que juntos deben continuar la historia con sus respuestas. Sin participación la experiencia está totalmente vacía ya que lo que buscamos es la creación colectiva.



*Espiral al abismo* Figura 2, Público

Al terminar todos los pases la pieza seguía siendo una obra instalativa, la cual funciona como lugar en el que los espectadores pueden convertirse en creadores siguiendo las instrucciones y utilizando los elementos que se encuentran en el interior.

#### 4.3.3. *Obra*

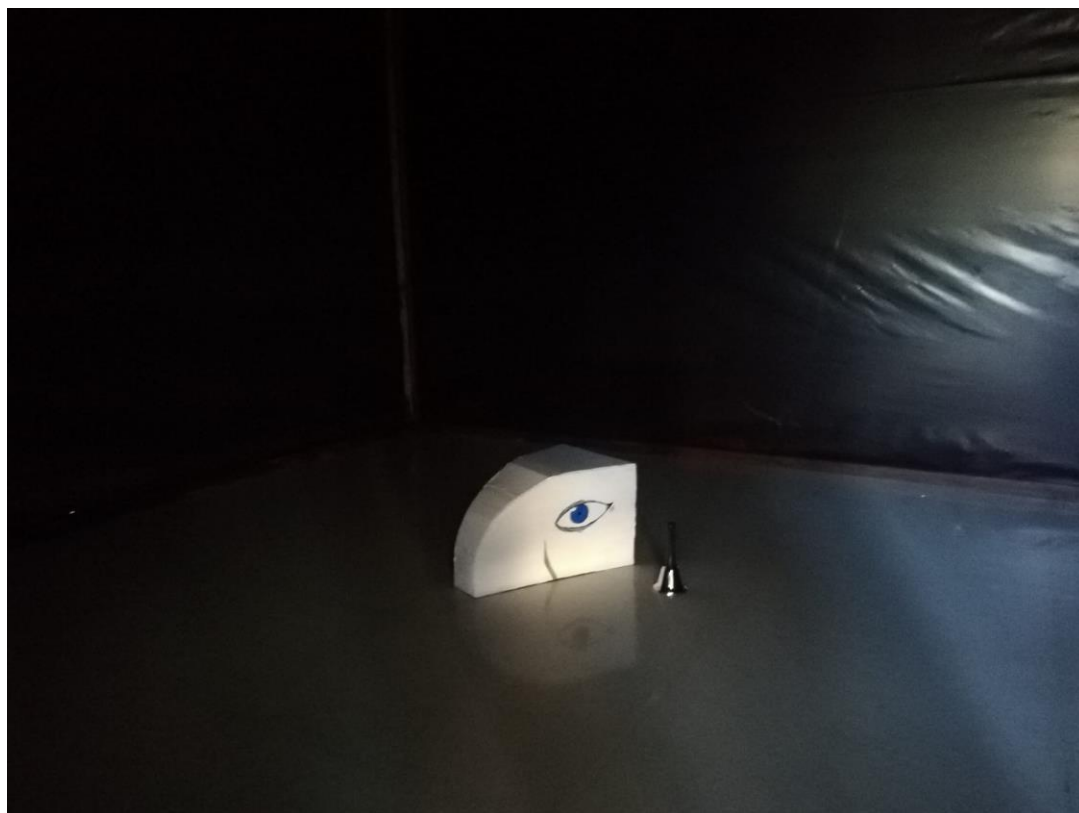
La habitación resultante es una instalación de forma cúbica de madera y plástico a modo de espacio de privación sensorial, ya que el plástico negro de las caras del cubo funciona como una capa que oculta tanto la visión como la luz. A esto se le suma la capacidad aislante térmica del plástico, reteniendo la temperatura interior y ayudando a entrar en un pequeño estado de “trance”.

La obra está localizada en el vestíbulo de la Facultad Bellas Artes de Teruel, siendo una zona de paso clave. Esta se erige como una figura misteriosa que atrae la curiosidad de los espectadores y las personas que transitan el vestíbulo, además de provocar una especie de rechazo o incluso miedo al no saber qué se puede encontrar dentro.



*Espiral al abismo* Figura 3, Caronte

La Indumentaria del narrador sigue esta idea del monstruo, un ser extraño que desconocemos, entre lo humano y otra cosa, que nos produce terror y curiosidad al mismo tiempo. Esta consta de un casco blanco con dos ojos grandes con heterocromía a los lados, siendo el elemento que más deforma o exagera su figura humana, dándole un aire de buitre o ave rapaz. La piel de la cara, el cuello y el pecho del narrador está pintada de blanco dando continuidad al blanco del casco y haciendo que se vea como un ser antiguo o extraño. La ropa consta de una bata verde musgo que sigue la estética de antigüedad del personaje. Las manos y los pies están atadas con cuerdas y telas rojas, color complementario del verde de la bata y el cual está relacionado en el arte religioso (cristiano) con lo terrenal, lo carnal y la sangre, con esto estaríamos diciendo que el narrador no solo controla la historia al ser quien sienta sus bases narrativas y mecánicas, sino que es él el que la “ata”, la vincula con la realidad mediante la cuerda. Por último, la campana además de tener la función de marcar el final y el inicio de las sesiones tiene la función de dotar de sacralidad a la acción, dándole un aire ritual.



*Espiral al abismo* Figura 1, Interior habitación sin performance

El guion que hemos utilizado para la performance, pese a estar abierto a modificaciones por parte de los espectadores tendría esta estructura:

INT. CUBO DEL VESTÍBULO DE BELLAS ARTES.

Suena la campana y cinco personas entran a la habitación. En ella hay una persona vestida con extrañas ropas y un casco con los ojos en los laterales. Este se acerca para mirarlos.

NARRADOR

Hola a todos, yo soy el Narrador, mi nombre es Caronte, El barquero, el cuentacuentos y espero que para vosotros pueda ser un amigo en este viaje.

¿sabéis donde estáis?

GENTE

...

NARRADOR

Estáis muertos. Tomaos unos minutos para meditarlo.

Estáis muertos, al entrar a este lugar vuestro cuerpo físico ha muerto, quizás habéis resbalado, igual algo ha caído sobre vuestras cabezas, o el mundo entero ha sido desintegrado.

Eso no importa, lo importante es que habéis muerto, ahora vuestras conciencias se encuentran en este lugar. ¿A dónde queréis ir? Podéis ir a donde queráis (lugar real, imaginario...)

GENTE

...

NARRADOR

Muy bien, seguidme por aquí. Cuidado no os caigáis.

El narrador los hace ir de uno a uno dando vueltas detrás de él mientras les va explicando el funcionamiento.

#### NARRADOR

Lo que vuestra mente entiende como un espacio lineal en realidad es un espacio descendente, seguidme por estas escaleras. Poco a poco veréis como la luz de la superficie nos va abandonando y todo empieza a volverse oscuro conforme bajamos.

Una vez llegado al destino el narrador les va haciendo preguntas sobre ese lugar, lo que ven, lo que sienten, lo que escuchan... Así los va guiando hasta la primera construcción que verán, una vez descrita según las características que los espectadores han dado, el narrador les enseñará un objeto parecido a un baúl.

#### NARRADOR

En el centro vemos un baúl, acercaos y cerrad los ojos para visualizarlo mejor.

Si lo abrimos en su interior podemos ver un regalo venido desde vuestra más tierna infancia, puede ser lo que queráis, un objeto, un recuerdo, una idea...

¿Qué veis?

#### GENTE

...

#### NARRADOR

Pues tomadlo con las dos manos y colocáoslo en el pecho, en lo más profundo de vuestro ser, os acompañará para toda la vida.

Y vuestro segundo regalo os lo daré yo. Podéis volver a vuestra antigua vida, pero os dije que al entrar habíais muerto, vuestro cuerpo ya no es mas que polvo esparcido por las estrellas.

Aun así volveréis al mundo, con un cuerpo exactamente igual al que teníais, con los mismos recuerdos, las mismas ideas y seguramente las mismas decisiones, pero aun así no seréis los mismos. Ved esto como una segunda vida y aprovechadla al máximo, ahora salid.

El narrador toca la campana haciendo salir a los espectadores, una vez estén todos fuera entrarán los próximos y se repetirá.

## Conclusiones

*Espiral al Abismo* es una obra performática e instalativa sobre la transmisión de historias y la creación mediante narrativas colectivas. Si bien en un principio se enmarcaba únicamente en el ámbito teórico debido al tema tan abstracto y general que tratábamos, al ir evolucionando fuimos consiguiendo darle forma, encontrando los diferentes elementos físicos que lo componen.

Los relatos son un tema que vemos en el día a día en todo tipo de medios, acercándonos a situaciones, seres y cosas a los que nos sería muy difícil llegar sin esa ayuda. Nos acompañan y en muchos casos nos llegan incluso a transformar como personas, ya que en ellos podemos encontrar distintas ideas y puntos de vista que al igual que al igual que alguien nos las transmitió en su momento, nosotros podemos hacer lo mismo con los otros.

En cuanto a los objetivos consideramos que todos estos fueron conseguidos en mayor o menor medida, logrando jugar con la idea de la narrativa colectiva y formando una historia entre cada uno de los grupos participantes. Logrando dar ejemplos prácticos sobre la figura del monstruo como alter ego (mediante disfraces y roles) que nos ayuda a acercarnos a lo que desconocemos. Y por último subvirtiendo los mitos clásicos para lograr contar una historia actualizada y que llega más al público.

Si bien conseguimos llevar a cabo todo aquello que nos propusimos al comenzar con este proyecto, este, ha ido mutando a lo largo del tiempo, siendo una idea totalmente distinta a la que se pensó en su día. Pese a los cambios, consideramos que la obra funciona bien, logrando introducir al espectador (participante, mejor dicho) dentro de una narrativa onírica mediante unas dinámicas que fueron aceptadas de buena gana desde el primer momento, y saliendo de la habitación con una nueva perspectiva sobre la vida y la forma de contar historias.

Donde la obra falla es en el momento en el que los artistas abandonamos la habitación, quedando como un lugar extraño y totalmente vacío, esto posiblemente es debido a la falta de explicación y de difusión, ya que al ser una dinámica un poco extraña puede intimidar a los posibles participantes, perdiendo todo el significado de esta. Pese a haber un libro guía, este queda relegado a objeto artístico fetichizado más que como un objeto artístico que suponga alguna ayuda para el espectador.

Pese a esto consideramos la pieza un rotundo éxito tras conversar con los distintos participantes, los cuales se metieron de lleno en la narración participando de una forma excepcional, y sacando varias ideas de esta experiencia, siendo esto el objetivo principal que buscábamos.

# Referencias

## Libros.

- Abott. E. (1884) *Planilandia, una novela de muchas dimensiones*. Edaf
- Bookchin. M. (1992). *Ecología de la libertad*. Nossa y Jara Ediciones
- Borges. J. (1960). *El Hacedor*. Emencé Editores
- Cassigoli. R, Yáñez Vilalta. A, Solares. B, Wunenburger. J (2009) *Gaston Bachelard y la vida de las imágenes*. UNAM, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias
- Eliade. M. (1991) *Mito y realidad*. Editorial Labor
- Eliade. M. (1981) *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama/Punto Omega
- Fisher. M. (2018). *Lo raro y lo espeluznante*. Alpha Decay
- Fisher. M. (2009). *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?*. Zero Books
- Gaiman. N. (2001). *American Gods*. Norma Editions
- Gaiman. N. (1989). *The Sandman: Preludios y Nocturnos*. Vértigo/DC Comics
- Redondo. D. (2014) *Ofrenda a la tormenta*. Booket.
- Kaprow. A. (1993) *La educación del desartista*. Ardora Ediciones

## Material audiovisual

- Miyazaki, H (director/Guionista) (1984). *Nausicaa del Valle del Viento*. Ghibli.
- Miyazaki, H (director/Guionista) (1986). *El castillo en el cielo*. Ghibli.
- Miyazaki, H (director/Guionista) (1997). *La Princesa Mononoke*. Ghibli.

## Recursos Web

- Roy Fuentes. (2021). *Carl Sagan Terraplana y la cuarta dimensión*. Recuperado de URL el 07/06/2022 de [https://www.youtube.com/watch?v=TqwgAFDKjE&ab\\_channel=RolyFuentes](https://www.youtube.com/watch?v=TqwgAFDKjE&ab_channel=RolyFuentes)
- Science Tablet. (2021). *Entendiendo espacios no euclidianos y 4D con la ayuda de videojuegos*. Recuperado de URL el 07/06/2022 de [https://www.youtube.com/watch?v=Z2kfrzaglZk&ab\\_channel=ScienceTablet](https://www.youtube.com/watch?v=Z2kfrzaglZk&ab_channel=ScienceTablet)

## Documento Web

- Sesenra. S. (27/08/2020). *Las semillas del Cao Cao*. Extraído el [06/06/2022] desde <https://semillasdecaocao.blogspot.com/2020/08/pueden-ser-los-juegos-de-rol-un-arte.html>

## Anexos

(Será una parte complementaria al cuerpo del trabajo principal, donde se agrupen documentos que faciliten la comprensión global del estudio realizado. Estos deberán ser referenciados adecuadamente en el lugar correspondiente del texto, de este modo: “ver ANEXO I”. El material audiovisual como archivos de vídeo o de audio se incluirán en la memoria, incrustados en el archivo PDF, o bien a través de enlaces a plataformas de visualización, blogs, webs, etc)

Imágenes de la performance:







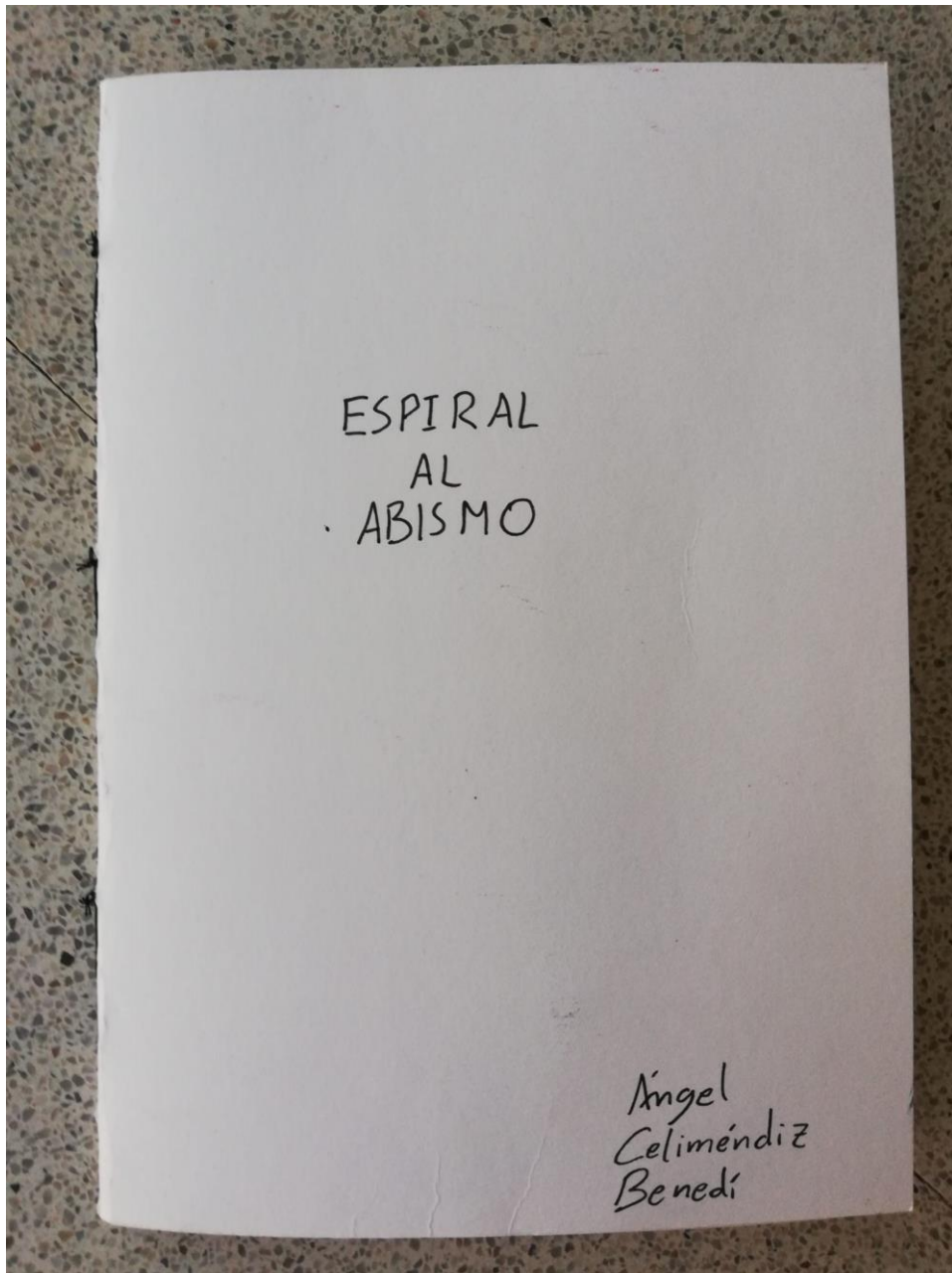


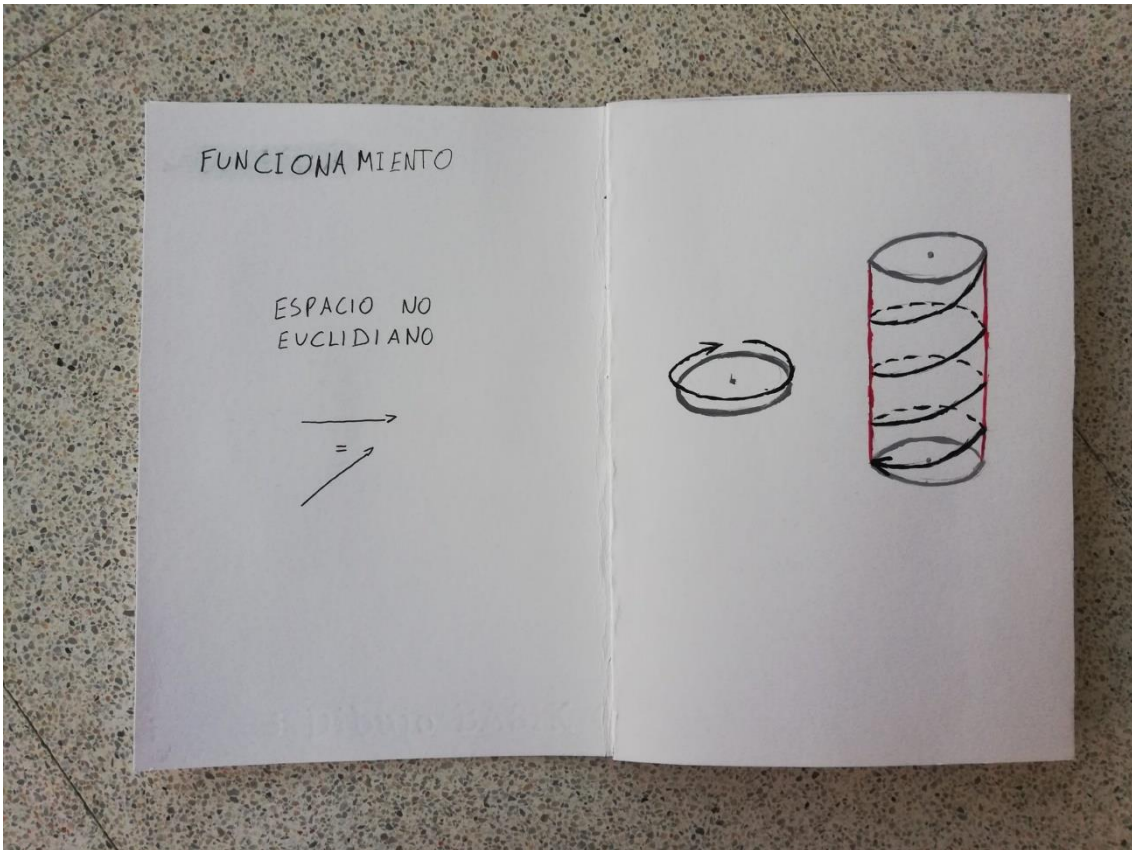
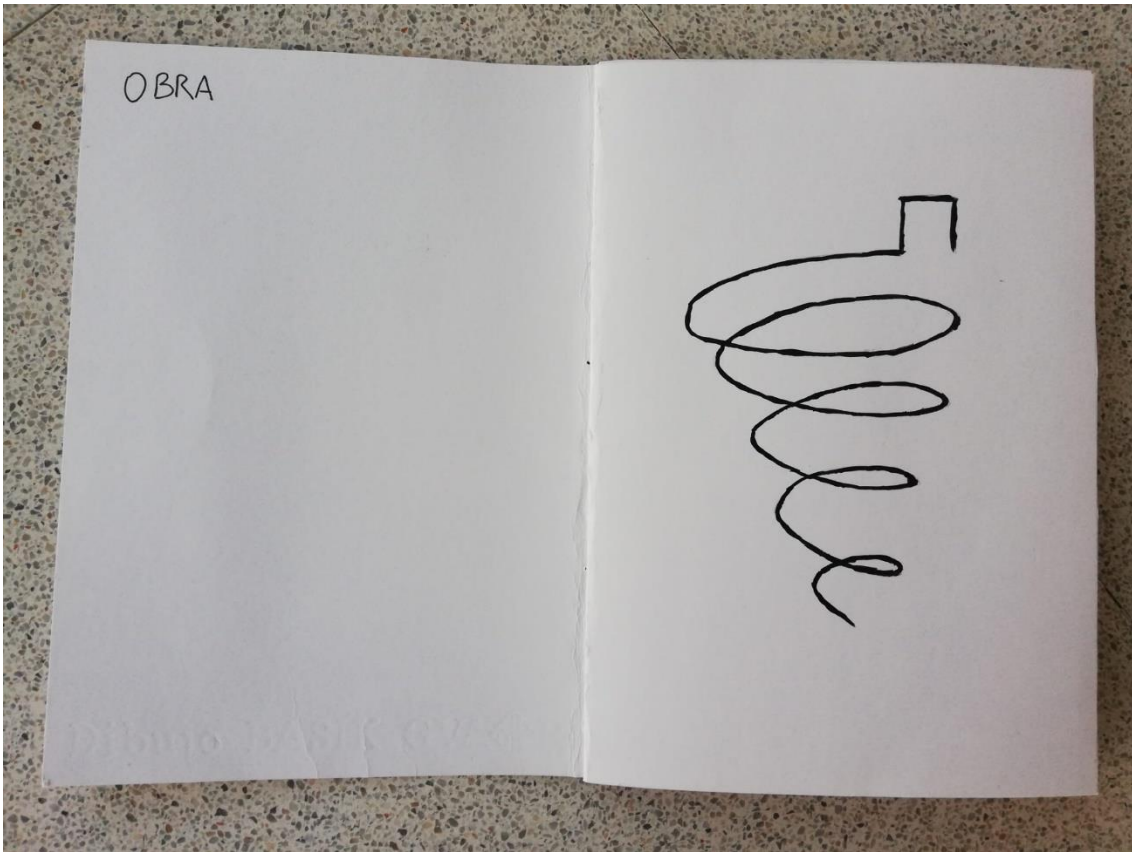






Libro de artista:





PERSONAS



NARRADOR



ESPECTADORES

DURACIÓN

- SUENA CAMPANA  
Entrar →
- SUENA CAMPANA  
Salir →



CLINK

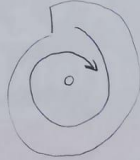
CLINK



Bocetos y apuntes:

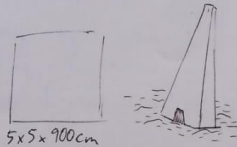
TFG: Pieza ideas.

Espiral al abismo

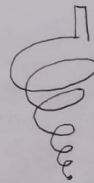


Creación narrativa conjunta.  
Un guía lleva a un grupo de personas por un recorrido circular descendente y una historia construida en comunidad entre los espectadores y el guía, el cual solo sienta las bases de las mecánicas.

- Antecedentes: - Torre más alta del mundo.

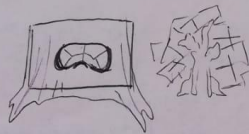


Escalera infinita de Escher.



¿Libro de artista?  
Explicación del funcionamiento de la sala

- Caja de la quimera



- Construcción: - Listones de madera  
- Filtro o tela negra  
- Cuerdas.



Forma de montaje tipo yurta.



La sala funciona como lugar de creación comunitaria. Mediante la privación sensorial y la imaginación. Se puede usar para la creación de historias o como lugar de reunión alternativo.

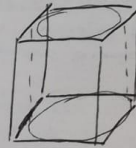
## Escritores, Filósofos y Referentes.

- Georges Perec
- 2- Murray Bookchin
- Mark Fisher
- Karen Barad
- Borges
- 1- Neil Gaiman
- Jim Henson
- Hayao Miyazaki
- Wes Anderson
- Patrick Rothfuss

Neil Gaiman: Escritor de ficción y (Subversión) mitologías.

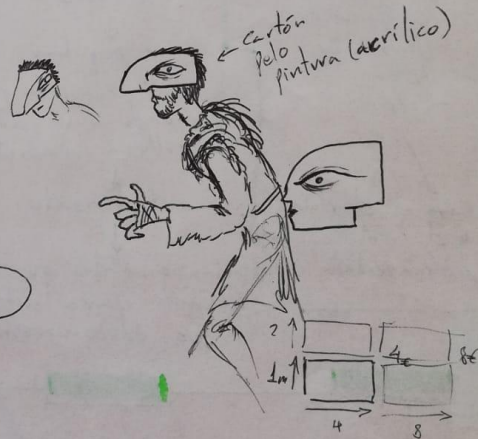
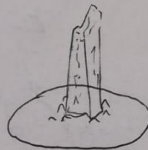
Murray Bookchin: Activista y pensador (No jerarquización) ~~activista~~ sobre la ecología y la sociedad

Mark Fisher: Escritor y filósofo sobre lo extraño y los problemas del capitalismo.



Personaje: Cuentacuentos

- Caronte
- Anciano
- Encapuchado
- Esqueleto.

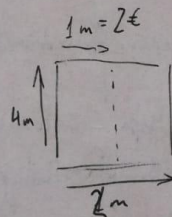
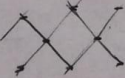


Dos formas: 1 Estor, 2 Yurta

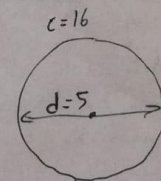
1. 4 Dos palos largos, Dos palos cortos  
Tela independiente en cada estor



2. Cada palo conecta con cinco  
cada palo conecta con tres  
Tela común rodea estructura



$$2m \times 4m \times 4 = 8€$$

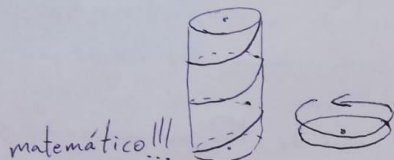


$$C = \pi d$$

$$16 = 3,14 \cdot 5,09$$

Ideas teóricas.

- Espacios no euclidianos. Espacios tridimensionales vistos de forma lineal.
- Narrativas modulares, capítulos no lineales ~~que se~~ de orden intercambiables. Dungeon.



Linealidad como forma de representar conceptos no lineales; Espacio, tiempo, forma de contar.

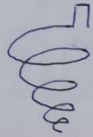
Relación con mi discurso.

- El monstruo es lo desconocido, lo que atrae y repele, la construcción de color negro similar a una cabaña o tienda tipo yurta cubo atrae como objeto aberrante construido en un lugar "poco común", a la vez que repele por eso mismo, por la oscuridad de su interior. ¿Entro o no entro?
- El factor gente se traduce en El guía (master, stalker...<sup>caronte</sup>) Los espectadores (con calidad de co-creadores) y por último los personajes que surjan (ficticios pero que nos afectan). Crean las historias - las historias los crean.
- Historias, contexto en el que se encuentra la obra (la pieza creada) se habita una historia, una que vamos creando y que crea a nuevos personajes. Lo real se vuelve ficticio y viceversa.
- folklore, traído a nuestra época, los personajes ficticios, el guía y la inspiración de su traje y formas, la propia tienda (el espacio) siendo una yurta típica de los pueblos nómadas (mongolia)
- territorio. Un lugar artificial que hace de un lugar natural, una cosa es la otra. Vida ↔ Muerte. Ciclo, círculo, espiral. Ni tiene principio ni fin, no lineal.
- Tiempo. Presente, pasado, futuro, todos mezclados, no lineal, como el territorio. Cambio, tempo, ritmo, transición
- Búsqueda: Nos lleva de un sitio a otro tras otra cosa. La historia se basa en una búsqueda o varias.

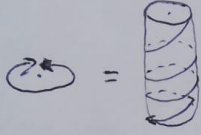
$A \xrightarrow{x} B \mid A \xrightarrow{x} B \mid A \xrightarrow{x} B \mid \dots$

# Explicación uso de la Espiral del abismo.

obra

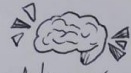


Espiral al abismo

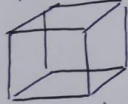


Espacio no euclidiano

Necesidades



Activación Imaginación



Espacio físico de creación imaginaria

Personas



Navrador

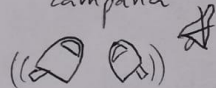


Público

Duración.

cada cual puede entrar y salir cuando quiera

Narrador comienza y termina con la campana



Historia modular.

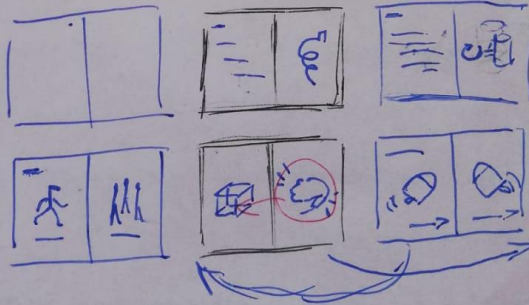
Antecedentes



5x5x900m



La torre más alta del mundo.

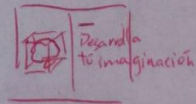
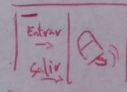


15

148 x 210 cm

14 29,7 x 21 cm

111



9

# Espacio no euclidiano.

Euclidiano

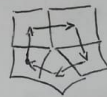


Elíptico

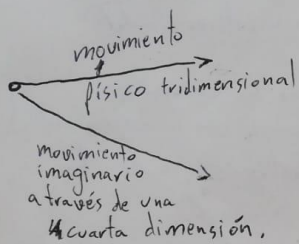


menos recorrido

Hiperbólico



más recorrido.



## Bocetos.

- Narrador
- Habitación
- Recorrido.

