

# Truko o trato

Trabajo Fin de Grado  
**Olga Martínez Martín**  
**Tutora: Silvia Martí Marí**

Grado en Bellas Artes  
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas  
Universidad de Zaragoza  
Curso 2017/ 2018



**Universidad**  
Zaragoza



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

A “Lxs Kulpables” de Truko o Trato.

Rocío Agudo

Mamá, Jor, Esther, Papá, Araceli, Fer, Silvia Martí, Larri, Isma, María Muñoz, Elena Moncayo, Edu Lavilla, Eloi Gómez, Sav, José Luis Lorente, Sofía Eced, Iván Lauroba, Úrsula Guallar, Adrián Kaos Cólera, Andrés pajarito, AnDú, Clara Oscura, Paco Galleta, Foscu, Rubién, Maki Castillo, Gandolfo, Daniel Lurien, Miriam García, Cels, Jessluken, Torkal, Pub Gaia, La Taberna Libre, Ricardo, Isra, Yan, Holga Méndez, Gaupasa, Dorta, Katia, Francisco Sepúlveda, Xus.x, Bárbara Gavín, Jacobo Blancas, Irene Aguilar, Laura Chueca, Isabel Felipe, Sandra Portero, María Cervera, Mauro Aguilar, Silvia Ariño, Soledad Córdoba, Aixa Echeverry, Saber, Lucas, Paloma, Roberto, Adrián Alejandre, Pozo, Celia Perruca, Alba Pardica, María Senli, Patricia Banzo, Darío Escriche, Javier Makatzaga, Rocío Garriga, Sonia Sánchez, Sabrina, Álvaro Terrones, Xavier Alcacer, gentes de Bordón, Greta, Álvaro, Roro, Eva, Pepe Díaz Puche, Samuel Cortes, Jaime, Elena Martínez, Ariza Rock, Adrián Gormedino, María Gormedino, Maikel, José Luis el mejor conserje.

Hay que tener amigxs hasta en el infierno, y en el infierno donde más.

## Índice

1. Introducción, p. 2.
2. Objetivos, p. 2.
3. Itinerario intracurricular, p. 3.
4. Contextualización en el campo artístico, p. 4.
  - 4.1. Desacralización del arte, arte libre. Lúdico, colaborativo, p. 4.
  - 4.2. Arte como juego, p. 6.
  - 4.3. Arte como herramienta de intervención social, crítica, p. 6.
5. Fundamentación teórica, p. 8.
  - 5.1. Situación. Relevancia personal y los *mass media*, p. 9.
  - 5.2. El principio del cambio: la autoconsciencia, p. 11.
  - 5.3. Primera estrategia de cambio: El apoyo mutuo, p. 12.
  - 5.4. Segunda estrategia de cambio: Conversación como herramienta de aprendizaje, p. 13.
6. Descripción de la propuesta, p. 14.
7. Proceso conceptual, creativo y de elaboración de las propuestas, p. 16.
  - 7.1. *El Trueke*, p. 16.
  - 7.2. *Chandrío*, p. 21.
  - 7.3. *KAÑA o calla KAÑA*, p. 26.
  - 7.4. *Báilate algo*, p. 30.
  - 7.5. *Top Down*, p. 31.
    - 7.5.1. Intervención en la calle, p. 32.
    - 7.5.2. Juego, p. 33.
  - 7.6. Instrucciones para talleres colaborativos, p. 35.
    - 7.6.1. Teatro Foro, p. 35.
    - 7.6.2. Mural colectivo, p. 38.
  - 7.7. *Verdad y Calor*, p. 42.
8. Conclusiones, p. 46.
9. Fuentes consultadas, p. 47.
  - Anexo I
    - 1- Fuentes fotográficas.
    - 2- Instrucciones de los juegos.

## **1. Introducción.**

El proyecto *Truko o Trato* surge como estrategia para invertir el efecto alienante que ejercen los medios de comunicación de masas. Ocho trabajos artísticos componen este proyecto en el que la fotografía, la ilustración, el collage, el teatro y el grafiti son utilizados como herramientas para generar una serie de situaciones que abren nuevas miradas sobre acciones rutinarias.

El título de esta propuesta es la primera cuestión que formula el proyecto, *Truko o Trato*, significa la voluntad de persistir para conseguir un fin, la desautomatización de las formas de vida. Así mismo el título ofrece la posibilidad, en clave de humor, de escoger si llevar a cabo el proceso mediante el “trato”, o el “truko”.

Ante el aislamiento, el distanciamiento entre personas y sus entornos y el constante avasallamiento de expectativas producido por el vertiginoso ritmo de vida actual, este proyecto propone que mediante el arte lúdico se contrarreste esta problemática activando el interés por el estado de las cosas.

Para fomentar la reflexión crítica y así potenciar la capacidad de decisión de las personas, estos juegos-piezas artísticas incitan a dejar a un lado el procesamiento automático de información, para dar lugar al procesamiento consciente.

*Truko o Trato* propone la relectura de nuestras relaciones a tres niveles distintos: con nosotros mismos, con el resto de personas y con nuestro entorno.

## **2. Objetivos.**

### **Objetivos respecto del arte.**

Objetivos generales:

- Trasladar la obra bidimensional al ámbito público.
- Materializar las obras como juegos.
- Utilizar el color para darle a las obras un aspecto lúdico.

Objetivos específicos:

- Encontrar equilibrio entre discurso y materialización.
- Materializar coherentemente mis ideales.

### **Objetivos respecto de la evolución artística de una misma.**

Objetivos generales:

- Superar la impotencia de no conseguir los resultados esperados en algunos trabajos anteriores.

- Aprender a gestionar acciones artísticas colectivas.

Objetivos específicos:

- Mantener la coherencia con trabajos anteriores introduciendo nuevos procesos.
- Llevar a cabo propuestas mediante la práctica de mis ideales.

### **Objetivos respecto al espectador.**

Objetivos generales:

- Acercar la práctica artística contemporánea al entorno cercano.
- Contribuir al cambio del pensamiento hegemónico.

Objetivos específicos:

- Implicar activamente al espectador en las piezas.
- Aportar estrategias para quien quiera seguir experimentando con la práctica artística de manera autónoma.

### **3. Itinerario intracurricular.**

Es en un entorno familiar óptimo para la actividad creativa y el desarrollo de las habilidades sociales donde se empieza a conformar desde temprana edad mi preocupación por la problemática social, por la “injusticia”. La observación de comportamientos y situaciones provocaban en mí la incontenible necesidad de intervenir. Mis intereses artísticos eran “sofocados” con clases de pintura. La dinámica de estas clases era tranquila, se realizaban láminas de paisajes y bodegones, no conocía otro tipo de arte y mis intereses iban por otro camino. Estudiando Historia del Arte en segundo de Bachiller reconsideré el arte como una opción.

Comencé a estudiar Bellas Artes con una caja llena de pinturas de madera y un maletín de óleos, me encontraba muy perdida. La asignatura de Volumen I significa la ruptura y expansión de la preconcepción de arte como objeto de contemplación. Durante el desarrollo de esa asignatura tuve el primer encuentro con el Dadá y con las prácticas artísticas contemporáneas. Los trabajos que realicé durante los dos cursos iniciales eran denuncias en bruto de diferentes problemáticas causadas por el capitalismo. Los primeros cuadros propios fueron *Cerdo capitalista* (Técnicas pictóricas) y una adaptación de Francisco de Goya, *Ronald Mcdonald devorando a sus hijos* (Color I). En el campo escultórico tendía siempre a realizar propuestas de *ready made*. *Maternidad en el siglo XXI*, consistía en un carro de la compra con un sujetador con dos cocos en la parte delantera y un peluche de cerdo montado encima (Volumen I) que ya contenía las primeras trazas de acción. En la asignatura Volumen II continúe con este tipo de trabajo de modificación simple de objetos encontrados: *Equilibrio*

*desequilibrado* mostraba una soga haciendo de contrapeso de una fregona; *Política y color*, estaba compuesta por una caja (urna), una papelería y papeletas vacías, invitaba al espectador a tirar su voto a la basura.

Es en la asignatura Introducción al Diseño donde comienza mi interés por la cartelería y el fotomontaje, quedé fascinada al descubrir la obra de los artistas de vanguardia John Heartfield, Hannah Höch y Josep Renau, de ahí comenzaron a surgir las primeras propuestas de trabajos de intervención en la calle, principalmente colocando pegatinas de logotipos.

Con el cartel como soporte principal, y apoyada en las destrezas adquiridas en Grabado I (la técnica de serigrafía es imprescindible para mi formación), Diseño I, Taller de Fotografía y Tratamiento Digital de la Imagen culminan en una parte del proyecto *Factor Z II* realizado para la asignatura Metodología de Proyectos Imagen en el que se exponen una serie de collages que comparan colectivos estigmatizados con hábitos de consumo cotidianos que, pese a aumentar la vulnerabilidad a las personas, están totalmente aceptados. El proyecto *Factor Z* es completado con el trabajo realizado para Metodología de Proyectos Espacios, una videoinstalación que privaba a quien no conociera el alfabeto braille de completar la comprensión del trabajo *Factor Z I*.

Las bases teóricas construidas durante todos los cursos se acaban asentando en cuarto, cuando la búsqueda del discurso personal requiere filosofía y horas de lectura. Arte, Entorno y Espacio Público es la asignatura que aporta las estrategias para enfocar la búsqueda de implicación externa con el arte, lo más determinante para la conclusión del proyecto *Truko o Trato* y mis intereses artísticos en general.

#### **4. Contextualización en el mundo del arte.**

##### **4.1. Desacralización del Arte, arte libre.**

El panorama artístico con el que nos encontramos hoy está completamente expandido. La negación rotunda es la respuesta más extendida entre el público de la infinidad de posibilidades que ofrece el arte actualmente. En cuestión de crear encuentros entre las personas y situaciones no es determinante que sean conscientes de si están viviendo una experiencia por motivos artísticos o si es de cualquier modo, lo que queda es la experiencia. Parece que haya un deber intrínseco en el arte para ser digno de admiración. La idolatría es un problema social, *Truko o Trato* pretende sustituir el hecho de admirar el arte, entendiendo que este acto implica subordinación, por experimentarlo de manera horizontal, cercana y desenfadada. Tal y como argumenta Paul Ardenne, “Quitémosle al arte su predisposición a la intriga, a los espejismos y a los simulacros. Salgamos del vértigo de la incompreensión

fascinante y volvamos al sentido declinado sin equívoco, sin riesgo de confusión”.<sup>1</sup> En este trabajo, el valor del arte reside en el uso que le damos a éste para enriquecer la vida diaria y para reforzar las relaciones sociales.

Para facilitar la comprensión del discurso de *Truko o Trato* expongo los movimientos antecedentes del mismo. El espíritu de todos estos movimientos surgidos durante el siglo XX confluye en el uso del arte como forma de vida, lúdica y subversiva.

El **dadá** es el padre de este acercamiento al arte, este movimiento que surgió en 1916 en el Cabaret Voltaire, se manifiesta como oposición a la razón, a la que atribuye la culpa de haber llegado al contexto fuertemente desolado por la Gran Guerra. El carácter gamberro e ilógico de esta vanguardia es el rechazo de toda convención establecida. Entre la provocación, la negación y la afirmación simultáneas, la ridiculización de todo lo venerado y la apuesta por el presente creativo sin pretensión de futuro, se sitúa el dadá para dar paso a nuevas y cambiantes construcciones de vida y arte. Las dos tendencias dentro del dadaísmo que más han influenciado mi manera de comprender el arte son la originaria de Zurich y la berlinesa que está más ligada a la lucha política.

La fusión inseparable de arte y vida viene de la mano del movimiento **Fluxus**, cuyos miembros plantean el arte como modo de diversión sin mayor pretensión. La simpleza, la trivialidad de las acciones cotidianas para construir un arte total, fluido y libre de catalogaciones. El grupo **Zaj** español compuesto por Juan Hidalgo y Esther Ferrer, entre otros, es coetáneo y considerado como componente de Fluxus, practica la misma apertura del arte interdisciplinar a un nivel experiencial, al alcance de todas/os.

El **Situacionismo** de finales de los sesenta hizo hincapié en la necesidad del cambio de vida que necesitaba la sociedad. Este movimiento plantea un reclamo de adaptación del entorno a las vivencias, de las formas de vida a los deseos profundos de las personas mediante la construcción activa de situaciones.

El movimiento **Punk** también va más allá del tópico del odio por odio o la drogodependencia. El punk es una expresión en la que no hay normas y cuando las hay, están para romperlas.<sup>2</sup> Greil Marcus en su libro *Rastros de Carmín* analiza el surgimiento del movimiento punk como rechazo y burla de la cultura pop, así como la estrecha relación que mantiene estilística y conceptualmente con algunos movimientos artísticos de vanguardia, “En 1976 y 1977, y en

---

<sup>1</sup> ARDENNE, Paul. *Un arte contextual: Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac, 2006, p. 26.

<sup>2</sup> Idea que expone Lorenzo Morales en su conferencia *Anarquía Autogestión Trabajo y Responsabilidad*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ssp-0xHuiwA> [consultado 04 junio 2018].

años subsiguientes, simbólicamente reconvertidos por los Sex Pistols, había quizá dadaístas, letristas, situacionistas y varios herejes medievales”.<sup>3</sup>

#### **4.2 Arte como juego.**

El proyecto *Truko o Trato*, apuesta por la deconstrucción del estigma asociado al juego como práctica meramente infantil. Allan Kaprow expone "Jugar es una palabrota. Usada en su sentido habitual como alegre, de mentirijillas, y como actitud libre de utilidad moral o práctica, connota, para los americanos y para muchos europeos, ociosidad, inmadurez, y la ausencia de seriedad y sustancia".<sup>4</sup> Entendiéndose el juego entonces, como una fuente de placer, es necesario analizar el trabajo de nuestra sociedad. Convertir el trabajo como obligación o como aspiración en producción útil y pasional, abandonando el sentido de la urgencia. Hay que desvincular el respeto de la seriedad, este modelo de relaciones es autoritario y denota la falta de interés por el acercamiento emocional entre personas, la empatía y la equidad. El arte como juego es una forma de vinculación entre arte y vida, una ruptura entre el papel del artista (como único ser capaz de hacer arte) y los espectadores. George Maciunas escribió en el primer manifiesto de Fluxus: "(...) Por lo tanto, el arte-diversión debe ser simple, divertido, no pretencioso, preocupado por las insignificancias, que no requiera habilidades o ensayos interminables, que no tenga valor ni institucional ni como mercancía. (...)".<sup>5</sup> El valor del arte en el desarrollo de este TFG está en el uso que se hace de él en la vida de a pie, en la experiencia y no en consideraciones elevadas del mismo.

#### **4.3. Arte como herramienta de intervención social.**

Este Trabajo Fin de Grado está realizado bajo la firme convicción de que el arte es una herramienta más para cambiar cosas, para conectarnos, divertirnos y enseñarnos. En definitiva, para hacer más plena la vida de todos.

El pensador Walter Benjamin argumentó que si se trabaja únicamente con ideas y no se adapta el medio a la causa, la intención queda anulada. Cuando abastecemos los medios de producción sin transformarlos nos convertimos en "hombres de espíritu", que se definen por sus opiniones y no por sus actos. Así, "no importan las opiniones que alguien pueda tener,

---

<sup>3</sup> MARCUS, Greil. *Rastros de carmín: Una historia secreta del siglo XX*. Barcelona: Anagrama, S.A., 1993, p. 30.

<sup>4</sup> KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007, p. 44.

<sup>5</sup> Fragmento del Manifiesto on Art por George Maciunas, 1965. Consultado en: El (a)nticristo. [blog].

*MANIFIESTO ARTE/FLUXUS* George Maciunas. Disponible en:

<http://elanticristodistro.blogspot.com/2010/05/manifiesto-artefluxus-x-george-maciunas.html> [consultado el 18 junio 2018].

sino lo que ellas hacen de él. Ahora bien, no cabe duda de que las opiniones tienen una gran importancia; pero la mejor opinión puede ser inútil si no vuelve útiles a quienes la comparten".<sup>6</sup> Esta teoría plantea un arte funcional, cuyo valor práctico se asienta en base a su efectividad. En este marco se puede entender que llevar a cabo un trabajo mediante un procedimiento evolutivo o resolutivo para con el contenido, es un fin en sí mismo.

Son muchos los artistas y colectivos que apuestan y han apostado por crear estrategias mediante el arte para crear espacios de realidad alternativos al *statu quo*. Sus posicionamientos para enfrentar el problema suelen moverse entre las prácticas más destructivas o imperativas y las que lo afrontan desde un ejercicio más constructivo o de insinuación. Aunque este proyecto se adscribe a la segunda tendencia mencionada, bebe de referencias de los dos casos expuestos.

**KING MOB** fue un grupo radical londinense de finales de los años 60 que batalló en las calles con acciones, graffitis y panfletos para despertar el pensamiento crítico de una población adormecida. Sus intervenciones más conocidas son graffitis con lemas como "*All you need is dynamite*"<sup>7</sup>, contestación al famoso lema de los Beatles "*All you need is love*" o "*SAME THING DAY AFTER DAY - TUBE - WORK - DINNER - WORK - TUBE - ARMCHAIR - T.V. - SLEEP - TUBE - WORK - HOW MUCH MORE CAN YOU TAKE? - ONE IN TEN GO MAD, ONE IN FIVE CRACKS UP*"<sup>8</sup>.

El grupo artístico y activista ruso **Voiná** aporta la convicción de que el arte es un arma muy poderosa puesta en acción, trabajan desde la protesta con un nivel de ingenio, creatividad y humor sobresalientes que demuestran por ejemplo, en su acción *Kiss A Rubish*<sup>9</sup> de 2011, en la que miembros del grupo intentan besar a policías. Tres artistas del colectivo, además, son componentes del grupo de punk feminista **Pussy Riot**: Maria Aliójjina más conocida como "Masha", Yekaterina Samutsévich y Nadezhda Tolokónnikova (Nadia Toloknó), cuyas identidades vieron la luz tras su acción en la Catedral de Cristo Salvador de Moscú<sup>10</sup> en la que protestaban contra la reelección de Putin con una canción que apenas pudieron interpretar durante un minuto antes de ser arrestadas.

---

<sup>6</sup> Walter Benjamin cita a Lichfenberg [sic] en: BENJAMIN, Walter. *El autor como productor*. México DF: Ítaca, 2004, p. 15.

<sup>7</sup> Consultar Figura 1 en el anexo.

<sup>8</sup> Consultar Figura 2 en el anexo.

<sup>9</sup> Consultar Figura 3 en el anexo.

<sup>10</sup> Consultar Figura 4 en el anexo.

**Núria Güell**<sup>11</sup> explora y aplaca los límites del poder autoritario desde el coqueteo con el poder que le concede su papel como artista y el apoyo de las instituciones. Los resultados de la obra de Nuria Güell, no se ven en medallas o premios, ella activa redes de cómplices que se ven afectados por las problemáticas que trabaja y con los que consigue recursos para deshacerlas, un ejemplo de trabajo es *La Feria de las Flores*, en las que le facilitó un espacio de expresión a niñas víctimas de la trata.<sup>12</sup>

**Left Hand Rotation**<sup>13</sup> es un colectivo de artistas del territorio español que coordina diferentes actividades, talleres y acciones para hacer frente a los efectos causados por los abusos comerciales e informativos que desplazan a colectivos de sus posiciones económicas y sociales originarias.<sup>14</sup>

En su libro *Un Arte Contextual*, Paul Ardenne expone las bondades del arte participativo, “El vigor de las propuestas, el entusiasmo de los artistas para llevarlas a cabo, la concretización de una ayuda social o de una reivindicación pública, hablan, sin lugar a dudas, a favor del arte participativo”.<sup>15</sup> Para que la participación de los colectivos implicados en las obras sea positiva, el proceso de creación colectivo debe aportar recursos y/o experiencias constructivas para enfrentar el conflicto.

## 5. Fundamentación teórica.

El título del proyecto planteado para este Trabajo Fin de Grado hace referencia a la inocente amenaza que exponen los niños cuando recorren las casas durante la festividad de *Halloween*. Esta pregunta, *¿Truko o Trato?*, ofrece la posibilidad de negociar los medios para conseguir un fin, en este caso, la desautomatización de las formas de vida. Así mismo, ilustra la intención de persistencia en la búsqueda de procedimientos para obtener el mismo resultado en el caso de que se interpongan dificultades de la índole que sea.

Como ya se ha mencionado, el proyecto *Truko o Trato* elaborado para este Trabajo de Fin de Grado se concibe como una estrategia para invertir el efecto alienante que ejercen los medios de comunicación de masas. En ese sentido, la fundamentación de *Truko o Trato* parte del entendimiento del Arte como herramienta de intervención social. Desde diversos ámbitos y

---

<sup>11</sup> ADN GALERÍA [sitio web] *Núria Güell* Disponible en: <http://www.adngaleria.com/es/artistas/nuriaguell/>[consultado 13 junio 2018].

<sup>12</sup> Consultar Figura 5 en el anexo.

<sup>13</sup> LEFTHANDROTATION [sitio web] Disponible en: <http://www.lefthandrotation.com/> [consultado 12 junio 2018].

<sup>14</sup> Consultar Figura 6 en el anexo.

<sup>15</sup> ARDENNE, Paul. *Un arte contextual: Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac, 2006, p. 131.

disciplinas (arte, filosofía, etc.) se han preocupado históricamente por esta cuestión. Y también actualmente artistas y corrientes diversas se posicionan desde ese convencimiento. Expondré algunos parámetros que fundamentan estos intereses y contextualizaré el proyecto del TFG, *Truko o Trato*.

### **5.1. Estado de la situación: La relevancia personal y los *mass media*.**

La “sociedad del cansancio”<sup>16</sup> es como denomina Byung-Chul Han a la sociedad heredera de la disciplinaria de Foucault. Los límites del control y la intervención en la vida privada se han desdibujado, ya no es necesario *vigilar y castigar*.<sup>17</sup> La sociedad disciplinaria del siglo XIX basaba la represión de la libertad en la aparición de instituciones dirigidas a sectores concretos de población. Así los colegios, hospitales, geriátricos, prisiones, (etc.) actúan bajo estrictas normas de vigilancia y castigo de manera que conforman un tipo de comportamiento en sociedad, lo que viene a definir un modelo de sujeto en concreto. Así expone Byung-Chul Han sobre la sociedad disciplinaria, "Su negatividad genera locos y criminales. La sociedad del rendimiento, por el contrario, produce depresivos y fracasados".<sup>18</sup>

Estas estructuras a día de hoy siguen vigentes, el pensamiento hegemónico construye el modelo de bien y mal, en definitiva, el estilo de vida que es aceptable para no salir de la "normalidad" o normatividad. La variación respecto al siglo pasado se encuentra en la consideración del éxito, que hoy en día es diferente. Los parámetros de control son diferentes. La prohibición de entonces es sustituida por el positivismo extremo. Todo se puede conseguir, si te esfuerzas; no pares nunca y lo conseguirás; tú puedes cambiar las cosas. En esta cuestión el sistema capitalista, sistema imperante y globalizado, es el principal protagonista, su motor de vida es el crecimiento exacerbado de productores y consumidores. La imposición constante de necesidades creadas actúa generando expectativas de manera incombustible. La búsqueda de felicidad en este marco, consiste en la aspiración de relevancia. Como apunta Allan Kaprow, “Parece que hemos dedicado la mayor parte de

---

<sup>16</sup> HAN, Byung-Chul. *La sociedad del cansancio* [en línea]. Barcelona: Herder Editorial, S.L., 2012. Descargado: November, 17, 2017 [consulta: enero 2018]. Disponible en: [https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chan-han\\_la-sociedad-del-cansancio.pdf](https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chan-han_la-sociedad-del-cansancio.pdf).

<sup>17</sup> FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2002.

<sup>18</sup> HAN, Byung-Chul. *La sociedad del cansancio* [en línea]. Barcelona: Herder Editorial, S.L., 2012. Descargado: November, 17, 2017 [consulta: enero 2018]. Disponible en: [https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chan-han\\_la-sociedad-del-cansancio.pdf](https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chan-han_la-sociedad-del-cansancio.pdf), p. 17.

nuestro tiempo a la idea de "la conquista", implicando que la felicidad no es más que un sueño..."<sup>19</sup>

La aspiración es un estado en el que se desea conseguir algo, o sea, que todavía no se ha conseguido, si además la aspiración se basa en lo que el resto de la gente aprueba sobre ti, nunca se va a satisfacer este deseo. La identidad acaba fijándose en base a lo que se quiere llegar a ser, es más, en lo que se quiere llegar a ser, según es considerado por los demás. Nuestra educación está basada en la competitividad, lo que convierte la aceptación externa en determinante para la toma de decisiones del día a día. Las metas cortoplacistas son la muestra evidente de la superficialidad de nuestra existencia. Los medios de comunicación de masas oficiales, la publicidad, las redes sociales... nos conectan de manera inmediata al sector privilegiado de la población. El frenético ritmo de vida nubla el desarrollo de las prioridades personales que están fijadas por el sometimiento a la fácil respuesta, un éxito fugaz o la frustración profunda.

Puedes elegir qué periódico comprar, o no comprarlo; ver un canal de televisión, otro, quitar la voz durante los anuncios o incluso no tener televisión directamente. Es irónico que a priori parezca que puedes elegir escapar de estos mecanismos de influencia. La aparente amabilidad de los mensajes de gran alcance poblacional no es otra cosa que tortura blanca disfrazada, es decir, tortura psicológica. La persecución es inevitable en sociedad, la influencia está en la calle, no solo en carteles y pantallas publicitarias; camisetas, marcas, bolsas de la compra... La sobre-estimulación impide la percepción clara y vívida de las situaciones, debilita nuestra voluntad, que queda vulnerable a la fácil manipulación.

En una sociedad donde prevalece lo superficial no es tan necesario hacer como mostrar. No se requiere involucrarse en algo para "haber estado ahí", quedamos en experiencias vacías que no aportan más que frustración a la conciencia. No hay desarrollo específico de una posición, no hay vivencia interiorizada. Esta problemática que parece alcanzar solamente a la gente "alienada", a quien se deja llevar para estar al día o seguir la moda nos afecta a la mayor parte de la población. Parece que pese a dudar en el camino tenemos que tener las ideas fijas todo el tiempo, como si nos estuviesen juzgando.

Esto es un problema para mucha gente que en lugar de reflexionar sobre una cuestión puntual, se adhiere a la opinión general que se tiene sobre ese aspecto según el contexto en el que se mueva (ideas políticas, familia, amigos, etc.). Esa imperiosa necesidad por formar parte de un colectivo mayor anula nuestra individualidad y frecuentemente nos fuerza a

---

<sup>19</sup> KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007, p. 57.

enfrentarnos, más que por decisión propia, por inercia. El enfrentamiento y la competitividad por alcanzar respeto autoritario y la aspiración a la propia relevancia.

## 5.2. El principio del cambio: la autoconsciencia.

Toda la problemática tratada en el apartado anterior define el contexto social que enmarca el campo de actuación de este Trabajo Fin de Grado, cuya principal preocupación es la manipulación ejercida sobre las personas, y los efectos que ocasiona sobre éstas. Hablar de cambio de la sociedad sería, si no presuntuoso, una aspiración un tanto utópica, lo que está bien como meta, pero poniendo en práctica la fundamentación de este proyecto he tratado de descomplejizar el problema para abarcarlo, finalmente, en un entorno cercano.

*Truko o Trato* contempla la posibilidad de mejorar las capacidades de decisión y resolución autónomas de las personas bajo la revisión y/o cambio de nuestras relaciones a tres niveles distintos: con nosotros mismos, con el resto de personas y con nuestro entorno. El nivel más básico, principal y motor de los otros dos es el cambio para con nosotros mismos.

La autoconsciencia es la capacidad de detectar nuestros propios estados de ánimo, intuiciones, recursos, limitaciones...<sup>20</sup> Este estado es desconocido para la mayor parte de las personas, tomando este concepto desde una posición más filosófica que terapéutica se trata de hacer hincapié en nuestro autoconocimiento para aprender a distinguir en qué ocasiones una decisión, a priori simple o insignificante, puede otorgarnos control sobre la situación a la que nos enfrentamos.

Se pueden distinguir dos tipos de procesamiento de la información: el procesamiento consciente y el automático. Para algunos aspectos de la vida el sistema de procesamiento automático de información (también conocido como *Bottom Up*) sirve para desarrollar destrezas, por ejemplo, haber automatizado la acción de pasar una página nos permite enfocar nuestra atención en el contenido de lo que leemos en lugar de interrumpir el flujo de concentración cada vez que terminamos la página. El sistema que se denomina *Top Down*, es a diferencia del anterior un procesamiento consciente de la información. Es un proceso en el que el estímulo es percibido en base a la motivación, el interés o la curiosidad del receptor.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> MARTÍNEZ, Yaiza [escritora] *La autoconsciencia es una rareza pero se puede potenciar*. [artículo en línea] Tendencias 21: Consciencia y desarrollo. [sitio web] Disponible en: [https://www.tendencias21.net/La-autoconsciencia-es-una-rareza-pero-se-puede-potenciar\\_a44355.html](https://www.tendencias21.net/La-autoconsciencia-es-una-rareza-pero-se-puede-potenciar_a44355.html) [consulta 11 junio 2018].

<sup>21</sup> Información extraída de: Neuro Leader. [canal de Youtube] *Conferencia Atención, la atención*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SQrnI6jCwMU> [consulta: 16 enero 2018].

En lo referido a la aceptación de estímulos carecer de una atención sino plena, al menos controlable, desestabiliza la balanza entre la decisión y la imposición fácil de ideas. Disponer en mayor medida de la atención necesaria para procesar de manera consciente activaría un modo de vida con un mayor rango de decisión.

Así, según determina Walter Benjamin, "(...) el comportamiento no es transformable a partir de sus momentos elevados, mediante virtud y determinación, sino en su transcurso estrictamente habitual, mediante raciocinio y entrenamiento".<sup>22</sup>

### **5.3. Primera estrategia de cambio: El apoyo mutuo.**

Encontrando un marco en el que es tan complicado desarrollar nuevas estrategias de trabajo, es necesario reflexionar sobre el origen del problema. Los medios de trabajo, como la vida fuera de éste, están categóricamente marcados por la alienación. El rendimiento en el trabajo requiere de la desensibilización de las personas, el aislamiento y así, el deterioro del espíritu de equipo. No trabajamos para nosotros mismos, ni como queremos, ni cuando queremos.

La separación de las diferentes tareas, la falta de comunicación y el individualismo extremo nos lleva a un estado en el que funcionamos por deber, de manera operante y complaciente. Vincenzo Natali director de *El Cubo*, ya expone esta idea de aislamiento a través del diálogo de esta película, "(...) tienen a todos separados para que la mano izquierda no sepa lo que está haciendo la derecha. El cerebro jamás se descubre".<sup>23</sup> Como característica primera de la obediencia, nos desvinculamos de nuestra propia intención para adherirnos al mandato externo.

El estado agéntico<sup>24</sup>, en el que nos sentimos meros instrumentos para cumplir los deseos de otros, causa la elusión de responsabilidad. Es decir, delegamos la "culpa" de nuestros actos a agentes que no podemos controlar: "yo no hago las leyes, estoy para que se cumplan", "lo hice así porque es mi trabajo".

Las prácticas libertarias proponen soluciones ante estos rasgos de la producción, Carlos Taibo expone en una conferencia sobre su libro *Repensar la Anarquía* esta definición: "tomando por libertaria/o a quien en su vida cotidiana apuesta por la asamblea, la autogestión y la acción directa"<sup>25</sup>. El principal objetivo de tomar esta actitud, en cuestiones de trabajo, es asumir la

---

<sup>22</sup> BENJAMIN, Walter. *El autor como productor*. México DF: Ítaca, 2004, p. 18.

<sup>23</sup> NATALI, Vincenzo. [director] *El cubo*. [película] 1997. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oRYCB6NVhqA> [consultado 13 mayo 2018].

<sup>24</sup> Estado mental que define Stanley Milgram tras sus experimentos sobre obediencia a la autoridad.

<sup>25</sup> PeruculturalHD. [canal de Youtube] *Carlos Taibo: Repensar la anarquía*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wT9vE3rbBDw> [consulta: 30 mayo 2018].

totalidad de tareas que intervienen en los procesos de producción/creación/organización de las cosas. Evitando, en la medida de lo posible, la intervención de agentes externos que no cumplan o se desconozca si llevan a cabo modos éticos de producción.

La acción directa es ser, como trabajadora, quien custodia el trabajo propio. Estar en contacto directo, cuando se trate de trabajos colaborativos con las personas que participan en todo el proceso. Para las materias que no es posible llegar a cubrir hay que fomentar la búsqueda de alternativas o en todo caso, un trato cercano con los intermediarios.

Para autogestionarse hay que fomentar el apoyo mutuo. Hay que romper el sistema de valores en el trabajo, intentando divertirnos mientras trabajamos, creando una buena convivencia de grupo. Cuando entre los participantes no se conocen propiciar que lo hagan. Crear un grupo de trabajo activo, trabajar en común y divirtiéndose. Hay que construir nuevos valores de trabajo.

#### **5.4. Segunda estrategia de cambio: Aprendizaje a través de la conversación.**

En este Trabajo Fin de Grado se ha trabajado la construcción de la conversación como medio de aprendizaje accesible para cualquiera. El método socrático propone el intercambio dialéctico entre interlocutores como comienzo de la construcción de nuevas ideas y opiniones. En la práctica consiste en iniciar en un foro un debate a través de una cuestión inicial.

Sustituir un discurso por una conversación es un refuerzo de las relaciones ya que todos los puntos de vista conjugan y desarrollan una conexión en común, es un entrenamiento de la inteligencia y destreza social. En la actualidad encontramos diversidad de prácticas que utilizan la conversación como modo de aprendizaje de buenos hábitos o como estrategia para reforzar la seguridad en uno mismo: El *coaching*, el *mentoring*, y gran cantidad de terapias psicológicas. Como especifica M<sup>a</sup> Luisa de Miguel “Ese momento de confusión e incomodidad, por no ver claro algo que antes del diálogo se creía saber perfectamente, es condición necesaria para el aprendizaje, porque a partir de aquí podemos dar opiniones e ideas cada vez más definidas y precisas de la cuestión que se discute.”<sup>26</sup> Entender, reflexionar, interiorizar son los verbos necesarios para que una conversación refuerce la capacidad de decisión y así de acción voluntaria en las personas.

---

<sup>26</sup> De MIGUEL, Maria Luisa. “La conversación como herramienta de aprendizaje”. [En línea] Disponible en: <http://alquimiacoach.com/la-conversacion-como-herramienta-de-aprendizaje/> [consultado el 21 junio 2018].

## 6. Descripción de la propuesta *Truko o Trato*.

Este Trabajo Fin de Grado surge para esclarecer dudas sobre la sistematización de la vida de las personas, el proyecto ha crecido sobre un objetivo claro pero durante el proceso ha sufrido diferentes cambios. Concretamente, mi interés principal cuando comencé este ejercicio era entender la eficacia de los mecanismos publicitarios y propagandísticos. ¿Por qué hay guerras? Cómo se consigue convencer a una "nación" entera de que quien está haciendo mal las cosas son los otros. Las primeras referencias de investigación se centraron en la unión entre arte y propaganda, la utilización de la imagen fija y móvil como medio de captación. El diseño gráfico tal y como lo conocemos hoy comienza a desarrollarse con las primeras vanguardias y se moldea durante todo el siglo XX.

En materia de propaganda política la simbología constructivista por la causa comunista soviética, la idealización de los hombres de "honor" del nazismo alemán, los carteles de alistamiento estadounidenses de la Segunda Guerra Mundial... tienen en común, en sus respectivos estilos, la búsqueda de la universalización para facilitar el mensaje unilateral y abarcar el mayor rango de población posible. Recuerdan al estilo autoritario románico en el que la austeridad y la descomplejización del simbolismo marcaba eficazmente la moral correcta a base de una política del terror. Tanto la propaganda de Estado como la contrapropaganda entran en el juego dualista de demonización de la causa opuesta. El "empoderamiento" de quien mire a fuerza de coartar todo lo que queda al margen de la causa expuesta.

La primera idea que se manejó en la realización de este TFG, era trabajar con los mismos recursos que se utilizan en publicidad y propaganda. Mi aversión por el autoritarismo descartó la idea de, tal y cómo se trabaja en estos medios, generar una opinión de este modo, hecho que expondría además únicamente mi percepción personal. No se puede trabajar en contra de la manipulación manipulando, ya que el propósito inicial quedaría anulado. La alternativa a la imposición de los mensajes unilaterales y autoritarios es generar dudas sobre nuestra posición respecto a los mismos. La agitación del pensamiento crítico comienza por hacerse preguntas, no por facilitar respuestas.

Así se decidía que los contenidos de las piezas que fuese a realizar girarían en torno al **cuestionamiento abierto**. Tomando como referencia, eso sí, los canales de comunicación universales, como la prensa, las intervenciones en la calle o los actos en los que se reúne la gente (como fiestas, festivales o reuniones de amigos) determiné los campos de actuación en los que intervendría *Truko o Trato*.

Kaprow ya argumentó que "Las agencias encargadas de difundir, a través de los medios de masas, la información para la instigación de actividades sociales se convertirán en los nuevos canales de conocimiento y comunicación, no sustituyendo la clásica <<experiencia artística>> (sea ésta la que fuese) sino ofreciendo a los antiguos artistas modos operativos de participación en los procesos estructurados de comunicación, que puedan revelar nuevos valores, incluyendo entre ellos el de la diversión".<sup>27</sup>

Partiendo de la decisión de trabajar desde el arte público, se planteaban diferentes vías de intervención, la fácil accesibilidad y las dimensiones del alcance de internet la posicionaban como una de las principales candidatas para comenzar a actuar. El problema de este medio es la costumbre de uso que le damos. La sistematizada manera que tenemos de deslizar el dedo para seguir consumiendo imágenes no es la acción idónea que interrumpir, mientras ésta se está llevando a cabo el efecto de la nueva información quedaría minado. Esta "conclusión", es fruto de la observación y la prueba, realicé varios experimentos por las redes sociales para ver la repercusión que tendría utilizarlas como medio de difusión. La implicación de la gente era tan ridícula que renuncié. Los experimentos fueron realizados mediante Instagram, llevé a cabo dos encuestas para comprobar cuánta gente lee lo que le llega y para ver si su interés es tal como para entablar una conversación al respecto.

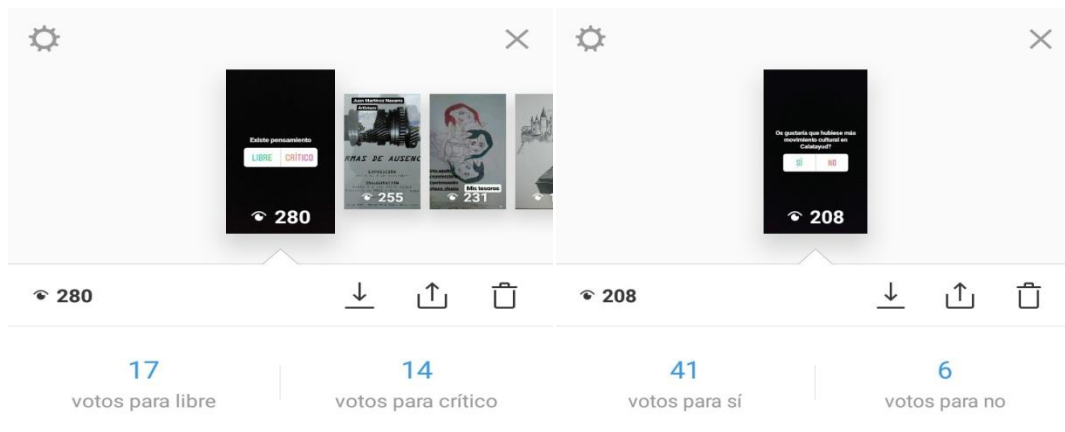


Figura 7.

Experimento 1. ¿Existe pensamiento crítico o libre?

Figura 8.

Experimento 2: ¿Te gustaría que hubiera más movimiento cultural en Calatayud?

De los medios contemplados nos decidimos finalmente por el más idóneo, la calle directamente; no hay brecha de accesibilidad, la diversidad de espacios y el uso que les damos comúnmente, permite escoger lugares estratégicos para actuar.

El proceso de concepción de este trabajo ha derivado en formas muy dispares, los medios formales con los que solía trabajar, son principalmente en dos dimensiones; ilustración,

<sup>27</sup> KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007, p. 31.

fotografía, collage... El reto desde el principio ha sido utilizarlos para generar lo que unirá todas las piezas, situaciones lúdicas y didácticas para reflexionar.

*Truko o Trato* es un proyecto artístico compuesto por ocho ejercicios que han tomado diferentes formas dentro de un estilo profundamente ligado a mis referencias musicales; el *heavy metal*, el *punk* y el *hip-hop*. Se trata de modos culturales que mucho más lejos de ser géneros musicales meramente, conforman toda una forma de vida y tienen todo un universo de obra gráfica que los envuelve.

Es a través de la revisión y fusión de las estéticas relacionadas con estos movimientos, normalmente acusadas de radicales y alternativas como me inspiro para crear imágenes llamativas, irreverentes y divertidas. Tomo como referencia el lema bajo el que trabajaba el grupo King Mob: “Recuerda: humor, agresividad y subversión total lo es todo”.<sup>28</sup>

La diversidad de lenguajes en este proyecto es fruto de la experimentación, la intención inicial era abarcar el proyecto de manera interdisciplinar. Con el objetivo de activar todos los recursos en la calle he “producido” herramientas (las obras) desde varios campos artísticos diferentes: desde la ilustración, el collage, el graffiti y la fotografía, hasta el uso del cuerpo como soporte, la performance y el teatro. Los tres componentes imprescindibles para este Trabajo Fin de Grado son el juego, la colaboración y un componente más crítico. No podría haber resultado de otra manera cuando la implicación personal para con los trabajos es llevada a un nivel que las convierte en propias extensiones de personalidad e identidad.

Todas las piezas de este trabajo tratan de generar una mirada diferente sobre situaciones cotidianas; una conversación, la observación de la calle por la que pasamos todos los días, una publicación informativa...

**7. Proceso conceptual, creativo y de elaboración de la propuesta.** Una vez expuesta la contextualización en el marco artístico y la fundamentación teórica, en este apartado se explica el proceso creativo, conceptual y la resolución técnica de cada una de las ocho piezas que conforman este proyecto.

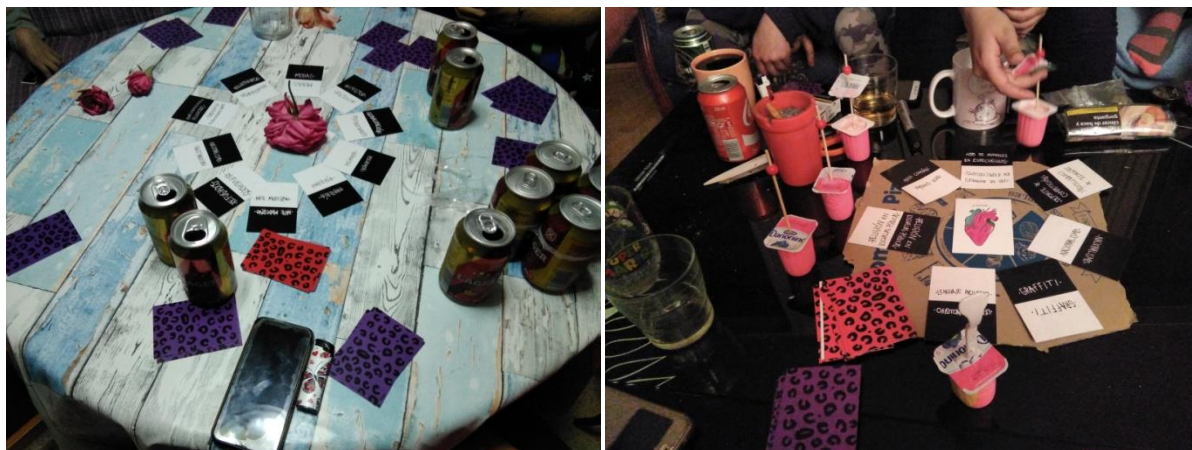
### **7.1. El Trueke.**

Consiste en un juego que pretende llevar a la práctica el debate colectivo, la contraposición de ideas. La reflexión común y respetuosa demuestra la posibilidad de convivencia entre “diferentes”, pone en valor la importancia de la escucha y activa el intercambio de

---

<sup>28</sup> KING MOB. *King Mob: Nosotros, el partido del diablo*. Madrid: La Felguera, 2014, p. 99.

conocimiento, aprender y repensar en conjunto para estrechar los lazos entre personas y conocer mejor la situación de nuestro contexto, reforzando además, la ampliación de los criterios de opinión de las/los jugadoras/es.



Figuras 9 y 10. Fotos de partidas con amigas y amigos.

*El Trueke* no es un juego al uso, no hay ganadores ni perdedores, dado que la educación en la competición continua es un aliciente perfecto para el individualismo, para intentar contrarrestar ese objetivo aparentemente impuesto de ser mejor que los demás, aún cuando el camino para conseguirlo sea empeorar al resto, este juego propone que la única manera de avanzar sea la construcción común. Como expone Allan Kaprow "Jugar, sin embargo, ofrece satisfacción, no a través de un resultado práctico establecido, de un logro inmediato, sino mediante la participación continua como fin último".<sup>29</sup>

Este trabajo surge de la combinación entre la propuesta de realizar una baraja de cartas ilustrada y la literatura. La inspiración inicial del juego es la novela *Buenos presagios* de Terry Pratchett y Neil Gaiman, en la que relatan el apocalipsis en la época actual.<sup>30</sup> Los cuatro jinetes: Guerra, Hambre, Polución y Muerte, me hicieron reflexionar sobre los conceptos que yo atribuiría a los jinetes del apocalipsis en nuestro contexto. Polución, Violencia, Consumo y Corrupción, a las que se ofrece contrarrestar con cuatro conceptos que puestos en práctica nos "salvarían" del colapso, es decir, cuatro conceptos con los que evolucionar. Éstos son: Sostenibilidad, Convivencia, Pensamiento Crítico e Integridad.

Aunque no son parejas de opuestos los conceptos sí que están vinculados por parejas: la pareja relacionada cromáticamente con los tonos morados es la compuesta por Consumo,

<sup>29</sup> KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007, pp. 62-63.

<sup>30</sup> GAIMAN, Neil, PRATCHETT, Terry. *Buenos presagios*. Barcelona: Timunmas, 2009.

representado con una bacteria que tiene la visión enfocada para que no pueda mirar hacia los lados y Pensamiento crítico, que por el contrario, es un cerebro iluminado con ojos que alcanzan a ver diferentes posiciones; la pareja de los tonos verdes la conforman Polución, un monstruo con cuerpo de nube contaminada y Sostenibilidad, que es representada con un feto cuyo cordón umbilical está fusionado con una rama que lo envuelve y protege; las tonalidades rojas están dedicadas a Corrupción, un esqueleto mirando hacia atrás y riendo envuelto en tentáculos e Integridad, un corazón humano; por último, el color azul es el que relaciona la Violencia, ilustrada con un demonio gritando agresivamente y la Convivencia, enfocada a la unión de la escucha y el habla como símbolo de una buena comunicación.



Figura 11. Montaje para cortar las cartas de figuras, en orden: Consumo, Violencia, Corrupción, Polución, Pensamiento Crítico, Convivencia, Integridad y Sostenibilidad.

A estas ocho cartas ilustradas les acompañan otras cuarenta en las que aparecen temas de actualidad concretos. Para distinguirlas fácilmente el reverso de las cartas de figuras es rojo y el de las cartas tipográficas morado. Los cuarenta temas han sido escogido en base a varios criterios: la variedad de opiniones que puedan generar, la polémica que puedan causar, la actividad que ocupan en la actualidad y que sean adecuados para relacionar con las alegorías de las cartas centrales.

·GRAFFITI·	·PROSTITUCIÓN·	·ARTE MODERNO·	·GRANDES ÍDOLOS·
·GRAFFITI·	·PROSTITUCIÓN·	·ARTE MODERNO·	·GRANDES ÍDOLOS·
·LENGUAJE INCLUSIVO·	·FEMINISMO·	·LIMOSNA·	·MODAS·
·LENGUAJE INCLUSIVO·	·FEMINISMO·	·LIMOSNA·	·MODAS·

Con la baraja realizada el primer planteamiento de juego era que las cartas de figuras funcionasen como puntos negativos y positivos, y que por equipos se expusiese un discurso sobre el tema que tocase para acabar adquiriendo el punto que se creyese más conveniente según lo expuesto.

Figura 12. Ejemplo de hoja de corte de cartas de temas concretos.

La primera prueba de juego en una reunión con amigas, al comprobar el fracaso del modelo de juego planteado, desarrollamos diferentes procedimientos para jugar de manera fluida y entretenida. En la carta de instrucciones se recogen las diferentes modalidades y se invita a los jugadores a desarrollar nuevas maneras.

-Proceso técnico.

El desarrollo técnico del juego ha tenido diferentes fases. Las ilustraciones fueron realizadas en papel, entintadas con negro y digitalizadas con escáner. Una vez vectorizadas con el programa Illustrator, la fase del color es realizada con Photoshop. Las cartas tipográficas fueron realizadas a mano directamente con Photoshop. Los reversos de las cartas son simples, estampados de manchas de leopardo también dibujados a mano con técnica digital, para diferenciar las cartas de figuras y las demás el color del reverso fue modificado de rojo a morado.



Figuras 13 y 14. Reverso de las cartas.

El montaje de la baraja para llevar a imprimir se realizó en grupos de ocho cartas por DIN A4, el reverso de estampado de leopardo es una ilustración continua que abarca el mismo formato.

La impresión se realizó en papel DIN A3 de 300 gramos. Como la prueba de impresión resultó correcta, solicité un presupuesto y en la tirada final de impresión realicé 20 ejemplares, número aproximado de pedidos que me llegaron. Para abaratar costes, el guillotinado de las cartas lo llevé a cabo yo misma, así como el montaje y customización de las cajas a partir de cartones reciclados, papel de periódico, cola, acuarela y acrílicos.



Figuras 15 y 16. Proceso de montaje y customización de las cajas.

### -Repercusión.

La puesta en marcha de este trabajo ha tenido una repercusión muy positiva. Se han llevado a cabo partidas en diferentes contextos, desde partidas de sobremesa con amigas y amigos hasta una partida exprés con estudiantes de instituto durante la celebración del Festival Mil.

(Fotos de partidas)

Las partidas fluyen siempre pero dependiendo del contexto varían sus desarrollos. Algunas son más didácticas, en otras, con gente menos interesada en la actualidad social, política y medioambiental, el juego se centra principalmente en el descubrimiento de nuevos conceptos. Con gente más involucrada en estas realidades, las partidas llegan a alcanzar niveles de reflexión profunda en términos más filosóficos. En alguna ocasión la primera ronda de conceptos se ha extendido tanto que no se han llegado a voltear más cartas.

Todas las partidas son diferentes entre sí, a la vez que apasionadas y fructíferas, dando lugar incluso, en alguna ocasión, al nacimiento de proyectos artísticos. Por ejemplo, fruto de una partida al *Trueke* surgió una idea de protesta contra la pasividad de los “vecinos”, “compañeros de trabajo”, etc. que conviven con agresores machistas y miran para otro lado.

Se señalará mediante carteles diferentes opciones para disipar dudas de cuando te encuentras ante una agresión machista. Además, la intervención se llevará a cabo simultáneamente en las calles de diferentes ciudades de Colombia y España.

Varios autores del grupo surrealista realizaron un juego de cartas titulado *Le Jeu de Marseille* en el que personificaban las figuras por personajes históricos o literarios como Freud, Sade, Hegel, etc. Los palos de la baraja fueron sustituidos por temas que ocupaban las preocupaciones modernas de su época: “el amor, representado por una llama, los sueños, representado por una estrella negra, la revolución, por una rueda ensangrentada, y el conocimiento, representado por el ojo de una cerradura”.<sup>31</sup>

Los principales referentes plásticos giran en torno a estilos urbanos; el movimiento *New School Tattoo*<sup>32</sup> es un estilo de tatuaje que renueva la clásica *Old School* utilizando líneas de contorno muy gruesas, colores muy vivos y la exageración de ciertas partes de la anatomía, lo que le da un aspecto similar a los personajes de dibujos animados. El conocido tatuador y muralista zaragozano **Danjer Mola**<sup>33</sup>, es un referente de esta tendencia, trabaja principalmente personajes femeninos y diferentes seres con rasgos de animales y monstruos. El ilustrador y graffitero **Paco Sánchez**<sup>34</sup> combina en sus creaciones personajes relacionados con la escena Hip-hop y *underground*, calaveras y objetos del mundo del graffiti como botes de spray.

**Joan Brossa** el maestro de la poesía objeto utiliza la baraja de cartas como objeto recurrente en su obra. Trabajos suyos contienen barajas como elemento compositivo *Poema experimental*, 1951, un martillo con una carta o *Sense atzar*<sup>35</sup>, 1988, que es una baraja atravesada por un candado. También Brossa tiene una adaptación propia de la baraja española a la que tituló *Baraja Española Irregular*.

## 7.2. Chandrío.

Chandrío es una palabra que en argot aragonés significa desorden, se utiliza a modo de reprimenda cuando alguien rompe algo o lo tiene todo fuera de lugar.

---

<sup>31</sup> NEILA, Javier [escritor] *Palos de Baraja Surrealista de Le Jeu de Marseille*. [artículo en línea] Palos de barajas de cartas de Javier Neila. [blog] Disponible en: <http://javierneilabarajas.blogspot.com/2011/05/palos-de-baraja-surrealista-de-le-jeu.html> [consultado 19 junio 2018].

<sup>32</sup> Consultar Figura 17 en el anexo.

<sup>33</sup> DANJER. [Usuario]. Instagram [sitio web]. Disponible en: <https://www.instagram.com/danjer/?hl=es>. [consultado 25 junio 2018]. Consultar Figura 18 en el anexo.

<sup>34</sup> Paco.Sanchez76. [Usuario]. Instagram [sitio web]. Disponible en: <https://www.instagram.com/paco.sanchez76/>. [consultado 25 junio 2018]. Consultar Figura 19 en el anexo.

<sup>35</sup> Consultar Figura 20 en el anexo.

Este trabajo es un archivo que recopila intervenciones artísticas del entorno urbano de diferentes ciudades. A modo de retrato de las personas por sus obras callejeras, sin que ellas aparezcan y fruto de mi admiración por el arte callejero, fotografíe las intervenciones que me encuentro en la calle y cautivan mi atención. Este trabajo recopila un total de 153 fotografías de imágenes de paisaje urbano intervenido artísticamente ya sea por gente (anónima o con “firma”). Todas estas imágenes fotografiadas son impresas en papel adhesivo y enviadas a personas “cómplices” de diferentes lugares, para realizar el seguimiento de este intercambio de cultura urbana. Estas personas me devuelven una fotografía de la propia imagen pegada en

el espacio público apuntando el pueblo o ciudad donde las han colocado.

La idea es compartir pequeños espacios de expresión e invitar durante el proceso a la intervención de todos en el espacio urbano. Se trata de un modo de homenajear a los artistas de calle mientras sigues sus pasos. Cada una de las fotografías que pegan las/los invitadas/os a hacerlo conforma una nueva intervención personal, que ya requiere de muchas decisiones para colocarla: el momento, el lugar, que esté sola, en grupo, con otros graffitis, etc.



Figura 21. Intervención de Xus.x en Chandrío.

Las imágenes contienen todo tipo de intervenciones en el espacio público, desde pinturas ilegales de anónimos hasta intervenciones de artistas de reconocimiento mundial como Invader.<sup>36</sup>



Figuras 22 y 23. Ejemplos de capturas del proyecto realizadas en Cracovia y Varsovia respectivamente.

<sup>36</sup> Artista urbano francés que desde 1998 lleva a cabo el proyecto *Space Invaders*, que consiste en colocar mosaicos de personajes de videojuegos pixelados en rincones del entorno urbano.

No considero oportuno hacer distinción entre la calidad artística de unas o de otras, las tomas fotográficas son realizadas por encuentros casuales. La legitimidad o no de las obras no es un factor a considerar en el proyecto *Chandrío*.

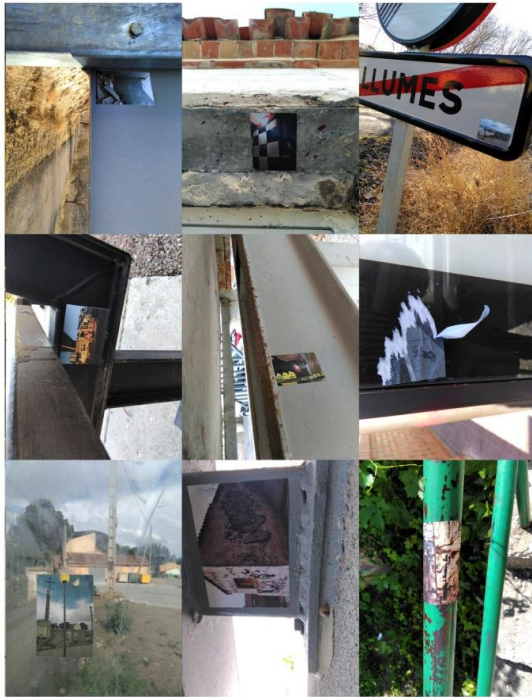


Figura 24. Hoja de corte con las pegatinas montadas.

### Elaboración técnica.

Cada una de las fotografías ha pasado por el proceso de montaje, edición, impresión y guillotinado antes de comenzar su viaje. El montaje y edición se ha realizado con Photoshop, creando documentos con grupos de nueve fotografías por cada hoja de formato DIN A4, consiguiendo un total de diecisiete archivos para imprimir en papel adhesivo. La calidad de impresión (realizada en el establecimiento Línea 90) resultó muy buena, durante todo el proceso solo hubo que repetir un archivo debido a un error de montaje. El guillotinado lo efectué personalmente.

La manera de repartir las pegatinas ha sido mediante el correo postal y directamente en mano. El vínculo con los participantes como en todos los trabajos de *Truko o Trato* es inicialmente cercano, amigos, familiares, etc. Hay excepciones de personas interesadas que han contactado conmigo para participar. También mediante la comunicación directa, primero a través de internet y para intercambiar las pegatinas por correo postal en el caso de las ciudades y

pueblos del territorio nacional e internacional a los que no tenía acceso físico, hemos acabado conformando buenas relaciones que abren camino para colaboraciones de futuros proyectos.

#### -Cómo surge la idea.

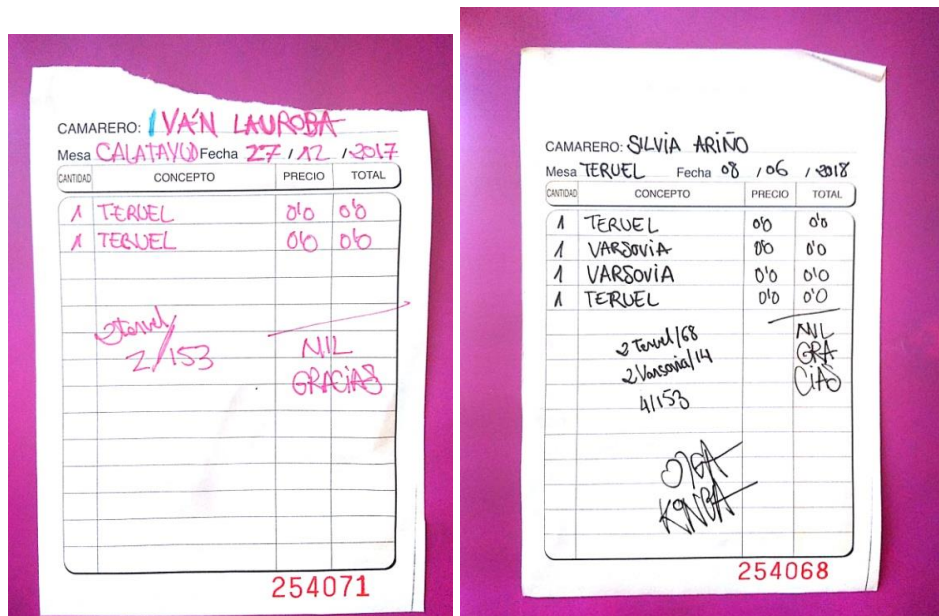
Mi interés por la documentación de arte urbano surge en un viaje a Berlín que hicimos en segundo de carrera. La escena *underground* de la capital alemana me cautivó, y comencé a recopilar intervenciones de todos los lugares que visitaba. Paralelamente comencé a investigar por las redes sociales movimientos fotográficos que reúnen a los conocidos coloquialmente como “cazadoras/es de graffiti”, usuarios como por ejemplo @tschelovek\_graffiti, @graffitimash<sup>37</sup>, entre otros. Este archivo fotográfico comienza a principios de 2016 y se extiende en el tiempo hasta ahora con vistas de continuarlo indefinidamente. La selección de 153 fotografías está realizada contemplando la diversidad de procedencias de las piezas.

La resolución formal a través de las pegatinas con imágenes de las fotografías de estas intervenciones surge de la simplificación de los objetivos, qué mejor manera de proceder para homenajear el hecho de modificar la calle que activando una red de intervenciones callejeras, que vuelvan a “intervenir” otras calles con las pegatinas.

La idea inicial era crear una plataforma informática donde recopilar todas las ubicaciones y enfocar el proyecto a una especie de juego gincana. No descarto la posibilidad de realizar esta propuesta en un futuro. No he desarrollado esta idea porque quería propiciar que cada participante con esta herramienta (las pegatinas) y la búsqueda de ubicaciones donde colocarlas, crease una nueva pieza personal. La sistematización del proceso es mínima para facilitar el trabajo de campo autónomo para cada persona interesada. Cada participante recibe una comanda de camarera en la que se indica su nombre como camarera/o, la procedencia de las imágenes y cantidad como producto, el coste de cada fotografía que se valora en cero euros y la suma total que eleva la cantidad a un “muchas gracias”. Estas notas sirven para apuntar el camino que toma cada una de las pegatinas.

---

<sup>37</sup> GRAFFITIMASH. [usuario] Instagram [sitio web]. Disponible en: <https://www.instagram.com/graffitimash/> [consultado 25 junio 2018].



Figuras 25 y 26. Ejemplos de comandas para participantes.

Como ya he nombrado diferentes fotógrafos relacionados con la documentación de graffiti, paso a exponer algunos artistas referentes en el uso del archivo mediante la distribución. El *mail art* surge a principios de los 60 como recurso para desmonopolizar la distribución tradicional del arte a través de galerías y otras instituciones. Su principal característica es que las piezas son enviadas mediante el correo postal. **On Kawara** es uno de los principales exponentes de este movimiento con obras como *I got up*<sup>38</sup>, en la que enviaba una postal a alguien cada mañana al despertarse.

**Eleanor Antin** en su proyecto *100 boots*<sup>39</sup>, 1971-1973, envió vía correo electrónico 51 tarjetas postales de fotografías de un viaje protagonizado por pares de botas negras a alrededor de 1000 destinatarios diferentes.

El proyecto *Spacial Poem*<sup>40</sup> que **Mieko Shiomi** comenzó en 1975, consistía en enviar cartas de partituras a posibles participantes de diferentes puntos del mundo, pidiéndoles que le remitieran la documentación de la interpretación que hacían de dichas partituras. Con todas las respuestas elaboró un gran mapa en el que localizaba la procedencia de cada una.

<sup>38</sup> Consultar Figura 27 en el anexo.

<sup>39</sup> Consultar Figura 28 en el anexo.

<sup>40</sup> Consultar Figura 29 en el anexo.

### 7.3. *Kaña o ~~Calla~~ Kaña.*



Figura 30. Portada del primer N° de *Caña o Casa*<sup>41</sup>, *Propósitos de año nuevo*.

Bien es sabido que los medios de comunicación oficiales manipulan la información y la enfocan con intención de moldear la opinión pública. La realidad de la que somos partícipes plantea un camino recto que a menudo no resulta cómodo de seguir para la gran mayoría. Frente a esta rectitud se pueden encontrar infinidad de posibilidades. El objetivo principal de *Kaña o ~~Calla~~ Kaña* (en adelante nombrado como *KoCK*) es crear un espacio de expresión e información alternativa.

Este fanzine comparte objetivo con el movimiento Situacionista, que es incitar a la vida enérgica y participativa. Es un “tú decides” entre *Kaña* como el pensamiento activo, la acción directa y *Calla* si tu intención es meramente reproducir información sin procesar, si te lo crees todo sin cuestionamiento.

El término fanzine<sup>42</sup> es acuñado en 1940 por Russ Chauvenet, aunque tiene su origen en el siglo XIX en Estados Unidos, donde se crearon pequeñas asociaciones literarias que publicaban artículos sobre ficción, comentarios y poesías. Este formato tiene mucha relación con la impresión de octavillas, panfletos y propaganda política en general, ya que los procedimientos de edición e impresión de bajo coste suelen llevarse a cabo de manera autogestionada, el número de las tiradas es limitado y sin ánimo de lucro, más allá de cubrir los gastos de producción. Antes de la aparición del término fanzine ya se realizaban publicaciones con las mismas características. Durante el periodo de las primeras vanguardias se difundieron gran cantidad de revistas en las que se exponían manifiestos y contenidos dedicados a expresar las ideas de los movimientos. Solamente la cantidad de publicaciones realizadas por dadaístas es desmesurada. **Der Dada** era la revista de la corriente dadaísta más

<sup>41</sup> El nombre fue modificado en los números posteriores debido a que "Casa" no plasma detalladamente el concepto de pasividad.

<sup>42</sup> Abreviatura en inglés de *fan's magazine*, revista hecha por y para aficionados.

politizada, la berlinesa. Contó con tan solo tres publicaciones entre 1919 y 1920, las dos primeras ediciones corrieron a cargo de Raoul Hausmann y la tercera publicada ya por la joven Editorial *Malik-Verlag* que montó Wieland Herzfelde, el hermano de John Heartfield. Las colaboraciones eran intermitentes y mezcladas entre las diferentes publicaciones, algunas de ellas duraron tan solo un tomo debido a la extrema persecución policial que sufrían. **Jedermann sein eigner Fussball** (de Malik-Verlag) fue confiscada enseguida de su publicación el 15 de febrero de 1919. En el panorama internacional también se realizaron cantidad de revistas de arte y literatura: **New York Dadá** editada por Marcel Duchamp y Man Ray en abril de 1921; la italiana **Noi** (Nº 1 junio de 1917 hasta los números 10-11-12 de 1925) que tenía contenidos sobre todas las vanguardias del momento; en España es **Gaceta Literaria** (1927-1932) la más destacada.<sup>43</sup>

Durante las décadas posteriores con una Europa destruida y el auge de las potencias autoritarias fascistas los formatos fueron evolucionando.

Es en las décadas de los sesenta y setenta, cuando se da el auge de las publicaciones alternativas, coincidiendo con el éxito de las generaciones de autores del cómic *underground*. Los fanzines invadieron las calles, había categorías de todo tipo: poesía, música, feminismo u otras luchas sociales, historietas de cómic, etc. Las escenas metal y *punk* están muy ligadas a estas prácticas ya que parten de una ideología fundamentada en la inquietud por aprender, la autogestión y un fuerte carácter antisistema.

En los tiempos que corren el fanzine ha dado un giro hacia la ilustración, la ampliación de posibilidades de impresión aleja a muchas personas del espíritu originario de publicar reduciendo al máximo los costes. Hoy se pueden encontrar fanzines de todo tipo, individuales, colectivos de temas tan diferentes como moda, arquitectura y cocina.

Las referencias de *KoCK* son principalmente fanzines asociados a círculos *punks*. **El notes**<sup>44</sup>, **Comics y Cigarrillos**<sup>45</sup>, **Malavida**<sup>46</sup> realizados de manera colectiva y que tratan temas de actualidad social, política y económica a través de historietas y mucho sentido del humor.

#### -Cómo surge la idea.

La idea de realizar un fanzine de publicaciones mensuales surge ya en el verano de 2017. El proyecto *Si me kallo reviento* fue ideado en conjunto por ArkoKelevra (Esther Martínez y Adrián Cólera) y yo. La imposibilidad de llevarla a cabo en su momento remitió al

---

<sup>43</sup> DADA COMPANION [sitio web] *Dada and modernist magazines* Disponible en: [http://www.dada-companion.com/journals/per\\_derdada.php](http://www.dada-companion.com/journals/per_derdada.php) [consultada 19 junio 2018].

<sup>44</sup> Consultar Figura 31 en el anexo.

<sup>45</sup> Consultar Figura 32 en el anexo.

<sup>46</sup> Consultar Figura 33 en el anexo.

surgimiento de *KoCK*, que pese a ser un proyecto enfocado a la expresión libre en lugar de a la información de actualidad alternativa, mantiene el mismo espíritu y está en proceso de introducción de secciones al respecto.

Este fanzine es un trabajo colectivo, su autoría pertenece a todos los denominados “culpables” que son las personas participantes en el proyecto. Aunque principalmente este espacio de expresión libre estaba destinado a personas que sin estímulo previo no dedican su tiempo a la reflexión y creación artística, invité a participar a amigos y familiares, independientemente de que fuesen conscientes de ser artistas o no. Los temas escogidos para cada mes son reflejo de los objetos de consumo establecidos para cada época del año, la idea surge de la observación de la frecuencia con la que se anuncian diferentes tipos de productos de consumo en televisión.

El primer tomo nace en enero de 2018, *Propósitos de año nuevo*, al que siguen sucesivamente *El amor verdadero*, *El Entre*, *Semana Santa* y *Luceterrazas*. Algunos títulos son tomados de manera evidente en relación a las festividades y acontecimientos del mes, como Semana Santa en abril, *El amor verdadero* en febrero por la publicidad de San Valentín o *Propósitos de año nuevo* en enero ya que las estrategias publicitarias de principios de año siempre se dedican en profundidad a los productos que requieren hábito de consumo como, por ejemplo, dejar de fumar, las colecciones por fascículos, etc. Los otros dos temas, en cambio, son derivados a temas más abstractos; *El Entre* como el constante estado de aspiración a lo siguiente que pueda suceder en lugar de la consciencia del presente y *Luceterrazas* como la imperiosa necesidad de aprobación externa.



Figuras 34 y 35. Portada del nº II *El amor verdadero*, por Esther Kelevra y Portada del nº III *El entre*.

#### -Realización técnica.

La organización para la creación de los diferentes números del fanzine ha seguido en todos los casos el mismo proceso. Como impulsora y con el fin de suscitar ideas iniciales propongo

un tema al mes, con el objetivo base que es recopilar información y/o interpretaciones alternativas. Todas las propuestas se exponen y llevan a consenso, la decisión común en todos los números finalmente es mantener una línea temática conjunta.

Con el tema se acuerda una fecha límite para poner los trabajos en común y el formato de los archivos DIN A5, escala de grises a 300 ppp.

El trabajo de edición y montaje, es realizado con Photoshop. La impresión es realizada en el servicio de reprografía de la universidad y el guillotinado se lleva a cabo manualmente. El doblaje y “grapado”<sup>47</sup> se realiza en grupo con colaboradores.

De las tres ediciones iniciales se produjeron 75 ejemplares. El número IV al tomar un carácter especialmente familiar, se reprodujeron 37 ejemplares como edición limitada. El número V tiene un total de 50 copias.

La distribución del fanzine se lleva a cabo en mano por todas las personas que participamos. Varios establecimientos: La Taberna Libre (Teruel) y Pub Gaia (Calatayud), por su parte, facilitan el acceso a sus usuarios.

La repercusión que ha tenido en el entorno cercano ha sido muy positiva, comenzamos a distribuirlo en Teruel y Calatayud. Colectivos de diferentes puntos de Aragón ya han comenzado a involucrarse en este proyecto, que en principio está planificado para seguir llevándose a cabo indefinidamente.

Los cambios previstos para el fanzine incluyen la habilitación de varias secciones: Háztelo Tú, un apartado dedicado a la autoproducción de objetos cotidianos; Referencias y Reseñas, dedicado a la opinión y reflexión sobre obras, discos, acontecimientos, libros y demás cuestiones culturales; y por último, la sección de noticias en la que se publicarán cursos con sus plazos de fecha de inscripción, conciertos, exposiciones, certámenes, etcétera.



Figuras 36 y 37. Portadas de los números IV *Semana Santa* y V *Luceterrazas*.

<sup>47</sup> El modo de unión de las páginas no es el grapado convencional, la unión se realiza con imperdibles. Éste es un elemento muy recurrente en la estética *punk*. Además, el propio simbolismo de la palabra pone en valor el trabajo de los “kulpables”.

#### 7.4. *Báilate algo.*

Esta intervención artística, de carácter lúdico, plantea un recorrido para reinterpretar el espacio interactuando con nuestro cuerpo. Como una derivación del juego de la rayuela, un camino sin otro destino que el propio recorrer, es seccionado en casillas en las que se proponen retos de movimiento. *Báilate algo* trata de fomentar el control corporal y la diversión del recorrer la calle.

La sistematización de los caminos que tomamos en el día a día y el aburrimiento profundo que nos causan suelen hacernos buscar maneras de amenizar nuestros desplazamientos; hay quien escucha música, quien se la juega cruzando la calle y mirando el móvil a la vez... Tengo muchas amigas que te llaman a deshoras y se pegan media hora para no acabar diciendo prácticamente nada. El punto en común de todas estas estrategias es el reclamo de un entretenimiento externo, la evasión de la propia acción que estamos realizando ya que nos la tomamos como un mero trámite.

La elaboración técnica de este trabajo es muy sencilla, las intervenciones se realizan con tiza de varios colores. En la imagen se puede apreciar todo un recorrido complejo, esta forma fue la desarrollada para el Festival Mil.

La causa de que se haya adaptado a dos formas diferentes la hallamos en la recepción en el tiempo. El encuentro con una pieza en



Figura 38 Intervención Báilate algo en el Festival Mil.

un Festival es premeditado, se facilitan instrucciones que explican el trabajo para que sea el/la espectador/a quien decida voluntariamente recorrer el circuito; en cambio, el encuentro por la calle es de tránsito, una extensión reducida aumenta el factor sorpresa y así la espontaneidad a la hora de interactuar, la reflexión es a posteriori.



Figuras 39 y 40. Intervenciones de *Báilate algo* en la calle.

El **Grupo Grav** ya experimentaba en 1966 con la intervención basada en la descontextualización en la calle. El happening *Un journée dans la rue*<sup>48</sup> fue causado por la disposición de bloques móviles con los que los transeúntes podían interactuar físicamente. Abordar zonas de alta confluencia de París a la hora punta provocó una situación de juego que significó una ruptura con la rutina diaria de la vida de la ciudad.

La simplicidad de esta propuesta se basa en la pérdida del miedo al ridículo, como la famosa intervención de la artista **Gillian Wearing** *Dancing in Peckham*<sup>49</sup> de 1994, en la que ella misma se exponía para perder la vergüenza descontextualizando la acción de bailar en medio de un centro comercial.

En la misma línea **Beatriz Sánchez** idea un manual para escapar del aburrimiento cotidiano. *Guía de la conducta Cibil con B*<sup>50</sup> pone en cuestión la lógica civil señalando en el mapa una serie de localizaciones para llevar a cabo comportamientos ridículos.

El proyecto *Walkative: From Mile End To The City*<sup>51</sup> de **Rosana Antolí**, consiste en recorrer el trayecto que lleva desde un barrio obrero a uno apoderado, mientras se exteriorizan las sensaciones a través del baile.

### 7.5. *Top Down.*

Creemos que los pequeños hábitos no influyen en el transcurso de nuestras vidas. Este trabajo propone un espacio de reflexión, a través de una dinámica de planteamiento de preguntas sobre las actitudes que tomamos cotidianamente.

<sup>48</sup> Consultar Figura 41 en el anexo.

<sup>49</sup> Consultar Figura 42 en el anexo.

<sup>50</sup> Consultar Figura 43 en el anexo.

<sup>51</sup> Consultar Figura 44 en el anexo.

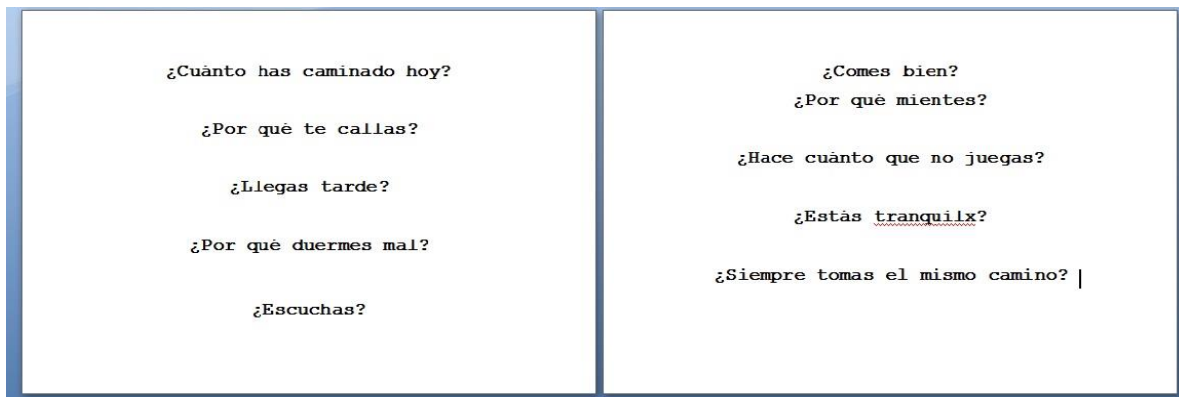


Figura 45. Preguntas de *Top Down*.

*Top Down* es una reflexión sobre la capacidad de decisión individual. Esta propuesta pretende contrarrestar el avasallamiento constante de publicidad, intentando activar un proceso de percepción consciente de los estímulos que encontramos en el espacio público.

Para conocer nuestra relación con nosotros mismos, hay activar el cuestionamiento de los motivos por los que actuamos como actuamos y preguntarnos cómo nos sentimos al respecto. La coherencia de actuación parte del nivel más bajo de autoconsciencia, la reflexión sobre actos tan cotidianos como caminar por un lugar o decir la verdad.

La idea inicial de esta obra era realizar carteles tapados con telas, cuyo contenido sólo se podría activar mediante una acción física (destapar el cartel). Esta acción funcionaría como intermediaria entre el sistema de procesamiento de la información automático (*Bottom Up*) y el sistema de procesamiento consciente (*Top Down*). El contenido de los carteles estaba pensado en relación a términos filosóficos, literarios y artísticos. Todo el proceso de ajuste de los contenidos acabó simplificando su materialización a un formato más íntimo.

*Top Down* es una obra que ha tomado dos formas distintas:

#### -Intervención en la calle.

Se trata de diez preguntas impresas sobre papel blanco que son pegadas en lugares visibles del espacio público. Las zonas a intervenir están escogidas específicamente tras un periodo de observación del estado en el que las transita la gente comúnmente. Son zonas de paseo y parques, esta característica especial de los lugares facilita que el contenido de las preguntas surta efecto, ya que una intervención en espacios con un tránsito más ajetreado podría pasar desapercibida o no conseguir la interiorización personal.



Figura 46. ¿Por qué mientes? Teruel.



Figura 47. ¿Por qué te callas? Teruel.

La repercusión de las intervenciones en la calle es ambigua debido al carácter efímero que suelen tomar las mismas. Al día siguiente de la primera puesta en Teruel, algunos papeles habían sido arrancados bien en un acto vandálico en contra del arte callejero, o bien porque el interés causado remite al deseo de posesión privada, es difícil determinarlo. Los papeles que han quedado en su lugar han reforzado la apuesta por este procedimiento. La facilidad de cualquiera de intervenir sobre papel ha causado respuestas directas a las preguntas.



Figura 48. Respuesta a la pregunta ¿Comes bien?

### -Juego de cartas.

Esta forma de juego es una adaptación para llevarse a cabo en el Festival Mil, que cumple el mismo objetivo ya explicado en el apartado de *Báilate algo*. Se facilitará a los jugadores folios en blanco, bolígrafos para escribir y cartas boca abajo con las siguientes preguntas:

*¿Cuánto has caminado hoy? ¿Por qué te callas? ¿Llegas tarde? ¿Por qué duermes mal? ¿Escuchas? ¿Comes bien? ¿Por qué mientes? ¿Hace cuánto que no juegas? ¿Estás tranquilx? ¿Siempre tomas el mismo camino?*



Figura 49. Juego de cartas *Top Down* durante la celebración del Festival Mil.

En la carta de instrucciones se indicarán diferentes sugerencias para darle uso al juego. El uso de mensajes breves en el espacio público es una práctica común en el street art, surge a finales de los 90 un movimiento denominado Acción Poética que consiste en intervenir zonas del espacio urbano con fragmentos de poesías.

**Friendly Vandalism** es un colectivo compuesto por dos mujeres suizas que comienzan a trabajar en 2001. Ellas trabajan con pegatinas en las que aparecen poesías, lemas políticos y dadaístas que son colocadas en lugares pensados estratégicamente para causar el mayor impacto posible. *600 Cars for sale* es una obra para concienciar de la necesidad ambiental de utilizar alternativas a los medios de transporte privados. Colocaban pegatinas en las que ponía "Se vende" sobre coches de la calle.<sup>52</sup>

En el arte reconocido en el panorama institucional también encontramos referencias a la intervención pública de mensajes, habitualmente expuestos en barreras publicitarias. Así sería el ejemplo de la artista **Jenny Holzer**<sup>53</sup>, que trabaja la palabra sobre soportes led luminosos y proyectada sobre edificios. Un ejemplo de obra desarrollada con el recurso de leds sería *Protect me from what I want*, 1985, un mensaje que más allá de la resolución formal se relaciona con la problemática de la alienación y la incapacidad de decisión.

<sup>52</sup> GANZ, Nicholas. *Graffiti Mujer: arte urbano de los cinco continentes*. Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2006, p. 145.

<sup>53</sup> HOLZER, Jenny. [sitio web] Disponible en: <http://projects.jennyholzer.com/> [consultado 13 junio 2018].  
consultar Figura 50 en el anexo.

**Alfredo Jaar** ha utilizado el mismo recurso durante la dictadura de Pinochet llevando a cabo la obra *¿Es usted feliz?*<sup>54</sup> de 1973. A modo de encuesta silenciosa, el chileno dispuso paneles con esta pregunta por las calles de Santiago de Chile.

## **7.6. Instrucciones para talleres colaborativos.**

Durante la producción de este Trabajo Fin de Grado he planteado varios talleres para acercar el arte contemporáneo al ámbito rural mediante la práctica colaborativa.

### **7.6.1 Teatro Foro. Práctica en Bordón.**

El Teatro Foro es una de las líneas de trabajo de la tendencia del Teatro del Oprimido. Esta tendencia fue ideada por el dramaturgo, actor, director y pedagogo teatral brasileño Augusto Boal en los años sesenta.



Figura 52. Actrices voluntarias del primer pase en Bordón.

El Teatro Foro consiste en presentar una escena de opresión (ambientada en el contexto donde se representa) en la que el conflicto no queda resuelto. El objetivo es analizar las problemáticas y las relaciones de poder establecidas para desarrollar estrategias de actuación al respecto. Es un ejercicio de ensayo para la vida real, en el que la acción implica activamente al público. Los espectadores son quienes presencian u observan un acontecimiento, Augusto Boal define a los espectadores de un Teatro Foro como *espectadores* ya que su participación en la acción dramática es activa. En sus escritos el

---

<sup>54</sup> Consultar Figura 51 en el anexo.

expone su definición de teatro, "El teatro es conflicto, lucha, movimiento, transformación, y no una simple exhibición de estas del alma. Es verbo y no simplemente adjetivo".<sup>55</sup>

#### - Dinámica de funcionamiento.

La dinámica de funcionamiento del Teatro Foro consiste en representar la escena en la que el personaje oprimido se rinde ante el opresor u opresores. Una vez concluido el primer pase, una persona conocedora tanto de las motivaciones y problemas de los personajes como de la temática a tratar, rompe la cuarta pared para mediar con el público sus sensaciones y opiniones sobre la acción. Se trata de conectar al público con la actitud de los personajes, preguntándoles por sus estados de ánimo, por las actitudes que tomarían en su lugar, etc. Si el público responde y aporta alguna idea es cuando se le invita a pasar de ser espectador a *espectador*.

#### -Preparación

En primer lugar hay que realizar una investigación sobre los problemas sociales de la zona donde se va a representar el Teatro Foro. Por ejemplo, en la toma de contacto que realicé con este proyecto el lugar para intervenir era Bordón, un pueblo de la comarca del Maestrazgo de Teruel con problemas de despoblación rural. El ejercicio se enfocó hacia un debate sobre las posibilidades de realización profesional en sectores que no son propios del ámbito rural para las personas que lo habitan. Es conveniente elaborar un guión orientativo en el que se defina claramente el rol y las motivaciones de cada personaje. De igual manera hay que valorar cómo repartir los personajes en caso de que el número de participantes varíe.

La preparación de la persona encargada de mediar con el público consiste en seguir todo el proceso de investigación y elaboración del guión. Ser conocedora en profundidad del tema que se expone facilita la capacidad de improvisación en caso de que el público no se involucre desde el primer momento. Su función es activarlo y potenciar la participación a través de preguntas y sugerencias.

Para adaptar esta tendencia teatral a una acción artística participativa es necesario contemplar que el grupo de participación inicial (quienes representan la primera escena) no estará compuesto por actores profesionales. Este dato es importante a la hora de plantear la situación, para llevar a cabo el primer pase de la acción es necesario previamente introducir a los participantes en la improvisación teatral. Antes del Teatro Foro se llevará a cabo un breve

---

<sup>55</sup> BOAL, Augusto. *Teatro del oprimido 1: Teoría y práctica*. México DF: Nueva imagen, 1989, p. 121.

taller de ejercicios para despertar la creatividad y tomar contacto con los personajes de la escena. El taller de preparación está previsto para que sea un encuentro dinámico y divertido. Su duración estimada idónea es de dos horas, el tiempo adaptable al ritmo y energía del grupo.

El taller será decisivo para el reparto de los personajes.

Ejercicios para el taller (sugerencias):

- Calentamiento. (15 minutos aprox.)  
Andar por el espacio. Neutrales, con prisa, lento, contentas, enfadadas... Comenzamos a andar de manera extravagante y a la señal de “¡Alto!” paramos en seco. La posición se mantiene hasta que unx a unx exponen una situación inventada en la que se podría encontrar en esa posición.
- Lo mejor, lo peor. (10 minutos aprox.)  
En grupo se crea una historia. Cada participante añade una frase que alternamente comienza por “Lo mejor es que...” y “Lo peor es que...”.
- Conferenciante y traductora. (15 minutos aprox.)  
Por parejas. Una personas habla en un idioma totalmente inventado y la otra traduce como si estuviese hablando un conferenciante.
- La llamada. (20 minutos aprox.)  
Individual. Cada persona improvisará una llamada telefónica, una vez iniciada una conversación se le comunica que va a recibir una noticia, el resto decidimos si positiva o negativa.
- Improvisación grupal. (1 hora aprox.)  
Improvisación sobre la trama de la acción a representar después, intercambiando los personajes y roles. Lectura del guión y ensayo puesta en escena.

En el taller de preparación que tuvo lugar en la celebración de este teatro foro adaptado en Bordón, se improvisó una estrategia más breve para determinar los personajes. La puesta en escena que comenzamos entre las voluntarias fue breve pero eficaz para la apertura del debate. La ayuda de cómplices entre el público que conocían el proyecto fomentó la participación de los allí presentes, juntos vivimos una experiencia muy enriquecedora.



Figuras 53 y 54. Gente de Bordón durante la celebración del Teatro Foro.

Este proceso supone la primera toma de contacto con esta “herramienta” para generar un encuentro de debate y reflexión en primera persona. Es un proyecto, que sigue abierto, ha tomando forma con esta vía pero no se descarta la ampliación de recursos y medios para obtener el mismo fin.

En el panorama artístico actual es muy frecuente encontrar a los artistas como intermediarios o generadores de estas situaciones de conversación.

**Esther Ferrer**, por ejemplo, convierte su conferencia Performance en el Museo de Bellas Artes de Bilbao el 22 de noviembre de 2016 en una ronda de preguntas, respuestas y debate sobre cuestiones de género en la que las personas del público son quienes exponen sus argumentos e ideas.<sup>56</sup>

El colectivo **Left Hand Rotation** en su acción *Sujetos de rendimiento*, actúa del mismo modo proponiendo a los transeúntes reflexionar sobre la gentrificación del Raval de Barcelona.<sup>57</sup>

### 7.6.2. Introducción a la toma de la calle. Mural colectivo.

Haciendo hincapié en la importancia de la expresión de quienes habitan un lugar, el segundo de los talleres propuestos consiste en llevar a cabo un mural de manera colectiva. Este proyecto se encuentra actualmente en valoración para presentar a diferentes Ayuntamientos del ámbito rural. La prueba que he realizado se llevó a cabo durante el Ariza Rock Festival,

<sup>56</sup> MuseoBBAABilbao. [canal de Youtube] *Esther Ferrer - Performance*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ybl4qbwDa7I> [consulta: 05 junio 2018]. Consultar Figura 55 en el anexo.

<sup>57</sup> LEFTHANDROTATION [sitio web] Disponible en: <http://www.lefthandrotation.com/> [consultado 12 junio 2018].

con unos resultados muy positivos para la organización y la gente del pueblo, que quedó muy satisfecha con el proceso y el resultado.



Figura 56. Resultado del mural colaborativo.

La unión y el carácter familiar que se encuentra entre las gentes que viven en zonas rurales hacen el ambiente más favorable para la cooperación y la toma de decisiones en consenso.

La propuesta de estos murales es exaltar los valores de convivencia (más cercanos) que se inculcan en los pueblos en contraposición al modo de vida más ajustado al individualismo de las ciudades. Nunca se pretende generalizar, sino poner en valor las oportunidades y rasgos propios del ámbito rural.

Son muchos los colectivos y artistas que han apostado por el muralismo colaborativo para deconstruir el poderoso estigma que califica al street art como una lucha de egos. La intervención en zonas en riesgo de exclusión social a través del mural colectivo es una práctica que se da desde los años 70.

En 1976 **Judy Baca**, apoyada por el Centro de Recursos de Arte Público y Social de California (SPARC) del que es directora artística, emprende el proyecto *The Great Wall of Los Angeles*, un mural de ochocientos metros de longitud en el que más de setecientos participantes retrataron, durante siete veranos, el desarrollo de la historia del Estado de California haciendo especial homenaje al trabajo de la raza negra para la conformación del mismo. Considerada una de las más destacadas muralistas de Estados Unidos, abrió esta

brecha y solo en la siguiente década realizó más de cuatrocientos murales con miles de personas.<sup>58</sup>

**Lady Pink** uno de los iconos imprescindibles del street art, decidió dejar al margen su actividad en Galerías de arte para compaginar sus ejercicios en la calle con la organización de talleres de mural y pintura con adolescentes.<sup>59</sup>

Esta actividad está además, totalmente actualizada, lo que muestra su eficiencia. El colectivo **Boamistura**,<sup>60</sup> mezcla el poder de las palabras y la vida que aporta el color a las calles, en trabajos colaborativos para renovar la vida de las calles que forzosamente o no, la han perdido.

#### -Taller de *Stencil* + Collage / Ariza Rock Festival

El Ariza Rock Festival: 100% Rural, es un festival de punk rock que se lleva a cabo desde hace diez años en un antiguo matadero del municipio de Ariza. El fácil acceso al colectivo que organiza el evento y su predisposición para incluir nuevas actividades en el programa dió una rápida bienvenida a la propuesta de realizar un mural colectivo con las gentes del pueblo. En un contacto continuo desde la proposición el 4 de marzo, organizamos los preparativos para que la realización del mural el día del evento fuera divertida y se adaptara a las posibilidades de todo el mundo. Pese a este esfuerzo y la previa recomendación de llevar puesta ropa vieja, hubo alguna queja porque la pintura no era lavable. En líneas generales todo el mundo quedamos satisfechos.

La actividad del mural contaba con dos fases: un taller de *stencil* y posteriormente la intervención en el mural. El taller lo llevamos a cabo pero dado que no acudió mucha gente y ya teníamos una buena cantidad de plantillas listas para usar, pasamos antes de lo previsto a la preparación de la pared. Se realizó un fondo a manchas y trazos desordenados blancos y negros que serviría a su vez de imprimación. Sobre este fondo la gente probó diferentes plantillas y colores, yo me encargué de pegar recortes de fotografías y dibujos impresos para, ir equilibrando la composición. El mural lo realizamos en cuatro horas en las que compartimos un ambiente divertido y que invitó a algunos a extender su huella en otras paredes cercanas.

---

<sup>58</sup> SPARC. Social and Public Art Resource Center. [sitio web] Disponible en: <http://sparcinla.org/> [consultado 13 junio 2018]. Consultar Figura 57 en el anexo.

<sup>59</sup> LADY PINK. [sitio web] Disponible en: <http://www.ladypinknyc.com/> [consultado 13 junio 2018]. Consultar Figura 58 en el anexo.

<sup>60</sup> Consultar Figura 58 en el anexo.



Figuras 59, 60, 61 y 62. Fotografías del proceso.

En esta ocasión ya que la actividad iba dirigida a personas de todas las edades, consideramos que esta técnica cumpliría de manera inclusiva con el cometido.

El origen de la técnica de *stencil* no es fácil de delimitar, ya había prácticas similares para elaborar pinturas rupestres, a través de plantillas con formas se proyectaban pigmentos con la boca soplando. También se puede considerar que surge de la simplificación de las laboriosas técnicas del grabado. Con el mismo objetivo que la serigrafía, esta técnica consiste en realizar plantillas para reproducir imágenes delimitando el paso de la pintura.

La técnica del *stencil* o plantillas es una de las más utilizadas en el mundo del graffiti debido a la efectividad visual de las imágenes que genera y a la rapidez con la que se realizan.

La marca de identidad de grandes artistas que han surgido del panorama callejero como **Banksy**<sup>61</sup>, **Shepard Fairey**<sup>62</sup> (Obey) o **Blek le rat**<sup>63</sup>, es la utilización de las plantillas para bombardear las calles con mensajes subversivos.

<sup>61</sup> Consultar Figura 63 en el anexo.

<sup>62</sup> Consultar Figura 64 en el anexo.

<sup>63</sup> Consultar Figura 65 en el anexo.

Es para mí casi una necesidad complementar los trabajos de pintura, de dibujo o ilustración introduciendo fragmentos de imágenes impresas. Las principales referencias plásticas de collage y fotomontaje son los impulsores dadaístas<sup>64</sup> **Hannah Höch**, **Raoul Hausmann** y **John Heartfield**. Así como esta técnica no ha parado de utilizarse causa el mismo efecto en trabajos muy posteriores, como por ejemplo del artista **Robert Rauschenberg**<sup>65</sup> durante la transición del expresionismo abstracto al Pop-Art; o los trabajos de **Jamie Reid**<sup>66</sup>, artista que bebía del movimiento Situacionista y que se encargó de diseñar toda la gráfica del conocido grupo de punk Sex Pistols. En este trabajo a mayor escala no podía ser menos, el trabajo del spray conecta perfectamente con las técnicas de encolado.

### **7.7. Acción *Verdad* y *Calor*.**

Como reflexión general sobre la temática de las relaciones interpersonales, *Verdad* y *Calor* muestra la importancia del apoyo mutuo y la acción humana para enfrentar los conflictos. Este trabajo es una reflexión, una muestra de convivencia y sororidad.

Como artista en lucha por una sociedad más equitativa para todos y ya que este es el único trabajo que ofrece directamente mi opinión personal, quería volcar en él más que una conclusión, una creencia de que el mundo puede ir a mejor. El camino que yo propongo como solución. En esta oda a la cooperación social se denuncia la situación de riesgo de exclusión social de la mujer, por eso son “ellas” las protagonistas de la acción. La discriminación de estas mujeres es la única que trasciende la procedencia geopolítica y el estrato social al que pertenece la víctima.

El carácter universal de esta opresión influye en todo el desarrollo de la vida en sociedad. La resistencia, por tanto, ha de abarcar la misma dimensión, la acción funciona como ejemplo para las personas independientemente de su identidad de género. Empezar a combatir con la sororidad, el apoyo mutuo entre mujeres no es una decisión sino una urgencia. Entendiendo que decidir es partir de una posición en la que se tiene, al menos, cierta flexibilidad de actuación. La urgencia parte de una situación límite en la que la actuación viene por necesidad. *Verdad* como reflejo del trato interno (con nosotras/os mismas/os), y *Calor* como reflejo del trato externo hacia nosotras/os.

*Verdad* es la metáfora de la opresión autoimpuesta, los complejos, la autocensura, la búsqueda constante de coherencia, de razón única, etc. Más representativa de las personas

---

<sup>64</sup> Consultar Figura 66, 67 y 68 en el anexo.

<sup>65</sup> Consultar Figura 69 en el anexo.

<sup>66</sup> Consultar Figura 70 en el anexo.

que viven en el “norte”. Todo el mundo es carne de influencia externa, pero el despliegue de posibilidades que tenemos los sectores privilegiados de la población para subvertirla también son razonables. No se trata de una acusación, *Verdad* no está culpabilizada de la opresión de la que es víctima pero considero oportuno hacer una revisión crítica del contexto en el que actuamos y del origen de nuestros deseos y aspiraciones. Ser más autoconscientes para no perpetuar el pensamiento hegemónico. Culpabilizar completamente al sistema de los problemas sería concederle el poder absoluto, aparte de eludir responsabilidades. *Calor* es la metáfora de la opresión externa, la castración cultural y la explotación de recursos por parte de las potencias imperialistas hacia los que viven en el “sur”, las cuales coartan sus formas de vida e identidades.

#### -Desarrollo de la acción.

La acción estaba contemplada mediante un desarrollo muy teatralizado, compuesta por diez acciones diferentes. Junto a mi compañera Rocío Agudo, sin la que no hubiese sido posible llevar a cabo la acción, decidimos reducir las acciones para fomentar un proceso más íntimo de conexión entre nosotras y así conseguir que la misma emoción fuese la base de fortaleza del trabajo.

Habíamos trabajado juntas en diferentes ocasiones, siempre en escenarios teatrales, y contábamos con la confianza necesaria en el trabajo mutuo como para llevar a cabo la acción en base a unas pautas mínimas, dejando libertad a la resistencia emocional y la improvisación.



Figura 71. Fotografía del comienzo de la acción.

La acción se desarrolla en torno a dos opresiones físicas que sufren estas dos chicas: la primera, es la reducción de movilidad de las extremidades superiores, que están aprisionadas por unas gomas que las fuerzan contra sus troncos; la segunda opresión es estética, las dos llevan gorros de piscina con el mismo diseño pero diferente color (haciendo alusión a la despersonalización que causa la moda en un falso ambiente de elección de personalidad).

La posición inicial de las chicas es tumbadas enfrentadas en espacios muy ajustados a sus cuerpos dibujados en el suelo con tiza. En medio de las dos hay un elemento clave, un barreño de agua.

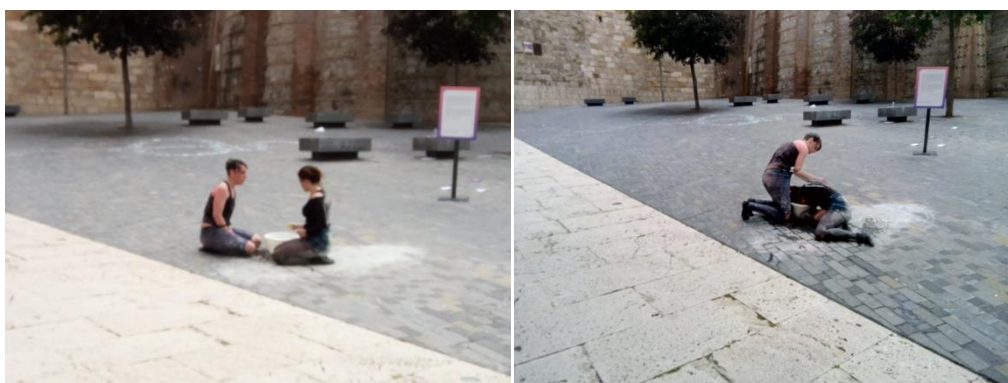
Las fases pautadas fueron tres:

La primera fase tiene carácter duracional, consiste en resistir en la zona “de seguridad” apelando a la desconfianza y el individualismo. Esta fase ocupó el mayor tiempo de la acción, la lluvia, la incomodidad y el frío nos mantuvo aisladas la una de la otra.



Figuras 72 y 73. Vistas de los espacios de opresión.

La segunda fase se activa con el primer gesto de conexión entre nosotras, la mirada. Es un ejercicio de concentración y comunicación no verbal para reconocer el estado y la predisposición que tiene la compañera para continuar. La puesta en marcha de la tercera fase fue fluida, en esta ocasión fui yo quien salió del espacio de “confort” para adentrarme en el de mi compañera. Juntas desdibujamos los rastros de tiza y movimos el barreño para facilitar la limpieza de la una a la otra. Este proceso comienza por la liberación de los gorros, con la dificultad física y en un acto similar al bautismo, introducimos alternamente apoyándonos en la compañera la cabeza en el barreño para soltar la melena mientras con el gorro íbamos limpiando las manchas de tiza.





Figuras 74, 75, 76 y 77. Fase de conexión y ayuda.

La acción concluye con una de las dos opresiones físicas vencidas. Las gomas se quedan como burla de la barrera que aunque incapacitante ha sido detonante del principio del cambio, que es descubrir la necesidad de cooperar.

Esta acción se llevó a cabo durante el desarrollo del Festival Mil, tuvo una duración aproximada de una hora. Igual que el tiempo no acompañó a las piezas de juego expuestas allí, a *Verdad y Calor* la lluvia le supuso un aliciente de dramatismo, la emoción que se generó entre nosotras fue considerable. No cabe duda de que vamos a seguir experimentando en este campo artístico.

En el arte feminista es común que las artistas lleven las performances hacia derroteros de lamento y resistencia física para mostrar las experiencias de sometimiento.

Una de las grandes exponentes de este modo de proceder es la guatemalteca **Regina José Galindo**<sup>67</sup> que somete su cuerpo al dolor físico, y la humillación en obras como *Piel*, 2001 para la que la artista se afeita todo el vello corporal y desfila desnuda. En su obra *El cielo llora tanto que debería ser mujer*, de 1999 Regina se sumerge en una bañera hasta que puede aguantar la respiración una y otra vez. En 2012 para *Hilo de tiempo*, la artista se extiende desnuda en el suelo envuelta en un saco que las/los espectadores deshacen en un largo proceso de deshilachamiento. Cuando se le descubre la cara se levanta y se va.

**Nadia Granados**, también conocida como **La Fulminante** es una *performer* que trabaja desde el escándalo la crítica política y social. En el Encuentro Internacional de la Poética de la acción, Performance y Teatralidad, Cuerpo y Memoria que tuvo lugar en Ciudad de México en 2015, llevó a cabo una performance titulada *Danza Macabra*<sup>68</sup>. Esta performance consistía en una exhibición y desfile de un cuerpo de mujer despersonalizada con una bolsa de basura a ritmo de un audio en el que se escucha a un hombre acosándola con piropos.

<sup>67</sup> JOSE GALINDO, Regina. [sitio web]. Disponible en: <http://www.reginajosegalindo.com/>. [consultado 13 junio 2018]. Consultar Figura 78 en el anexo.

<sup>68</sup> Consultar Figura 79 en el anexo.

Aunque ella no trabaje desde la perspectiva de género, el icono más conocido del mundo de la performance de resistencia es la artista **Marina Abramovic**. En su retrospectiva *La artista está presente* realizada en el MoMA en 2010, la artista llevó a cabo su performance más extensa en el tiempo, *736 horas y 30 minutos*<sup>69</sup> en las que Abramovic se exponía a un lado de la mesa para compartir una conexión visual en periodos de tiempo corto con los espectadores. Está performance es una versión de *Nightsee Crossing*, en la que ella y su ex-compañero Ulay se miraban a los ojos durante horas.

## 8. Conclusiones.

Durante todo el proceso de elaboración de este trabajo he conseguido grandes logros. A través de la pintura, la fotografía y la ilustración se han generado obras de acción lúdicas, juegos atractivos y comprometidos con el entorno que han repercutido muy positivamente en las gentes que han sido partícipes. Este Trabajo Fin de Grado tiene una base ideológica importante, trabajar como se ha trabajado ha hecho posible mantener la esencia, compartir las ideas y crecer aprendiendo nuevos puntos de vista. Asimismo, este TFG me ha servido para aprender a gestionar acciones artísticas de manera colectiva, con una buena comunicación y resultados satisfactorios. El llevar a cabo estas acciones, ha mostrado que trabajar los procesos participativos cumple en sí mismo el objetivo de las obras, ya que la repercusión es activa e inmediata. *Truko o Trato* significa un punto de no retorno en mis intereses artísticos, he trabajado tal y como soy yo misma, reforzando las convicciones iniciales y además creciendo e introduciendo nuevos planteamientos como la acción en la que los espectadores se ven implicados directamente. Trabajar con mis círculos de gente cercanos, ha derribado muchas barreras ideológicas mejorando nuestra convivencia y ha mostrado la práctica artística contemporánea como un interés que muchas personas ya han elegido en sus vidas. No pensaba que la implicación con un proyecto pudiese ser tal, física, intelectual y emocionalmente como para acabar sintiéndolo como una extensión de mí misma. Los objetivos y expectativas que motivaron este trabajo en su día han sido superados con creces. Como ya he comentado a lo largo de la explicación del proyecto, éste, no le pertenece a nadie individualmente pero estoy orgullosa de ser la responsable, o principal gestora de la agitación que ha movido a tantas personas a apostar por la cultura como vía de actuación. Es más un punto de partida porque ninguno de los trabajos llevados a cabo termina aquí.

---

<sup>69</sup> Consultar Figura 80 en el anexo.

“El arte no es un espejo para reflejar la realidad, sino un martillo para darle forma”

(Bertolt Brecht)

## 9. Fuentes consultadas

### Bibliografía.

- ARDENNE, Paul. *Un arte contextual: Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac, 2006.
- BENJAMIN, Walter. *El autor como productor*. México DF: Ítaca, 2004.
- BOAL, Augusto. *Teatro del oprimido 1: Teoría y práctica*. México DF: Nueva imagen, 1989.
- BOAL, Augusto. *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: Alba Editorial, S.I.U., 2002.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Arte relacional*. Córdoba: Adriana Hidalgo editora S.A., 2008.
- CABANNE, Pierre. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Cáceres: The Side Up, 2013.
- CHALFANT, Henry, COOPER, Martha. *Subway art*. Londres: Thames & Hudson Lid., 1984.
- CLARK, Toby. *Arte y Propaganda en el siglo XX*. Madrid: Akal, S.A., 2000.
- DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2002.
- De MIGUEL, Maria Luisa. La conversación como herramienta de aprendizaje. [En línea] Disponible en: <http://alquimiacoach.com/la-conversacion-como-herramienta-de-aprendizaje/> [consultado el 21 junio 2018].
- GAIMAN, Neil, PRATCHETT, Terry. *Buenos presagios*. Barcelona: Timunmas, 2009.
- GANZ, Nicholas. *Graffiti Mujer: arte urbano de los cinco continentes*. Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2006.
- FEDERACIÓN ANARCO PUNK. *Hazlo tú mismo: Recupera tu vida*. España: Federación Anarco Punk, 2008.
- FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2002.
- HAN, Byung-Chul. *La sociedad del cansancio* [en línea]. Barcelona: Herder Editorial, S.L., 2012. Descargado: November, 17, 2017 [consulta: enero 2018]. Disponible en: [https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chan-han\\_la-sociedad-del-cansancio.pdf](https://cursosluispatinoffyl.files.wordpress.com/2014/01/byung-chan-han_la-sociedad-del-cansancio.pdf)
- HELLER, Agnes. *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona: Península, 1987. *Teoría de los*

*sentimientos*, Coyoacán Barcelona, 2004.

KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007.

KING MOB. *King Mob: Nosotros, el partido del diablo*. Madrid: La Felguera, 2014.

MARCUS, Greil. *Rastros de carmín: Una historia secreta del siglo XX*. Barcelona: Anagrama, S.A., 1993.

ORWELL, George. *1984*. Madrid: Penguin Random House, 2013.

SÁNCHEZ CAMARANZA, Julián. *Van contra el punk y contra tantas otras cosas*. Tenerife: Baile de Sol, 2007.

SOMAVILLA, Ilse. *Las dimensiones del asombro en la filosofía de Wittgenstein*.

EnMARRADES, Julián (editor) et al. *Wittgenstein: arte y filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés, 2013.

### **Webgrafía.**

ADN GALERÍA. [sitio web] Disponible en: <http://www.adngaleria.com/> [consultado 13 junio 2018].

ANTOLÍ, Rosana. [sitio web] Disponible en: <http://www.rosanaantoli.com/>. [consultado 13 junio 2018].

CALVO SANTOS, Miguel. *100 años de Dadá. Un siglo de gamberrismo. Cabaret Voltaire, Zurich Febrero de 1916*. [artículo en línea] HA! [sitio web]. Disponible en: <https://historia-arte.com/articulos/100-anos-dada> [consultado 11 junio 2018].

EL (A)NTICRISTO. [blog]. *MANIFIESTO ARTE/FLUXUS George Maciunas*. Disponible en: <http://elanticristodistro.blogspot.com/2010/05/manifiesto-artefluxus-x-george-maciunas.html> [consultado el 18 junio 2018].

GRAFFITIMASH. [usuario] Instagram [sitio web]. Disponible en: <https://www.instagram.com/graffitimash/> [consultado 25 junio 2018].

HOLZER, Jenny. [sitio web] Disponible en: <http://projects.jennyholzer.com/> [consultado 13 junio 2018].

INVADER. [sitio web]. Disponible en: <https://www.space-invaders.com/about/> [consultado 11 junio 2018].

JAAR, Alfredo. [sitio web] Disponible en: <http://www.alfredojaar.net/>  
<http://projects.jennyholzer.com/> [consultado 13 junio 2018].

JOSE GALINDO, Regina. [sitio web]. Disponible en: <http://www.reginajosegalindo.com/>  
[consultado 13 junio 2018].

LADY PINK. [sitio web] Disponible en: <http://www.ladypinknyc.com/> [consultado 13 junio 2018].

LEFTHANDROTATION [sitio web] Disponible en: <http://www.lefthandrotation.com/> [consultado 12 junio 2018].

MARTÍNEZ, Yaiza [escritora] *La autoconsciencia es una rareza pero se puede potenciar*. [artículo en línea] Tendencias 21: Consciencia y desarrollo. [sitio web] Disponible en: [https://www.tendencias21.net/La-autoconsciencia-es-una-rareza-pero-se-puede-potenciar\\_a44355.html](https://www.tendencias21.net/La-autoconsciencia-es-una-rareza-pero-se-puede-potenciar_a44355.html) [consulta 11 junio 2018].

NEILA, Javier [escritor] *Palos de Baraja Surrealista de Le Jeu de Marseille*. [artículo en línea] Palos de barajas de cartas de Javier Neila. [blog] Disponible en: <http://javierneilabarajas.blogspot.com/2011/05/palos-de-baraja-surrealista-de-le-jeu.html> [consultado 19 junio 2018].

RECLAIM IN THE STREETS. [sitio web] Disponible en: <http://rts.gn.apc.org/> [consultado 12 junio 2018].

SÁNCHEZ, Beatriz. [sitio web] Disponible en: <http://beatrizsanchez.net/> [consultado 12 junio 2018].

SPARC. Social and Public Art Resource Center. [sitio web] Disponible en: <http://sparcinla.org/> [consultado 13 junio 2018].

TRAZOS URBANOS. Trazos urbanos, Street Art en Madrid. [sitio web] Disponible en: <http://lab.rtve.es/streetart/trazos-urbanos/artistas/boamistura/%20trazos%20urbanos%20Madrid%20%5b13%20junio%202018%5d/> [consultado 13 junio 2018].

### **Recursos audiovisuales.**

ALMEREYDA, Michael [director] *Experimenter: La historia de Stanley Milgram*. 2015 [formato DVD].

UBIETO, Nerea. [guionista] *Arte entrometido*. Emisión 22 de noviembre 2015 en RTVE. Disponible en: <http://www.rtve.es/television/20151113/arte-entrometido/1254082.shtml> [consultado 12 Junio 2018].

NATALI, Vincenzo. [director] *El cubo*. [película] 1997. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oRYCB6NVhqA> [consultado 13 mayo 2018].

Neuro Leader. [canal de Youtube] *Conferencia Atención, la atención*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SQrnI6jCwMU> [consulta: 16 enero 2018].

PeruculturalHD. [canal de Youtube] *Carlos Taibo: Repensar la anarquía*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=wT9vE3rbBDw> [consulta: 30 mayo 2018].

OCTUBRE19. [canal de Youtube] *Conferencia Anarquía Autogestión Trabajo y Responsabilidad por Lorenzo Morales del Noi del Sucre*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=ssp-0xHuiwA> [consultado 04 junio 2018].

MuseoBBAABilbao. [canal de Youtube] *Esther Ferrer - Performance*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=ybl4qbwDa7I> [consulta: 05 junio 2018].

Roma Vaquero Diaz. [canal de Youtube] *El arte de la performance teoría y práctica - Esther Ferrer (2012)*. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=JcRB35EiDEo> [consulta: 05 junio 2018].