

*Hacia el umbral nómada:
ejercicios de translocación.*

Trabajo Fin de Grado
Rocío Agudo Martínez

Tutora: Silvia Martí Marí
Grado en Bellas Artes
Curso 2017/2018

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Universidad de Zaragoza



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza



Universidad
Zaragoza

Agradecimientos

"[...] buscar y saber reconocer quién y qué, en medio del infierno, no es infierno, y hacerlo durar, y darle espacio".¹

A Olga Konga, por construir, habitar y pensar conmigo.

A Silvia Martí, por el viaje.

A Miguel Hernández por su implicación en cada proyecto.

A las personas que me han ayudado en este camino hacia el nomadismo y gracias a cuya participación la obra *El cosmos II* ha sido posible: Zapato, BeatrizDLPC, Aixa Echeverry Gonzalez, Paz, Melura, Melonpar, Alfredo Herrera, Alba Salazar, María G. de Montis, Luis Doreste, Bernabé Villalba, Michel, Elena I. Moncayo, Ubuntu, Sara, Marina, Isabel, Tineri, Libe, Aina de Lapparent, Valentina, Raquel Flores, María García y Olga Konga.

A Holga, Rocío, Soledad, Carolina y Taciana, por lo compartido.

A Marina, María, Sofía, Eloi, Paloma, Elena, Raquel, Sandra, Laura, Miriam, María, Marta, Isabel, Irene, Estefanía, Carlos, Jose, Alba, Gabriela, Patricia, Esther, Francisco, Iván, Leo y Lola por el camino.

A mis padres.

¹ CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*. Madrid: Unidad Editorial, 1999, p. 119.

Índice

1. Introducción, p. 2.
 - 1.1. Recorrido intracurricular, p. 2.
 - 1.2. Objetivos generales y específicos, p. 4.
2. Fundamentación, contextualización y referentes generales, p. 5.
 - 2.1. Nomadismo, cambio, fluctuación, p. 5.
 - 2.2. El vídeo, el arte de acción y la tecnología en el arte, p. 12.
3. Descripción de la propuesta, p. 18.
4. *La carne, la casa, el cosmos, el camino*, p. 20.
 - 4.1. Primeros acercamientos y referentes artísticos generales, p. 20.
 - 4.2. Cronograma y presupuesto, p. 23.
 - 4.3. Proceso creativo, técnico y conceptual de cada pieza, p. 26.
 - 4.3.1. *La carne*, p. 26.
 - 4.3.1.1. *La carne I: sobre translocaciones temporales: la ropa*, p. 26.
 - 4.3.1.2. *La carne II: instrucciones para la autoconsciencia*, p. 29.
 - 4.3.2. *La casa*, p. 30.
 - 4.3.2.1. *La casa I*, p. 30.
 - 4.3.2.2. *La casa II: el pasillo*, p. 33.
 - 4.3.3. *El cosmos*, p. 36.
 - 4.3.3.1. *El cosmos I*, p. 37.
 - 4.3.3.2. *El cosmos II*, p. 38.
 - 4.3.4. *El camino*, p. 40.
 - 4.3.4.1. *El camino I. 600 y 2.800 metros de trazo*, p. 41.
 - 4.3.4.2. *El camino II. 600 y 2.800 metros translocados*, p. 41.
 - 4.4. Exposición y difusión, p. 42.
5. Conclusiones, p. 44.
6. Bibliografía, p. 46.
7. Webgrafía básica, p. 47.
8. Índice de figuras, p. 49.
9. Anexos.

1. Introducción.

En estas páginas relataré el proceso creativo del proyecto que presento como Trabajo fin de grado, sus resultados y el discurso artístico que lo sustenta. *Hacia el umbral nómada: ejercicios de translocación* surge como un experimento sobre el *nomadismo* como posición filosófica: el constante desplazamiento del pensamiento, la fluctuación y el cambio continuo.

El umbral es, según la Real Academia Española, el "paso primero y principal o entrada de cualquier cosa"², es decir, una puerta, un límite que marca el inicio de algo, que contiene lo que hay en el interior. Estas indagaciones tratan de encontrar modos de aplicar la visión nómada a los *umbrales* que nos interesará investigar y tratar de, a través del arte, deconstruirlos y hacerlos fluctuar.

Esta idea surge a raíz de una reflexión sobre el binarismo: todo nuestro pensamiento está basado en la existencia de opuestos. A partir de esta idea comienzo a experimentar en mi propio día a día con la intención de eliminar este dualismo de mi lenguaje y pensamiento, pero termina por resultarme imposible. Es por ello que llego a la conclusión de que, si no puedo terminar con el dualismo, debo al menos tratar de hacerlo fluctuar. El lenguaje se convierte en el primer umbral con el que quiero experimentar. A partir de ahí me doy cuenta de que para hacer móviles los límites debo prestar atención a lo que hay en medio, al *entre*, lo que no pertenece a un concepto ni a su opuesto: los intercambios. Con este proyecto realizo una serie de ejercicios de trueque que tienen como propósito hacer fluctuar tanto los *umbrales* físicos como los mentales.

El trabajo consta de cuatro apartados: tres de ellos corresponden a umbrales físicos y uno a un elemento a través del cual somos capaces de transitar de un *umbral* a otro. Aunque esta división está ideada con la intención de ordenar el pensamiento, el objetivo es que se cree un diálogo entre las categorías, que se desdibujen los límites y que, al igual que los *umbrales* que representan, estos conceptos fluctúen. Cada uno de estos cuatro apartados cuenta con dos obras que experimentan con el *nomadismo* a través del recurso de la *translocación*, es decir, el intercambio espacial o temporal de sustancias.

1.1. Recorrido intracurricular.

Partiendo de un entorno en el que la expresión artística siempre fue prioridad, mis inicios en el arte constan de temáticas y metodologías muy distintas. Mi formación más temprana se centra en la música para posteriormente completarse con la literatura y el teatro.

A pesar de nunca haberme adentrado en las artes visuales decido estudiar el segundo curso de bachillerato en la modalidad de Artes Plásticas, dando un brusco giro a mi itinerario, en el que

² Real Academia Española [en línea]. [Consulta: 12 de junio de 2018]. Disponible en <http://dle.rae.es/?id=DgIqVCc>

me había inclinado hacia la ciencia y la tecnología. A pesar de mi constante indecisión, la carrera de Bellas Artes se posiciona como favorita en el último momento, y es aquí donde encuentro una nueva vía de expresión mucho más versátil de lo que podía imaginar.

En el inicio es en las asignaturas que tratan el volumen en las que me siento más cómoda. En Volumen I abordo por primera vez el tema del cuerpo con la escultura *Mutilación*, que representa medio torso interrumpido longitudinalmente. No será hasta Técnicas de Reproducción Gráfica cuando volveré a tratar este tema, de una manera menos literal y más desgarradora, en grabados a punta seca y aguafuertes que hablan de la frustración, el grito y la otredad.

Será después de este curso cuando mi trabajo comenzará a dar un giro en el que abandonará el dramatismo exaltado para interesarse más por lo conceptual. Las dos asignaturas de Metodología de Proyectos (espacios e imagen) serán claves para dar este paso y cuestionarme, por primera vez, qué y de qué manera quiero expresar en mis trabajos. La materialización que comienza a surgir en este momento es la instalación audiovisual, con la que consigo aunar mis inquietudes por el vídeo y el espacio. Las dos primeras obras que resultan de estos acercamientos son *Merma* y *Vacuo*, la primera como una crítica al capitalismo y la segunda presentando un planteamiento, por primera vez, más personal. En esta última incluyo el autorretrato, un tema al que he recurrido a lo largo de toda la carrera y que aparece como un *leitmotiv* en mi trabajo. Cursada en el mismo momento, la asignatura optativa de Videoarte me ofrece un espacio de experimentación en torno a la disciplina. Por otro lado, en Taller de fotografía e imagen digital aprendo cuestiones técnicas imprescindibles y a comunicarme a través de un medio en estrecha relación con el vídeo.



Vacuo, mayo de 2017.



Merma, abril de 2017.

Finalmente, es en el cuarto curso de la titulación cuando considero que consigo desarrollarme de manera más completa hacia lo que me gustaría ser. La asignatura de Construcción del Discurso Artístico me descubre preguntas que formularme y modos de

proceder nuevos. En ella ensayo la pieza que será el antecedente de mi Trabajo de Fin de Grado: *Atlas*, una instalación que habla de mi propio proceso artístico y de modos de transición en el hogar y que resulta ser, hasta el momento, la obra que más técnicas aborda al mismo tiempo: vídeo, audio, fotografía, texto e instalación. Es en este punto cuando me doy cuenta de que el vídeo es definitivamente el lenguaje a través del que quiero hablar. La asignatura de Arte,



Atlas, enero de 2018.

Entorno y Espacio Público me enseña a plantear proyectos personales de una manera más profesional, así como a adecuarlos al medio en que quiero exponerlos. Estas dos asignaturas de cuarto curso, junto con Últimas Tendencias Artísticas me proporcionan un bagaje discursivo imprescindible para mi Trabajo de Fin de Grado.

1.2. Objetivos generales y específicos.

Los objetivos de este trabajo parten del principio de tratar de conseguir la fluidez del umbral a través de ejercicios plásticos. Los he dividido en objetivos respecto de la obra, respecto de mí misma y respecto del otro.

Respecto de la obra:

- Generales:

-Invertir el proceso creativo llevado hasta ahora -que comienza por una tarea a entregar para la que idear una solución- y lograr transformarlo en un surgimiento orgánico de las obras sin una obligación académica de por medio (aunque terminen por corresponderle).

-Materializar ideas que nunca había abordado de este modo tanto por escrito como a través de obras artísticas, tratar de explorar nuevas posibilidades plásticas para encontrar el lenguaje con el que más cercana me sienta.

-Lograr que discurso y obra se retroalimenten. Conseguir un diálogo entre lo físico y lo teórico.

- Específicos:

-Reflexionar acerca del *nomadismo* a través del arte plástico y encontrar soluciones materiales a la experimentación que quiero llevar a cabo en torno a la fluctuación del umbral.

-Utilizar la instalación, el vídeo y el arte de acción de manera coherente con mi discurso.

-Crear una serie de obras que reflejen la investigación realizada.

-Llevar a cabo todas las fases de un proyecto expositivo real.

Respecto de mí misma:

- Generales:

-Realizar un ejercicio en la que me vea reflejada y que considere obra, más allá de su estatus de trabajo académico.

-Atreverme a utilizar nuevas técnicas, eliminar la autocensura, enfrentarme y superar los miedos a la hora de crear tanto respecto de la técnica como del tema. Hacer sin restringir.

-Tratar la obra desde una perspectiva personal, implicarme por completo.

- Específicos:

-Aplicar las reflexiones sobre la movilidad de los umbrales a mi propia vida.

-Encontrar una conexión afectiva con el proyecto.

Respecto del otro:

- Generales:

-Lograr una interacción con el espectador a través de la reflexión, la identificación y la emoción.

-Mostrar al público mis propias ideas con la posibilidad de poder aportar nuevas visiones e ideas a su pensamiento.

- Específicos:

-Proponer una forma de pensamiento nómada por la que se puedan interesar otras personas.

-Realizar una obra que pueda atraer la atención del espectador para conseguir hacerle llegar mi mensaje.

2. Fundamentación, contextualización y referentes generales.

2.1. Nomadismo, cambio, fluctuación.

En un primer momento, mi tema comienza a dirigirse hacia el dualismo, doctrina que, en mi opinión, condiciona el lenguaje y con él, la manera de ver el mundo. En esencia, todo se reduce a pares de opuestos. Considero este principio como la estructura inicial que limita todo el pensamiento y sobre la que se sustentan los umbrales.

Un *umbral* es una puerta, una construcción que marca un inicio y que, por lo tanto, limita un concepto y con él, nuestro pensamiento y acción. Esta organización predeterminada nos condiciona completamente. Mi propósito es el de lograr, ya no su eliminación –con la que en realidad se perpetuaría este dualismo al contraponer a un concepto su no existencia- sino su movimiento, convertir las estructuras rígidas de pensamiento en algo parecido a un fluido en continuo cambio.

Esta búsqueda de la fluctuación perpetua me encamina hacia los conceptos de *impermanencia* y nomadismo. La *impermanencia* es un concepto utilizado por el budismo para referirse al continuo cambio al que está sometido todo cuanto conocemos. Por su parte, según la RAE, *nómada* significa "que está en constante viaje o desplazamiento".³ El *nomadismo* es una forma de vida que, aunque en principio habla de movimiento físico, termina por convertirse en la idea filosófica sobre la cual se sustenta mi proyecto.

A pesar de que actualmente somos eminentemente sedentarios existen ciertos comportamientos que nos acercan al nomadismo, de hecho existe una tensión constante entre lo estático y lo móvil que afecta también al modo de vida actual, en el que a pesar de necesitar ciertos puntos de apoyo estables, encontramos una marcada tendencia hacia el movimiento. Como dice Michel Maffesoli "[...] sería por cierto sencillo observar cómo funciona esa dialéctica también en la vida de todo aquel que necesita una estabilidad-afectiva, profesional, ideológica- pero que no por ello desprecia los desvíos, las distancias, el vagabundeo cotidiano o las pequeñas exploraciones de los mundos extranjeros".⁴

Maffesoli habla aquí de varios tipos de nomadismo geográfico: la migración, el viaje, la deriva. El primero de estos términos alude a un cambio de lugar de residencia que se lleva a cabo por motivos, normalmente, sociales o económicos.⁵ La migración, que solía llevarse a cabo por necesidad, es ahora -en entornos privilegiados- una opción deseable. Se aprecia la experiencia de haber vivido en otros lugares, lejos de la familia, de manera independiente. Se respeta, sobre todo, si este desplazamiento implica un cambio de idioma a uno de los hegemónicos, un aumento del nivel de vida o de las posibilidades laborales.

Vemos, por poner un ejemplo de cómo se incita y facilita la migración dentro de sectores privilegiados, cómo en 1987 surge el programa ERASMUS con la intención de unificar definitivamente las enseñanzas en la Unión Europea. La movilidad pasa a ser un punto positivo en el currículum del estudiante, un premio incluso para los alumnos más destacados. Los destinos favoritos son disputados en relación a los méritos académicos. Quien obtenga mejores calificaciones podrá irse a un destino más cosmopolita, más privilegiado, con un idioma más útil.

Esta migración tan popular en los últimos tiempos viene dada también por un deseo de globalización, de unificación a imagen y semejanza de la cultura hegemónica, de ampliación de

³ Real Academia Española, óp. cit.

⁴ MAFFESOLI, Michel. *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 82.

⁵ Real Academia Española, óp. cit.

las fronteras en las que ejercer la autoridad. Un crecimiento desmesurado, un deseo insaciable de poder.

El segundo tipo de nomadismo geográfico del que voy a hablar es el viaje, un cambio de lugar temporal, por ocio o por motivos profesionales. Ir a buscar a otro sitio algo que no se tiene en el hogar. En ocasiones, como símbolo de poder económico o cultural. En otras, como vía de escape a la rutina. Sin embargo, este espacio de tiempo en el que se viaja termina por convertirse en otra rutina, en una parte del ciclo vital impuesto por el que la mayor parte del tiempo se dedica al trabajo y un pequeño porcentaje se atribuye al ocio.

Huimos de lo conocido en cuanto podemos, buscamos otros lugares que nos recuerden quiénes somos más allá de lo impuesto, buscamos otras culturas a las que admirar. Sin embargo esto no deja de ser una huida controlada, el turismo se convierte en el modo de viajar vigilado en el que vemos lo que se supone que debemos ver y pensamos lo que se supone que debemos pensar.

El viaje, que surge como una alternativa temporal a la rutina, debería aplicarse a la vida diaria si lo que interesa es su aspecto de juego, de descubrimiento y novedad. De este modo surge el tercer concepto sobre nomadismo geográfico: la deriva, el andar como práctica consciente y alternativa a los modos de hacer impuestos. Propuesta por los situacionistas, la deriva toma en consideración la psicogeografía y lo lúdico para llevar a cabo una reinterpretación del espacio y la manera de recorrerlo. Es un modo de caminar que tiene en cuenta los afectos de la propia persona, su identidad, su individualidad y transforma el acto de desplazarse en un fin voluntario más que en un medio para alcanzar otro objetivo. Esta práctica surge cuando, al estudiar los recorridos de una estudiante en París, Chombart de Lauwe se encuentra con que los trazados dibujan un pequeño triángulo en cuyos vértices se encuentran la Escuela de Ciencias Políticas, el domicilio de la joven y el de su profesor de piano, tomando conciencia de este modo de la limitación del París real en el que habita cada persona.⁶

En reacción al automatismo con el que se llevan a cabo las acciones del día a día los situacionistas proponen un modo de vivir el espacio a partir de la creación de situaciones a modo de juego. Habitar la ciudad de verdad, reapropiársela. Esto recuerda a lo que Allan Kaprow, en 1972, enunciaría en *La educación del des-artista*, donde se nos habla del juego, estrategia que queda relegada a la infancia pero que constituye un mecanismo inigualable para la creación. Uno de los errores, dice Kaprow, que cometemos como adultos es el de identificar el juego con la

⁶ DEBORD, Guy. *Teoría de la deriva* [en línea]. [Consulta: 11 de junio de 2018]. Disponible en: <https://sindominio.net/ash/is0209.html>

competición, dejando de *jugar con* para *jugar contra*.⁷ Creo que esto está muy relacionado con la manera en que nos comportamos como sociedad, eternamente compitiendo contra los demás y contra nosotros mismos en una lucha por llegar a lo más alto. Ésta es una de las características de la cultura del sacrificio, en la que se busca incansablemente el poder y el orgullo como recompensa a aquellas personas que se esfuerzan y sufren con ese fin. La búsqueda de la virtud que Platón ya proponía y que ha condicionado el desarrollo del pensamiento occidental hasta tal punto que todavía hoy respondemos a ese anhelo.

El capitalismo es un sistema que busca la máxima productividad hasta el punto de conseguir que tanto el consumo como la producción operen las veinticuatro horas del día y los siete días por semana.⁸ Esto tiene por resultado la confusión de los ciclos vitales, la unificación de la noche y el día, de las estaciones, del tiempo. Ése es uno de los métodos utilizados para conseguir una alienación con la que seamos incapaces de imaginar una realidad diferente, viéndonos sumergidos en un sistema del que no somos conscientes.



Figura 1. *Un día en la calle*.

Ante esta inconsciencia generada para automatizar nuestro comportamiento son varios los artistas que proponen mecanismos que resignifiquen nuestra realidad y nos hagan partícipes de ella. Además de las situaciones construidas por los situacionistas surge el Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV), cuyas obras tratan de implicar al espectador transformando el espacio en el que se mueve. Por ejemplo, en su obra *Un día en la calle* (1966) proponen una serie de acciones llevadas a cabo en distintos espacios públicos de la ciudad de París. Entre estas acciones se encuentran, por ejemplo, la distribución de regalos a los viandantes, la colocación de objetos permutables a los que intervenir o la creación de espacios móviles con los que interactuar.

Estos eventos trabajan el concepto del asombro, que el filósofo Ludwig Wittgenstein trató a lo largo su obra. La idea, aplicada al arte, es que el asombro es una fuerza que consigue llamar la atención sobre algo que tenemos normalizado. De este modo, es el cambio el que nos hace darnos cuenta del aspecto.⁹ Esto tiene que ver con el concepto de implicación que trabaja Agnes Heller, quien habla de cómo en una situación cotidiana debe haber un cambio para que realmente nos impliquemos en ella.¹⁰

⁷ KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007, pp. 57-69.

⁸ CRARY, Jonathan. *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Londres: Verso, 2014.

⁹ SOMAVILLA, Ilse. *Las dimensiones del asombro en la filosofía de Wittgenstein*. En MARRADES, Julián et al. *Wittgenstein: arte y filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés, 2013.

¹⁰ HELLER, Agnes. *Teoría de los sentimientos*. México D.F.: Coyoacán, 2004

A través de estos mecanismos es como el arte puede conseguir poner el foco de atención en situaciones del día a día que normalmente pasarían desapercibidas. Nos acercaríamos en este punto al des-arte del que habla Kaprow en el que la creación es un juego que se mimetiza con la vida. De este modo, lo más cotidiano pasa a ser susceptible de ser visto como arte, consiguiendo un cambio de percepción que nos remite, una vez más, al *nomadismo* que, como concepto aplicable a diferentes categorías y experiencias, nos invita a desarrollar un pensamiento fluctuante.

El pensamiento nómada, idealmente carente de arraigo, viene a ser una versión a escala individual de la sociedad actual que, según muchos filósofos han señalado, ha perdido parte de sus fundamentos.¹¹ Según Hito Steyerl, la perspectiva actual ha pasado de lineal a vertical. Esto significa que, frente a la estabilidad que nos proporcionaba un tiempo lineal y predecible nos encontramos habitando en la caída libre.¹² La misma incertidumbre que nos causa no saber hacia dónde vamos es la que nos asegura el perpetuo cambio en el que nos encontramos. Como decían los situacionistas: “habitar es estar en casa en todas partes”¹³. En tal caso, la caída es nuestro hogar; el cambio, nuestra condición perpetua.

Perec, en relación a esta reflexión, habla de la dispersión, cuestiona la necesidad impuesta de un lugar de referencia fijo al que acudir. Se pregunta por qué la casa ha de ser sólo una, por qué no se puede habitar en varios lugares y “no sentirse en casa en ninguna parte, pero sentirse bien casi en todos los sitios”.¹⁴

Marc Augé, por su parte, rompe con el concepto tradicional de lugar y habla de un nuevo tipo de espacio que carece de importancia histórica, en el que no vivimos ni nos relacionamos. Es el no-lugar, un espacio de tránsito que aparece como el reflejo de una sociedad de la que la fluctuación es una de las características principales. Dice Augé que “[...] nunca las historias individuales han tenido que ver tan explícitamente con la historia colectiva, pero nunca tampoco los puntos de referencia de la identidad colectiva han sido tan fluctuantes”.¹⁵ Con esta cita se pone de manifiesto cómo el cambio se apodera en la actualidad de aspectos que aparentemente eran inamovibles.

El concepto de rizoma que propone Deleuze tiene que ver con la idea de pensamiento nómada que se propone ante la situación presente de debilidad de los fundamentos. El rizoma es un modo de ordenación del pensamiento en el que no hay fundamentos fijos sino que éstos se

¹¹ STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014, p. 15.

¹² *Ibidem*.

¹³ CARERI, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009, p. 110.

¹⁴ PEREC, Georges. *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001, p. 111.

¹⁵ AUGÉ, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1994, p. 43.

desvanecen y cambian pero no llegan a perderse nunca, sino que se suman unos a otros. A diferencia del comúnmente aceptado modelo arbóreo en el que se marcan unas jerarquías de manera vertical, el rizoma propone una horizontalidad en la que todo está conectado y es susceptible de cambio o desaparición sin por ello afectar al resto. El rizoma es la multiplicidad frente al binarismo y lo lineal.¹⁶

Bourriaud, por su parte, propone una alternativa al modelo arbóreo y al propio rizoma: el *radicante*, que se define a partir de diálogos, negociaciones infinitas, movimiento y rechazo a las definiciones fijas. Es una trayectoria, un continuo desarrollo nómada.¹⁷

En relación a esto, el filósofo y sociólogo Zygmunt Bauman trata, a lo largo de su obra, el tema de la liquidez actual frente a la solidez del pasado. Con esta metáfora nos habla de cómo la adaptación, el cambio, la evanescencia se han convertido en los fundamentos actuales de la sociedad y cómo eso nos induce una inseguridad y un desasosiego que tratamos de paliar a través del consumo, de intentar actualizarnos permanentemente. Lo que, sin embargo, también nos ofrece esta liquidez es la posibilidad del diálogo, del intercambio y la conexión de ideas. La ausencia de planteamientos fijos nos abre un horizonte de alternativas a valorar, una permeabilidad sobre la que trabajar.¹⁸

Mieke Bal también ha trabajado esta idea del pensamiento nómada hablando de los conceptos viajeros. En la reflexión que ella hace, expone cómo la interdisciplinaridad es necesaria para alcanzar el conocimiento. Los conceptos cambian continuamente, se mueven de una disciplina a otra. Es por ello que debemos estar permanentemente abiertos y dispuestos a viajar, a considerar opciones y a cambiar.¹⁹

Llegados a este punto, observamos cómo el pensamiento nómada individual tiene su origen en un aspecto social generalizado. La falta de fundamentos fijos a la que nos enfrentamos desde nuestra propia identidad tiene su origen en el perpetuo cambio de la sociedad a la que pertenecemos. El nomadismo personal y el social se retroalimentan y terminan por formar parte de lo mismo.

Una de las consecuencias del nomadismo es la tendencia a la huida que tanto observamos en la literatura o el cine.²⁰ Es algo que observamos tanto en un sentido geográfico (el viaje y la migración anteriormente comentadas) como social (el eterno intento de pertenecer a una clase

¹⁶ DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Introducción: rizoma*. En DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. 6ª ed. Valencia: Pre-Textos, 2004.

¹⁷ BOURRIAUD, Nicolas. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009.

¹⁸ BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. [s.l.]: ESPAPDF, 2005.

¹⁹ BAL, Mieke. *Conceptos viajeros en las humanidades*. En *Revista de estudios visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*. Murcia: CENDEAC, 2005, nº3, pp. 28-77.

²⁰ Pondré como ejemplo el libro *Para acabar con Eddy Bellegueule* (2014), de Édouard Louis, en el que la huida conlleva un ascenso de clase social.

más alta, de conseguir una vida mejor). Incluso cuando la situación presente es buena se sigue tratando de ir a más, de conseguir más poder, más propiedades. Primero, la necesidad. Luego, la avaricia constante. La obligación de no quedarse nunca quieto, el miedo a quedarse atrás nos conducen a la vida fugitiva, una tendencia que puede que encuentre su origen en la falta de fundamentos sobre la cual se sustenta la condición del momento actual.

A pesar de esta certidumbre de que habitamos en el cambio, de que somos *impermanentes* y de que nuestro pensamiento y condición carecen de fundamentos estables, seguimos aferrándonos a puntos firmes, buscando la solidez, anhelando la seguridad. De este modo se crea una tensión entre lo que somos y lo que queremos ser. Es aquí donde propongo la reconciliación a través de la aceptación de la condición nómada. El diálogo que ya proponía Bauman, es una oportunidad que surge a partir de esta condición movediza, una herramienta para conseguir el empoderamiento de lo que somos, el aprovechamiento y la consciencia de esta circunstancia. Este diálogo se lleva a cabo no sólo verbalmente sino también con la materia, a través del arte. Es ahí donde interviene el concepto de *translocación*.

Translocación es una palabra utilizada en biología para denominar el desplazamiento de una parte de un cromosoma o el intercambio de ésta con otras.²¹ Hace referencia a un cambio de localización. Etimológicamente se compone de las partículas *trans-*, ‘de un lado a otro’, *-loca-*, ‘colocar’ y *-ción*, ‘acción’,²² es decir, se trata de un trueque entre varias sustancias que se intercambian en el espacio -o el tiempo-. La *translocación* va a ser la herramienta principal que utilice en mi propuesta con el objetivo de *nomadizar* los *umbrales*. Será un recurso constante a lo largo de las distintas obras del proyecto. En cada una de ellas concretaré el modo en que aparece. En general encontraremos dos tipos: la física -la más utilizada- y la temporal.

La artista Marcela Armas utiliza este proceso para trabajar el nomadismo. En su obra *Implante* (2015) realiza una *translocación* de suelo entre Estados Unidos y México, llevando a cabo un intercambio físico y real de terreno entre estos dos lugares. La artista perfora la tierra e introduce el material recolectado en la otra ubicación, para luego acudir a esta segunda ubicación y hacer lo propio con la tierra recogida en la primera. Con esta acción la artista explora la relación del ser humano con la tierra, la pertenencia y la migración.²³

Este proceso también se reconoce en la obra de Bill Fontana, *Distant trains* (1984), en este caso el artista *transloca* dos espacios a través del sonido. Lo hace con dos estaciones de trenes: la

²¹ *MedlinePlus* [en línea]. [Consulta: 30 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002330.htm>

²² Ediciones Universidad de Salamanca. *Diccionario médico-biológico, histórico y etimológico* [en línea]. [Consulta: 30 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://dicciomed.usal.es>

²³ ARMAS, Marcela. *Implante* [en línea]. [Consulta: 4 de junio de 2018] Disponible en: <http://www.marcelaarmas.net/?works=implant>

Anhalter Bahnhof -una de las estaciones más importantes de Berlín antes de la guerra que posteriormente dejó de ser utilizada por los daños que se le causaron- y la Köln Hauptbahnhof -una de las estaciones europeas más utilizadas actualmente-. De este modo, reproduce en directo en la estación abandonada el paisaje sonoro de otra estación, intercambiando el espacio geográfico y temporal, al reconstruir lo que sería el sonido actual de la estación de no haber quedado destruida.

Estos son algunos ejemplos de cómo ciertos artistas actuales utilizan la *translocación* en sus obras. A partir de estos casos realizo una reflexión sobre cómo llevar a mi trabajo plástico el *nomadismo*.

A lo largo de estas páginas he expuesto algunos de los conceptos clave en torno a los que gira el marco discursivo de la propuesta. Los principales son el *nomadismo*, la *impermanencia* y la *translocación*. Todos ellos vienen a ser ideas que intentan acercarse teóricamente a modos de vida fluctuantes como primer paso en un proceso que trate de eliminar el *umbral*.

A continuación explicaré la materialización escogida para la realización de las obras, que es el resultado de la exploración llevada a cabo durante los años de carrera. Se centra en el arte de acción, el vídeo y el uso de la tecnología en el arte.

2.2. El vídeo, el arte de acción y la tecnología en al arte.

A la hora de decidir las técnicas a utilizar para la realización de las obras he recurrido, en un inicio, a modos de hacer ya trabajados anteriormente. Por ello he apuntado desde el principio a la tecnología, que ha sido una constante en mi trabajo de los últimos años. El videoarte es una técnica que me apasiona y con la que intento experimentar constantemente. Por eso esta vez, en lugar de explotar las posibilidades del montaje del vídeo (recurso del que me he servido hasta ahora) voy a prestar más atención a la acción llevada a cabo a la hora de grabar el vídeo.

El videoarte surge en los años sesenta como una disciplina nueva y rompedora, hija de las nuevas tecnologías y herramienta de empoderamiento necesaria en una sociedad de medios de comunicación. Es una apropiación lógica de las nuevas posibilidades técnicas. Es por ello que esta técnica explota nuevos lenguajes audiovisuales más allá del cine clásico. Es interesante, por ejemplo, observar su manera de exhibición: mientras que el cine clásico se muestra de manera lineal, cerrada, controlando al espectador, el espacio y el tiempo, la videoinstalación tiene la posibilidad de mostrarse en varios canales simultáneos, de manera que los espectadores “al circular por el espacio, montan activamente, hacen *zapping*, combinan fragmentos, realmente son

co-curadores de la exposición.”²⁴ Estas palabras de Hito Steyerl tienen que ver con el ya comentado fin de la perspectiva lineal para dar paso a una sociedad sin fundamentos sólidos, con el cambio como única constante.

Sin embargo, toda esta innovación conlleva también un hándicap: el arte se debe adaptar a un tipo de obras que necesitan de recursos materiales desconocidos hasta el momento. Además ahora la obra cuenta con factores como la dimensión del tiempo y la inmaterialidad. Esto acarrea ciertos problemas, como el adaptar los espacios expositivos a las condiciones que exige el vídeo o el pensar en nuevos modos de comercio artístico con un bien tan volátil como éste.

Por otro lado, este material nos ofrece una característica interesante: la difusión se facilita enormemente. Esto tiene varias lecturas, pues por un lado se complica la venta al ser una técnica en la que la exclusividad de la obra es menos común. Además, gracias a internet se consigue llevar al alcance de todos estas piezas y dar con ello al arte un estatus menos elitista. Walter Benjamin se cuestiona sobre las consecuencias que esta nueva característica puede acarrear, como por ejemplo, el cambio de significado de la obra de arte a través de su reproducción y, con él, la relación que se establece entre autor y espectador.²⁵

Al hilo de esta última consideración, Hito Steyerl trabaja el concepto de imagen pobre: el archivo que ha viajado y se ha transformado tanto a través de la web que ha terminado por perder calidad, provocando a la vez el rechazo por parte de la sociedad de clases de las imágenes. Las imágenes pobres hablan de la circulación de información, de la apropiación y del cambio. Pierden materia, como el arte conceptual, y a la vez ganan velocidad.²⁶

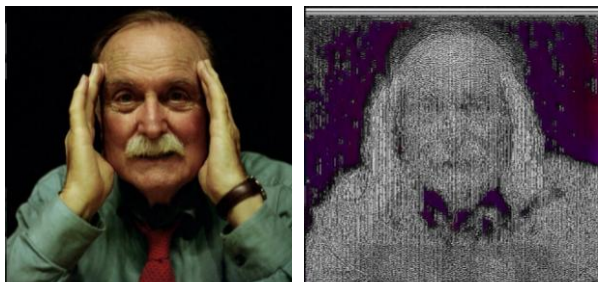


Figura 2. *Sitting in Stagram*, primera y última imagen.

Sobre este tema se han realizado algunas obras de arte. Pete Ashton, por ejemplo, toma el concepto de *Generation Loss* –la pérdida de calidad que se da al copiar datos sucesivamente– para llevar a cabo su obra *Sitting In Stagram* (2015). En ella publica una foto en Instagram y realiza una captura de pantalla de ella que posteriormente publica. Este proceso se repite las suficientes veces como para que, aunque en un principio no haya grandes cambios, finalmente la imagen sea irreconocible.

²⁴ STEYERL, *óp. cit.*, p. 75.

²⁵ RAYÓN, Beatriz. El problema de la reproductibilidad técnica (producción en masa) en el arte y el cine. En: *Ocultal Lit* [en línea], 2017. [Consulta: 28 de junio de 2018] Disponible en: https://www.ocultalit.com/arte/reproductibilidad-tecnica-cine-arte/amp/?utm_source=ReviveOldPost&utm_medium=social&utm_campaign=ReviveOldPost&__twitter_impression=true

²⁶ STEYERL, *óp. cit.*

Esta obra está basada en el trabajo de Alvin Lucier, quien en su pieza *I Am Sitting In A Room* (1969) se graba narrando un texto para posteriormente reproducir esta grabación y volver a registrarla de tal manera que lo que dice termina por ser ininteligible.

El videoarte aparece como una democratización de la tecnología, como una alternativa al cine y la televisión, una ruptura, una exploración de un lenguaje audiovisual que no tiene por qué ser narrativo. El cine, disciplina para la que es necesario un conocimiento depurado de la técnica y unos medios que no están al alcance de todos, queda muy lejos de las posibilidades de la mayoría de personas. Sin embargo, cuando se comercializa la primera cámara de vídeo portátil en 1967 -aunque existen piezas de videoarte anteriores- grabar se convierte en algo que casi todo el mundo puede hacer. Es entonces cuando los artistas comienzan a experimentar con un medio que tantas posibilidades ofrece.

Por otro lado, el hecho de que el vídeo es uno de los lenguajes más utilizados por los medios de comunicación conlleva que el videoarte sea una de las maneras más directas de conectar con el espectador, utilizando un medio que reconoce y con el que tiene contacto diariamente.

En un mundo dominado por las redes sociales, aceptar su utilidad y aprovecharla supone poder explorar sus límites y dirigirlos hacia donde nos interese artísticamente. Apoderarse de los medios de los que disponemos y de los que somos herederos para conectar con la realidad, y desde ahí darle forma.

El vídeo, además, aparece como una vía ideal para expresar ideas sobre el *nomadismo* por su capacidad de capturar el tiempo y por su condición inmaterial. La instalación combinada con el vídeo dota de tridimensionalidad a una obra que, en realidad, solamente existe como tal en los momentos puntuales de su exposición. Cuando ésta se acaba, el soporte físico se desmonta y el vídeo -que en sí mismo es inmaterial- es almacenado en un dispositivo. La existencia de la pieza de videoarte está condicionada a su exhibición, por lo que su circunstancia cambia en relación a su estado. Es una realidad *nómada*.

Encuentro en la videoinstalación el reflejo material del tipo de sociedad en el que vivimos. Creo que es el medio ideal para transmitir la idea del *nomadismo* como postura vital por sus características cambiantes y relativas. La instalación aporta al vídeo una dimensión más en la que experimentar, dándole la posibilidad de interactuar con el espacio y el espectador más allá de las dos dimensiones.

Estos medios, al contar con una historia más corta quizá son susceptibles de una experimentación menos pautada. Estas disciplinas ofrecen amplias alternativas, la certeza de que todo está todavía por descubrir, la libertad de quien carece de un bagaje que le precede.

Hito Steyerl, además de teórica, es una videoartista que lleva a cabo instalaciones audiovisuales en las que la experiencia estética está completamente ideada por ella. Steyerl diseña cuidadosamente el espacio en el que proyectar la pieza de vídeo y donde debe visualizarse. Por ejemplo, en su obra *The Tower*



Figura 3. *The Tower*.

(2015) además de proyectar un vídeo en tres canales, construye unos sillones en los que sentarse a observar la pieza y tapiza el suelo y la pared. Es así como la artista crea el espacio por completo y dirige la experiencia con la consideración de que es el espectador quien decidirá cómo visionará la obra.



Figura 4. *Una historia que gira lentamente*.

Bill Viola es otro videoartista cuyo trabajo me interesa por la puesta en escena. En *Una historia que gira lentamente* (1992) el artista proyecta sobre una estructura giratoria y plana que por un lado está hecha de pantalla de proyección y por el otro de espejo. El vídeo proyectado, dependiendo del punto de giro en el que se encuentre la estructura, queda partido y dividido entre la pantalla y la pared de la habitación. El público puede dar vueltas por la habitación, verse reflejado en el espejo e incluso ser parte del soporte sobre el que se proyecta el vídeo. Es esta multiplicidad, la infinidad de posibilidades en la misma obra la que me interesa de Viola. A pesar de controlar en gran parte la instalación que realiza, el modo de actuar de cada espectador es imprevisible y da lugar a infinidad de opciones para la obra.

El vídeo, y de manera más general, la tecnología en el arte, está en constante evolución. Y, en consecuencia se presta en toda su amplitud a ser explorada. Además de la infinidad de posibilidades que ofrece, la tecnología es representativa de la sociedad actual y su fluctuación constante. La inmensa cantidad de información manejada gracias a la tecnología está en continuo movimiento e intercambio. Es por ello que representar la idea de *nomadismo* a través de ella resulta del todo apropiado.

Por otro lado, estamos sometidos al uso de la tecnología, pues se ha convertido en una condición imprescindible para llevar a cabo tareas sencillas de la vida diaria. El salto generacional que ha supuesto marca el inicio de la cultura del perpetuo cambio en la que debemos actualizarnos constantemente para no quedar atrás. Por otro lado, el vídeo digital aparece como uno de los soportes más comúnmente utilizados y consumidos. La televisión

democratiza el vídeo y lo lleva a todos los hogares. *Youtube* consigue que la difusión de contenido esté al alcance de más personas de un modo sencillo. El vídeo se convierte en un soporte con el que casi todo el mundo está familiarizado y que por lo tanto puede llegar a generar interés a la hora de ser expuesto más fácilmente que otras manifestaciones más consagradas.

La tecnología y la sociedad actual comparten, además, un interés por el individualismo que desemboca en una fluctuación entre el ámbito público y privado que también corresponde a esa nueva sociedad líquida en la que los límites están desdibujados y todo permanece en constante cambio. Las redes sociales aparecen como una representación de la realidad distorsionada con la que terminamos por convertirnos en la persona que fingimos ser. Para quien nos conoce a través de una pantalla, la identidad creada en las redes es más real que nosotros mismos. La tecnología nos transforma.

El relativismo que caracteriza a la sociedad actual desemboca en que lo único a lo que nos podemos aferrar es a nuestra propia identidad. Además ante la diversidad de ideas frente a la que nos encontramos, todo termina por ser válido. Las ideas personales aparecen como igual de verdaderas que las creencias universalmente aceptadas hasta ahora. Es así como aparece el culto al individualismo y con él, al ego. La propia identidad se convierte en el tema central de la vida de cada persona. El *selfie*, en la representación más utilizada.

Esto se extiende a la cultura: nos interesa más la vida personal de una persona que su obra.²⁷ Leemos las biografías y entrevistas de personajes públicos antes que sus propias obras. Nos interesa acercarlos a nosotros, constatar que son personas, que tenemos en común características con quien ha logrado grandes cosas. El *reality show* aparece como el culmen de los formatos centrados en el propio ego. Se observa la convivencia de otras personas 24 horas al día, se vigila, se debate sobre su comportamiento. Entre el Gran Hermano de Orwell que vigila todo lo que hacemos y el capitalismo tardío de 24 horas al día y 7 días a la semana al que se refiere Johnathan Crary²⁸ se consigue un espacio y un tiempo en los que se mezclan dos elementos que hasta el momento parecían incompatibles: la realidad diaria y la televisión.

La vida termina por centrarse en sí misma, dando lugar a ciertas desfiguraciones, exageraciones, transformaciones dentro de esta realidad que continúa metamorfoseándose y convirtiéndose en la imagen que proyecta de sí misma.

Frente a la tecnología, o para unirla a él, se sitúa el cuerpo. A la hora de hablar a través del arte de la propia vida, resulta apropiado utilizar el arte de acción, una disciplina con la que no había trabajado hasta ahora pero a la que he descubierto un gran potencial por la cercanía que

²⁷ SIBILIA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2008.

²⁸ CRARY, *óp. cit.*

tiene con la realidad, el cuerpo y el presente. Allan Kaprow es considerado el creador del happening, un tipo de arte de acción que incluye la participación del espectador en la obra. En su libro *La educación del des-artista*, Kaprow propone la unión entre el arte y la vida, la eliminación de los límites.



Figura 5. *Trademarks*.

El uso del propio cuerpo en el arte es una de las características que se empezó a dar en el momento en que surgieron las artes de acción. Vito Acconci, por ejemplo, en su obra *Trademarks* (1970) muerde su propia carne para posteriormente entintarla y estampar su marca.

El arte de acción contiene, además, cierto carácter de juego, el propio Kaprow habla de cómo el jugar se relega a la infancia y de adultos lo reducimos a la competición. Es así como se crea una cultura del sacrificio en la que se premia el sufrimiento con el propósito de conseguir lo que no todos tienen: el poder. Kaprow propone renunciar al estatus de artista para jugar teniendo la participación continua como fin último.²⁹

“Reemplazar *artista* por *jugador*, como si se adoptara un pseudónimo, es una manera de alterar un [sic] identidad fijada. Y una identidad cambiada es un principio de movilidad, de ir de un lado a otro”.³⁰ Una vez más, la fluctuación continua, el cambio. En esta ocasión a través del jugar. La identidad cambiante tiene algo de performance. Interpretar los distintos papeles que debemos a lo largo del día, mimetizarnos con los que nos rodean, seguir una serie de normas de conducta son algunos de los motivos por los que performativizamos nuestra identidad. Judith Butler habla, por ejemplo, de que el género es, en realidad, un acto performativo. El arte de acción es, en realidad, algo inherente a nosotros como seres sociales.

Unir acción y vídeo es un acto que resulta lógico, por un lado porque el vídeo es una de las maneras de documentar la acción y por otro porque son dos de las materializaciones artísticas en las que interviene el tiempo. Artistas como Eulalia Valldosera trabajan en esta simbiosis. Esta artista, en su obra *Vendajes* (1992) experimenta con la instalación audiovisual utilizando una estructura móvil como soporte del proyector: una cama de hospital que ella misma empuja por unos raíles. Encima de la cama se coloca, además del proyector, dos espejos que reflejan la película sobre la pared de la sala. Este hacer fluctuar las



Figura 6. *Vendajes*.

²⁹ KAPROW, *óp. cit.*

³⁰ *Ibíd.*, p. 69.

disciplinas entre sí buscando la interdisciplinariedad consigue un entorno cambiante en el que ensayar ejercicios de *nomadismo*.³¹

Sophie Calle (de la que también hablaré más adelante), por su parte, utiliza tanto vídeo como fotografía y texto para documentar sus acciones. Es esta documentación la que se exhibe finalmente como pieza, por lo que tanto acción como documentación se relacionan y fluctúan la una con la otra para conseguir el resultado final. Por ejemplo, en *Voir la mer* (2011) lleva a ver el mar por primera vez a una serie de personas que, paradójicamente, vivían en Estambul, una ciudad rodeada por él. Graba el momento en que se encuentran con el agua, de espaldas a la



cámara. Luego se giran y nos miran directamente, para que podamos ver la reacción en su rostro. Así, Calle utiliza el vídeo como documentación, y al mismo tiempo como obra. Esta pieza se exhibe en varios canales, uno por cada persona a la que la artista grabó.

Figura 7. *Voir la mer*.

3. Descripción de la propuesta.³²

Partiendo de las ideas que hablan de cómo el nomadismo está completamente presente en la sociedad y la vida y de cómo al no ser conscientes de ello nos aferramos a unos umbrales que no nos dejan interactuar con la condición cambiante que nos acompaña, surge la necesidad de encontrar una manera de eliminar el *umbral* o, al menos como primer paso, hacerlo fluctuar. Es eso lo que aspiro conseguir a través de este proyecto.

Los *umbrales* contra los que choco en el proceso de deconstrucción hacia modos de vida *nómadas* tienen una firmeza que se opone a este intento de una nueva conexión entre lo propio y lo ajeno. Estos umbrales son la *carne*, la *casa* y el *cosmos*.³³

La *carne* es el soporte mortal a una identidad que ha de manifestarse físicamente para ser reconocida. Nos otorga una materialidad con la que cargar en nuestra transformación nómada. El cuerpo nos da un peso, un volumen, un aspecto y un margen de tiempo en el que existir. La imposibilidad de transportarlo fácilmente coarta nuestras posibilidades de alcanzar el *nomadismo* de modo geográfico y condiciona nuestro pensamiento, limitando de igual modo el *nomadismo* de nuestras ideas.

³¹ VALLDOSERA, Eulalia. *Vendajes* [en línea]. [Consulta: 28 de junio de 2018]. Disponible en: <https://eulaliavalldosera.com/agua-luz-y-sombras-proyectos-realizados-desde-1990/cuerpos-fotos-y-acciones/vendajes-1992/>

³² En los anexos a este trabajo se puede encontrar el texto de la hoja de sala de la exposición *Hacia el umbral nómada: ejercicios de translocación*, en el que se describe el proyecto de manera breve y concisa.

³³ De estos tres elementos hablan Deleuze y Guattari en *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona: Anagrama, 1993, pp. 164-201.

La *casa* es el recinto al que volvemos al final del día, donde nos gustaría estar cuando no estamos bien fuera, donde guardamos lo importante, donde hacemos reposar a la *carne*, donde tenemos los espejos y la ropa. Con el paso de los años puede ocurrir que la *casa* cambie, se multiplique o desaparezca. Esto acarrea serios problemas, pues todo está construido a partir de la base de tener una casa. Este *umbral* nos hace *deber* volver a él todo el tiempo, impidiendo el nomadismo total. Nos impone una pertenencia a la que circunscribir nuestro pensamiento.

El *cosmos* es lo que hay fuera, lo ajeno, todo lo que no es nuestro. Establece la división entre lo propio y lo otro, una pareja de opuestos que limita la fluctuación de nuestro pensamiento. El cosmos es un concepto que genera la ilusión de que existe un todo, un límite a la existencia y lo hace susceptible de ser imaginado por quienes estamos circunscritos al cuerpo.

Para fluctuar entre estos tres conceptos contamos con un elemento intermedio: el camino. Este elemento de tránsito crea un entorno sobre el que transportarse de un umbral a otro y se materializa de distintas formas: el pasillo de una casa, las escaleras de un edificio, la calle que conecta un destino y un punto de partida, la carretera. El camino se metamorfosea y fluye, sin embargo sigue siendo un elemento limitante, pues señala un itinerario a seguir en lugar de dejarnos fluir libremente. Transitar por él nos permite pasar de un umbral a otro pero con restricciones, por lo tanto ha de ser igualmente permutado.

Estos tres *umbrales* y elemento de tránsito son los que acotan la existencia y circulación de las identidades. Es por este motivo que trato de encontrar la manera de transformarlos -con el objetivo a largo plazo de que dejen de existir como tales- para construir modos de fluctuación que se acerquen al *nomadismo*.

Para cada uno de estos elementos realizaré una obra en dos partes. El recurso que utilizaré en todas ellas será la *translocación* anteriormente explicada. La mayoría serán *translocaciones* espaciales, a excepción de la obra referente a *La carne*, en la que será temporal. A través de estas *translocaciones* realizaré un intercambio para hacer interaccionar ciertos elementos entre sí, para experimentar lo ajeno, para obligar a moverse a los umbrales y conseguir que se tambaleen los cimientos de estas construcciones.

Todos los ejercicios que realizaré serán autorreferenciales de un modo u otro, utilizando mi propia identidad como tema sobre el que experimentar y mi contexto como el entorno en el que llevar a cabo las acciones artísticas pertinentes.

4. *La carne, la casa, el cosmos, el camino.*

4.1. Primeros acercamientos y referentes artísticos generales.

A la hora de afrontar la realización de mi Trabajo de Fin de Grado me encuentro con una enorme cantidad de temas que en apariencia no tienen relación entre sí. En algún punto del proceso me doy cuenta de que en todos ellos hay un punto en común: el rechazo al binarismo, a los pares de opuestos platónicos. Me doy cuenta de la envergadura del problema de manera personal: todos mis pensamientos están condicionados por esta circunstancia. Se me hace imposible imaginar cómo evitarlo: todo es sí o no, bueno o malo, cero o uno. A partir de esta constatación pienso en la rigidez del pensamiento, en la falsa libertad que creemos poseer. Esto me lleva a plantearme qué es lo que hay en medio, en el *entre*, lo que no es ni una cosa ni su opuesto, lo que fluctúa, el intercambio.

Comienzo a aplicar estos pensamientos a mi vida personal: las dos ciudades en las que vivo. Siempre he pensado en que una de ellas debe ser mi hogar principal. Me encuentro de bruces con el pensamiento binarista. El primer acercamiento a lo que termina siendo una obra viene cuando pienso en intercambiar mis dos hogares para lograr algo que sea al mismo tiempo los dos y ninguno de ellos. De aquí surge la obra *La casa I*, a través de la experiencia personal. Es en este momento en el que me doy cuenta de que va a haber cierto componente autobiográfico en la propuesta. Normalmente he rechazado este tema por miedo a que exponerme resultara bochornoso. Sin embargo he comprendido que para mí la autobiografía aparece de manera natural y orgánica, y que por este motivo sería incluso incoherente no incluirla en mi obra.

El tema de las piezas *La carne I* y *El camino I y II* es también la autobiografía, la memoria, la vuelta al pasado. Sin embargo en *El cosmos* –tanto *I* como *II*– el elemento autorreferencial que incluyo no es el tema sino la forma: el autorretrato como soporte del proceso a realizar.

Finalmente, *La casa II* y *La carne II* son obras que parten de reflexiones propias que, además, necesitan de la implicación del público. Están hechas para interactuar con ellas e intentar, de una manera más directa, generar algún tipo de reflexión respecto del tema tratado.

En cuanto a las técnicas utilizadas, en un primer momento el trabajo se enfoca hacia la videoinstalación, disciplina con la que realicé mis primeros proyectos personales y que consideraba, hasta ese momento, la materialización que más me representaba. Las obras *La casa I y II* y *El camino I y II* se materializan a través del vídeo por este motivo.

A lo largo del proceso creativo del trabajo me doy cuenta de que en mis ideas aparecen otras manifestaciones necesarias para la realización de mis obras, transportándose hacia el arte de acción. Esto ocurre de manera más obvia en la obra *La carne I*, pero termina por extenderse a todas las obras del proyecto que, de una manera u otra, poseen un carácter performativo.

Cuando me doy cuenta de esto comienzo a ser más consciente de lo que quiero hacer. Empiezo a sentirme cómoda con mis ideas conceptual y materialmente. Me libero del miedo que me impide cambiar de modos de hacer y comienzo a dar forma al trabajo con nuevos elementos. Es así como tomo decisiones como dar más importancia a la acción que al vídeo en sí o incluir una pieza de instrucciones. De este modo es como me voy acercando a la interdisciplinariedad, en concordancia con el tema del que quiero hablar.

Es en este momento cuando comienzo a reconocermé en la obra de Sophie Calle, artista que utiliza la propia vida –tanto la suya como la de otros- para hacer arte. Calle parte de situaciones diarias para hacer obras de arte. Su pieza *Douleur exquise* (2003) me impacta y me crea la inquietud de trabajar con lo personal y exponerme. Me sirve como referencia en este trabajo tanto porque trata experiencias propias, como por el hecho de que las materializa a través de la acción, la fotografía y el texto.

La obra es autorreferencial y tiene forma de diario: habla de una ruptura amorosa. Calle documenta el proceso hacia el dolor y después de él con textos y fotografías. La materialización se lleva a cabo de dos maneras: la primera expositiva, con las fotografías y los textos impresos en gran formato y expuestos; la segunda en forma de libro.



Figura 8. *Douleur exquise* expuesto en sala.



Figura 9. *Douleur exquise* en formato libro.

Este modo de exponer texto y fotografía lo lleva a cabo en otras piezas como *Les aveugles* (1986) y *les dormeurs* (1979), sin embargo estas obras, aunque tratan también temas cotidianos, lo hacen desde una perspectiva de *voyeur* ya que corresponden a vidas ajenas, no a la de la propia Calle.

Hay otra obra de Calle que encuentro muy cercana a mi trabajo, en concreto a mi obra *La casa II: el pasillo*. Se trata de *Double blind* (1992), una pieza de vídeo en la que Calle y su entonces compañero sentimental Greg Shephard colaboran grabando, cada uno desde su propia perspectiva, un viaje que realizan juntos. De este modo crean un documento audiovisual en el que mezclan dos visiones distintas de las mismas situaciones, dando lugar a un espacio



Figura 10. *Double blind*.

intermedio de percepción combinada, como un ejemplo de la representación del *entre*, lo que hay en medio, lo que no pertenece a uno ni a otro.

En sus obras, Calle consigue un espacio intermedio de creación tanto conceptual como técnicamente. Gracias a la interdisciplinariedad consigue modos de crear orgánicos. Considero que se le da más importancia al proceso que al resultado, pues la verdadera obra es el hecho de llevarla a cabo. Ésta es una de mis máximas en relación a la creación artística.

Otra de las referentes generales que tengo es Esther Ferrer, que utiliza principalmente el arte de acción para experimentar con el tiempo y la repetición. Ferrer trata de dotar a las acciones cotidianas de importancia poniendo el foco de atención en ellas. Esto lo hace estudiando las posibles variaciones de acciones sencillas como desplazarse marcando un ritmo con un bastón. Utiliza el asombro como motor para su arte.

La exposición *Todas las variaciones son válidas, incluida esta* que tiene lugar en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía entre octubre de 2017 y febrero de 2018 lleva a cabo una revisión de su trayectoria e incluye piezas que ofrecen al espectador la oportunidad de llevar a cabo algunas de las performances de la artista.³⁴ Este acercamiento del arte de acción al público me cautiva, así como sus reflexiones sobre el tiempo y la conciencia.

Tracey Emin aparece también como referente general. Su trabajo parte de su propia realidad. Por ejemplo, su obra *My bed* (1998) muestra un objeto de su intimidad: su cama, tal y como se encuentra en su dormitorio, sin censura. Trabajar con objetos extraídos de la propia realidad aporta fuerza a la obra. La artista se expone a sí misma y a sus afectos frente al público. Esta actitud consigue un resultado al que realmente me siento cercana.



Figura 11. *My bed*.



Figura 12. *Portrait of Ross*.

Félix González-Torres trata también temas extraídos de su propia experiencia pero de un modo más metafórico. Su obra *Portrait of Ross* (1991) habla de el SIDA, la enfermedad de su pareja que le consume frente a su impotencia. El artista transforma el peso de Ross en caramelos y los expone formando una pequeña montaña en la sala, de manera que cada persona puede llevarse uno de ellos. González-Torres trata la metáfora con delicadeza y transporta la realidad al arte a través de un intercambio.

³⁴ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. *Esther Ferrer. Todas las variaciones son válidas, incluida esta* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/esther-ferrer>

Marina Abramovic, por su parte, me interesa por ser una de las mayores referentes en performance. Es su obra *The lovers* (1988) la que más me llama la atención realizada junto con Ulay, trata la ruptura de su propia relación sentimental. Para poner fin a tantos años de colaboración llevan a cabo una última obra juntos. Cada uno desde uno de los extremos de la Muralla China recorren el espacio que les separa hasta encontrarse. Esta acción tiene un carácter ritual con el que se trata de conmemorar uno de los muchos finales a los que una persona se enfrenta en su vida, dignificando un hecho extraído de la experiencia real.

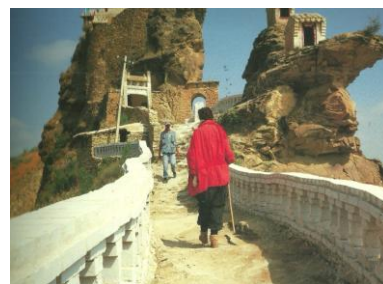


Figura 13. *The Lovers*.



Figura 14. *Three transitions*.

Peter Campus, que trabaja el videoarte trata, a través de algunas de sus piezas, de crear un espacio de confusión e indeterminación. Es el caso de *Three Transitions* (1973) vídeo en el que utiliza el croma para desdoblarse. Consta de tres partes: en la primera rompe y atraviesa un fondo hecho de papel al mismo tiempo que esta imagen es grabada y proyectada en su espalda, dando la sensación de que está traspasando a sí mismo. En la segunda se aplica una pintura en la cara que luego elimina en el montaje para introducir su rostro, generando un retrato confuso con dos imágenes entremezcladas. En el tercero quema un papel en el que se proyecta su propia cara. Campus es un pionero que explora las posibilidades que le ofrece la tecnología para crear sensaciones inciertas haciendo dudar al espectador de la propia realidad. Es este asombro que provoca con sus obras lo que me interesa de su trabajo, el conseguir a través del arte un replanteamiento de la verdad.

4.2. Cronograma y presupuesto.

En este apartado hablaré de dos cuestiones organizativas a tener en cuenta a la hora de llevar a cabo un proyecto artístico: el cronograma y el presupuesto. El cronograma es un calendario aproximado en el que se establecen los tiempos para llevar a cabo las tareas relativas al desarrollo del Trabajo de Fin de Grado. Gracias a él he podido prever los tiempos necesarios para conseguir que el proyecto estuviera listo para su presentación en la convocatoria de julio.

Los meses de septiembre y octubre los dediqué al análisis de mis obras anteriores y la reflexión sobre el camino a tomar a partir de este punto para llegar a vislumbrar las temáticas latentes en mi trabajo que son el núcleo de mis investigaciones. Fue el momento también de pensar en el tipo de obra que quería hacer.

En noviembre y diciembre, una vez averiguado y comprendido el tema subyacente a mis intereses, comencé la investigación y la búsqueda del modo de aunar el concepto con la

materialización escogida. Surgieron las primeras ideas.

En enero elegí, entre todas las ideas, cuáles eran las más adecuadas para llevar a cabo, hice las primeras pruebas, comencé a redactar algunos apartados de la memoria y llevé a cabo la búsqueda de referentes.

Febrero y marzo los dediqué a proseguir con la investigación y llevar a cabo las obras ya pensadas. Surgieron cambios e ideas nuevas en el proceso creativo. Es aquí cuando apareció la división en *carne*, *casa* y *cosmos* de las piezas. Comencé a distribuir las obras con las que ya contaba en esos apartados. Fueron los meses en los que el proyecto comenzó a coger forma y en los que se sentaron las bases para todo el trabajo posterior.

En abril establecí la organización definitiva del proyecto y sus obras. Avancé considerablemente en la memoria, decidí las fechas de la exposición, reservé espacios y comencé su organización.

En mayo terminé la mayor parte de las obras, escribí el primer borrador de la memoria y elaboré los carteles de la exposición.

Durante el mes de junio corregí la memoria en varias ocasiones hasta darla por finalizada, terminé definitivamente todas las obras, organicé, monté, difundí e inauguré la exposición y la documenté fotográficamente.

En julio llevé a cabo el depósito de la memoria y la preparación de la defensa del trabajo.

En cuanto al presupuesto, he detallado el de cada obra del proyecto, excluyendo herramientas de las que ya disponía como el ordenador, el equipo fotográfico y los programas informáticos. Además, los materiales audiovisuales con los que se exponen los vídeos son prestados por la Universidad de Zaragoza, a saber: dos videocámaras, dos trípodes, 6 televisiones, 4 reproductores de DVD, dos conectores RCA, 4 euroconectores y una alargadera. En el caso de la obra *La casa II* todos los materiales son de este tipo, por este motivo no se incluye un apartado referente a esta obra en la tabla.

Obra	Material	Descripción	Nº uds.	Precio unidad	Total €
La carne I	Fotografías	Impresión digital de fotografías 15 x 20 cm	15	0,60	9,00
	Perchas	Colgar la ropa	5	0,34	1,70
	Lejía	Desgastar la ropa	2 x 5 litros	1,20	2,40
Total de la obra:					13,10
La carne II	Impresión en papel	Impresión A4 una cara sobre papel 80g	7	0,04	0,28

		blanco y negro			
	Marcos A4	Enmarcar las instrucciones	2	7,99	15,98
	Marcos A5	Enmarcar las instrucciones	3	5,99	17,97
	Marco 15 x 15 cm	Enmarcar las instrucciones	1	2,00	2,00
	Marco 5 x 7 cm	Enmarcar las instrucciones	1	0,90	0,90
	Total de la obra:				37,13
La casa I	Cinta aislante	Dibujar el las plantas de las viviendas	2	2,99	5,98
	DVD	Reproducir los vídeos	2	0,98	1,96
	Total de la obra:				5,98
El cosmos I	Impresión primera y última fotografías	Impresión sobre papel fotográfico 270g 29,7 x 42	2	3,25	6,50
	Total de la obra:				66,40
El cosmos II	Impresión de fotografías en color	Impresión una cara A4 sobre papel 80g color	13	0,20	2,60
	Impresión de fotografías en blanco y negro	Impresión una cara A4 sobre papel 80g blanco y negro	12	0,04	0,48
	Impresión de textos	Impresión una cara A4 sobre papel 80g blanco y negro	4	0,04	0,16
	Total de la obra:				3,24
El camino I	Papel	Papel Fabriano 130g 100% algodón	2	1,70	3,40
	Lápiz de grafito	Lápiz HB cretacolor	3	0,59	1,77
	Total de la obra:				6,94
El camino II	DVD	Reproducir los vídeos	2	0,98	1,96
	Total de la obra:				1,96

Gastos de montaje	Cinta de doble cara 25m x 50mm	Fijar las fotografías a la pared	1	3,50	3,50
	Celo de doble cara	Fijar las impresiones en papel de 80g a la pared	1	1,80	1,80
	Colgadores	Fijar las perchas y marcos a la pared	10	0,37	3,70
	Cinta de carroceros	Proteger el cableado	1	3,29	3,29
	Impresión de cartelas	Impresión una cara A4 sobre papel 80g blanco y negro	3	0,04	0,12
	Impresión de carteles	Impresión una cara A3 sobre papel satinado 200g en color	9	0,85	7,65
	Impresión de hojas de sala	Impresión una cara A5 sobre papel 80g blanco y negro	50	0,02	1,00
Total montaje:					21,06
TOTAL PROYECTO COMPLETO (I.V.A. Incluido)	155,81 €				

4.3. Proceso creativo, técnico y conceptual de cada pieza.

4.3.1. La carne.

“[...] ¿puede existir una libertad exterior sin libertad interior?”³⁵

La carne, el cuerpo como materialización física necesaria para la expresión del yo, aparece como el primer *umbral* en la interacción entre lo propio y lo ajeno. Su mortalidad limita el desarrollo de nuestra identidad y, aunque nos permite ejercer el nomadismo al dotarnos de un soporte en el que transportarnos, lo hace de una manera limitada, supeditando nuestras posibilidades de fluctuar a las de nuestro cuerpo.

La carne, además, está coartada por una serie de factores externos que la convierten en una herramienta política de tanto de control como de empoderamiento.

³⁵ MAFFESOLI, *óp. cit.*, p. 193.

4.3.1.1. *La carne. Sobre translocaciones temporales: la ropa.*

La ropa es el envoltorio de la carne, la protege y guarda, pero también la condiciona. El desnudo está estigmatizado, cubrirnos se convierte en un requisito para la sociabilización. Las prendas que llevamos son la carta de presentación que habla de nuestro nivel socioeconómico, de nuestros gustos y del modo en el que nos relacionamos con el mundo.

En un primer momento, pienso en abordar esta obra de manera directa y a través del vídeo, medio en el que me encuentro cómoda. Sin embargo me doy cuenta de que mi reflexión habla más de los condicionantes externos que del propio cuerpo. Es así como mi idea de un vídeo de cinco pantallas en el que se intercambian partes del cuerpo de personas diferentes se transforma en una pieza de arte de acción, lenguaje en el que me inicio con este proyecto.

Finalmente, en esta obra hablo de la *carne* a través de este condicionante que es la vestimenta. Para ello introduzco el concepto de tiempo: la *translocación* que llevo a cabo es entre el pasado y el presente. Utilizo prendas de ropa que han sido abandonadas por mí paulatinamente con cada mudanza y selección, cada vez más limitada, de equipaje. Tomo la ropa que una vez guardé y nunca volví a utilizar, quedando colgada, a modo de cementerio, en el armario de mi casa en Zaragoza. Transporte las prendas a Teruel, la ciudad en la que paso ahora la mayor parte del tiempo, para descontextualizarlas y poder reflexionar sobre los cambios físicos y mentales que he experimentado en estos años y cómo la identidad que ya no me pertenece sigue existiendo en ciertos objetos y personas que no me han acompañado en esta evolución.

La obra consiste en llevar cada una de las camisas una jornada completa, durando la acción cinco días no consecutivos. Al inicio del día me hago una foto de frente, otra de perfil y otra de espaldas en mi propia casa, con mi trípode y mi cámara, con una pared blanca de fondo y luz natural. Esto constituye el documento visual de la acción que sirve para poder apreciar posteriormente cómo interaccionan la ropa vieja y el cuerpo actual. Al terminar el día escribo unos apuntes sobre las sensaciones que me ha provocado la prenda al vestirla de nuevo y después me la quito por última vez.

La acción funciona como un rito de despedida, un entierro en vida, en el que tomo la decisión activa y consciente de no volver a utilizar la prenda. La camisa es colgada de nuevo en el armario de Teruel, y permanece allí hasta que las cinco acciones terminen. En ese momento todas son objeto de un ritual a través del cual se trata de despojarlas de esta identidad pasada que representan. Para ello son sumergidas en lejía con la intención de que pierdan sus características originales y pasen a formar un testimonio material de la obra. La abrasión que sufren viene a ser un modo extremo de limpiarlas, acabando con cualquier rastro personal que puedan tener y las

hiciera reconocibles, en un intento por dar por terminada también la parte de mi personalidad a la que una vez pertenecieron.

El modo en que materializo esta obra es imprimiendo tanto las fotografías como los textos y colgándolas por orden, junto con los restos de cada camisa sostenida por una percha. Las fotos impresas tienen unas dimensiones de 15 x 20 centímetros y los textos de DIN A5, excepto el primero que es DIN A4 y funciona a modo de introducción.



Imágenes de *La carne I. Sobre translocaciones temporales: la ropa*.

El utilizar el propio cuerpo como soporte de la pieza es una práctica que comienza a llevarse a cabo con el Arte Corporal a partir de los años 60, con artistas como Vito Acconci³⁶ o movimientos como el accionismo vienés.

Como antecedente principal a mi pieza me sirvo de la obra de Tracey Emin, *Trying on clothes from my friends*, en la que la artista se prueba ropa de sus amigos y lo documenta con fotografías. Aquí se realiza un intercambio físico, una puesta en el lugar del otro a través de las prendas. Al probarse ropa de otras personas se hace consciente de ciertas diferencias físicas y de personalidad. Es una manera de ponerse en la piel de la otra persona. Del mismo modo, en mi pieza, yo me pongo en el lugar de mi yo pasado.

³⁶ RAMÍREZ, Juan Antonio. Art corporel o el mordisco hecho arte. En: *El Cultural* [en línea]. 18/12/2009. [Consulta: 12 de junio de 2018] Disponible en: <http://www.elcultural.com/revista/arte/Art-corporel-o-el-mordisco-hecho-arte/26345>



Figura 15. *Personnes*.

Christian Boltanski utiliza la ropa como sinéctoque, haciendo presentes a las personas a las que pertenece en su obra *Personnes* (2010). Construye un cementerio en el que las tumbas están hechas de ropa, hace palpable la falta de quienes la llevaron. De una manera parecida a Boltanski, con los restos de mis prendas yo marco la ausencia de una identidad propia pasada.

4.3.1.2. *La carne II. Instrucciones para la autoconsciencia.*

En relación también a la *carne* realizo una pieza de instrucciones para el cuerpo. Son tantas las normas impuestas desde el exterior que condicionan nuestro cuerpo que decido crear una serie de órdenes yo misma con la intención de empoderarme de mi propio cuerpo e invitar a que quien vea la obra pueda o bien utilizar mis instrucciones para llevar a cabo los enunciados, o bien tomarlas de referencia para escribir sus propias normas.

Esta idea surge al reflexionar sobre de qué manera podría invitar al público a unirse a mis ejercicios de *translocación*. Pienso en el modo en que Esther Ferrer expone sus acciones con los objetos y las instrucciones necesarias para ser llevadas a cabo.³⁷ Me interesa, en este punto, la parte escrita de la obra, dejarla tan abierta que sea, sencillamente, un texto para ser interpretado y que de este modo, otras personas que no son yo participen de la acción. Las instrucciones pasan a ser una obra incompleta que necesita de los demás para ser realizada.

Redactar estos enunciados funciona como reflexión sobre la conciencia del propio cuerpo y el juego de intentar recobrar la atención que necesita.

Como referencia en esta obra considero a varios artistas que han realizado obras que tienen que ver con las instrucciones además de Esther Ferrer. Por ejemplo, el chileno Alejandro Jodorowsky expone en su *Manual de psicomagia* una serie de casos reales de personas que han acudido a él para buscar una solución a problemas muy diversos. El autor explica tanto el problema como la solución que él propone a modo de terapia. Estas instrucciones quedan a disposición del lector que pueda sentirse interesado en llevar a cabo la acción que Jodorowsky propone.

En relación a esta obra considero también a Yoko Ono y sus *Instruction paintings* en las que exhibe unas instrucciones como obras pictóricas, añadiendo el concepto de tiempo a la

³⁷ Museo Nacional centro de Arte Reina Sofía, *Dossier Esther Ferrer. Todas las variaciones son válidas, incluida esta* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en: http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/notas-de-prensa/dossier_esther_ferrer_para_web.pdf

pintura, pues las piezas sólo son reales cuando alguien lleva a cabo alguna de las órdenes o instrucciones, dando lugar a infinidad de posibilidades.³⁸

Así como Yoko Ono elimina con estas piezas la importancia otorgada tradicionalmente a las obras originales abriendo las suyas a la participación e interpretación del público, John Cage rompe la barrera entre espectador y artista con sus partituras, piezas que comienza a realizar en los años sesenta y que no son sino instrucciones para realizar *happenings*.

Mi obra *La carne II. Instrucciones para la autoconsciencia* se materializa finalmente con



La carne II: instrucciones para la autoconsciencia.

siete textos enmarcados en distintos tamaños y colocados en la pared para ser leídos por el público. Se hace partícipe al espectador dándole la posibilidad de formar parte de la obra llevando a cabo las instrucciones de la manera que considere. En esta pieza se contraponen la materialización de la obra -con el marco como elemento ensalzador- con el contenido de la misma, el cual no tiene sentido hasta que se deja la pieza original en un segundo plano para llevar a cabo una interpretación de la misma.

4.3.2. *La casa.*

“[...] no sentirse en casa en ninguna parte, pero sentirse bien casi en todos los sitios”.³⁹

La casa es el campamento base. El centro de gravedad en torno al que moverse, los valores que te representan y las personas de las que estás segura. La casa es una convención que se nos ha enseñado a necesitar. La ausencia de casa o de capacidad para identificarla es uno de los problemas del nomadismo.

4.3.2.1. *La casa I.*

En esta pieza se trata el tema del desarraigo, de la multiplicidad del hogar, las relaciones que se establecen entre los espacios que habitamos y las sensaciones al intercambiarlos. La pieza consiste en una *translocación* virtual entre las dos casas a través del vídeo. Originalmente, existen dos vídeos que muestran, cada uno, el recorrido por una de las casas. Este vídeo es emitido en la televisión de la casa que no muestra, consiguiendo introducir una dentro de la otra. Este proceso es registrado en otro vídeo que, a su vez, se emitirá en la casa en la que no ha sido grabado y así sucesivamente hasta cinco veces cada vídeo, obteniendo finalmente doce -

³⁸ GURNEY, Sari. *Instruction Pieces* [en línea]. [Consulta: 2 de julio de 2018]. Disponible en: <http://www.a-i-u.net/yokosays.html>

³⁹ PEREC, *óp. cit.*, p. 111.

contando con los dos iniciales- que componen un zigzag, un recorrido entre las casas que no deja de ser metafórico pero que contiene una acción real, pues para realizar los vídeos yo me he tenido que trasladar de un lugar a otro cada vez.

El recurso de introducir una pantalla dentro de otra -que también utilizaré en *La casa II*- tiene el nombre de efecto Droste, y es utilizado principalmente en fotografía para generar espacios de confusión.

Para esta pieza considero más importante el hecho de grabar el vídeo, la acción, que la técnica con la que se hace. Como entusiasta de lo audiovisual defiendo la realización de obras con pocos recursos y la imagen pobre como medio de acceso democrático a este lenguaje. Citando a Hito Steyerl: “De alguna manera, la imagen pobre está sujeta a una tensión similar [la autora hablaba anteriormente de la desmaterialización del objeto]. Por un lado, opera contra el valor fetichista de la alta resolución. Por otro lado, este es precisamente el motivo por el que acaba perfectamente integrada en un capitalismo de la información que prospera en lapsos de atención comprimidos, que se basa en la impresión antes que en la inmersión, en la intensidad antes que en la contemplación, en las vistas preliminares antes que en las versiones finales”.⁴⁰

Las grabaciones se han llevado a cabo con una cámara Canon 700D y un trípode. Para la emisión de las imágenes ha sido necesario un cable HDMI, un ordenador y un monitor, estos dos últimos con la entrada adecuada para el citado cable. La mayor dificultad a la hora de grabar ha sido la diferencia de luz entre la pantalla y el ambiente, teniendo que sacrificar la exposición para lograr un punto medio en el que se consiguiera que, aunque ninguna de las dos zonas estuviera del todo correctamente expuesta, las dos fueran visibles. Para la edición se ha utilizado el programa Adobe Premiere Pro CC, con el que se ha rectificado el encuadre de la imagen.

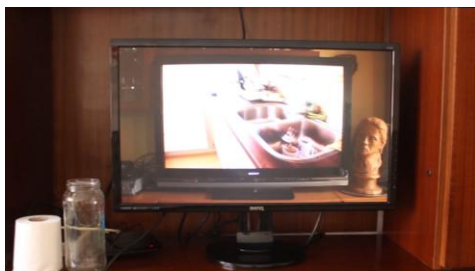
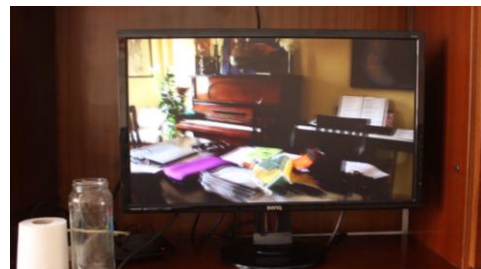
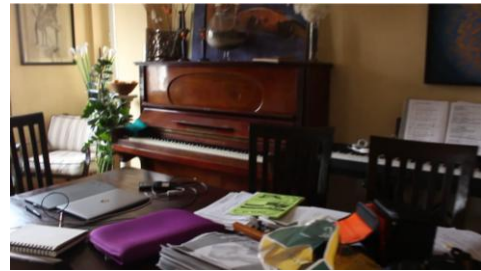
A la hora de exponer la obra se muestran los doce vídeos que forman parte del proceso, en equilibrio con la idea de que la obra no es solamente el resultado final sino todo lo que lleva a ella. Además de este modo se facilita la comprensión del suceso y se visibiliza el tiempo y el espacio que recorren los vídeos. Esto se lleva a cabo en dos pantallas, cada una de las cuales muestra el proceso llevado a cabo para el tratamiento de cada uno de los recorridos: uno para el de Zaragoza y otro para el de Teruel.

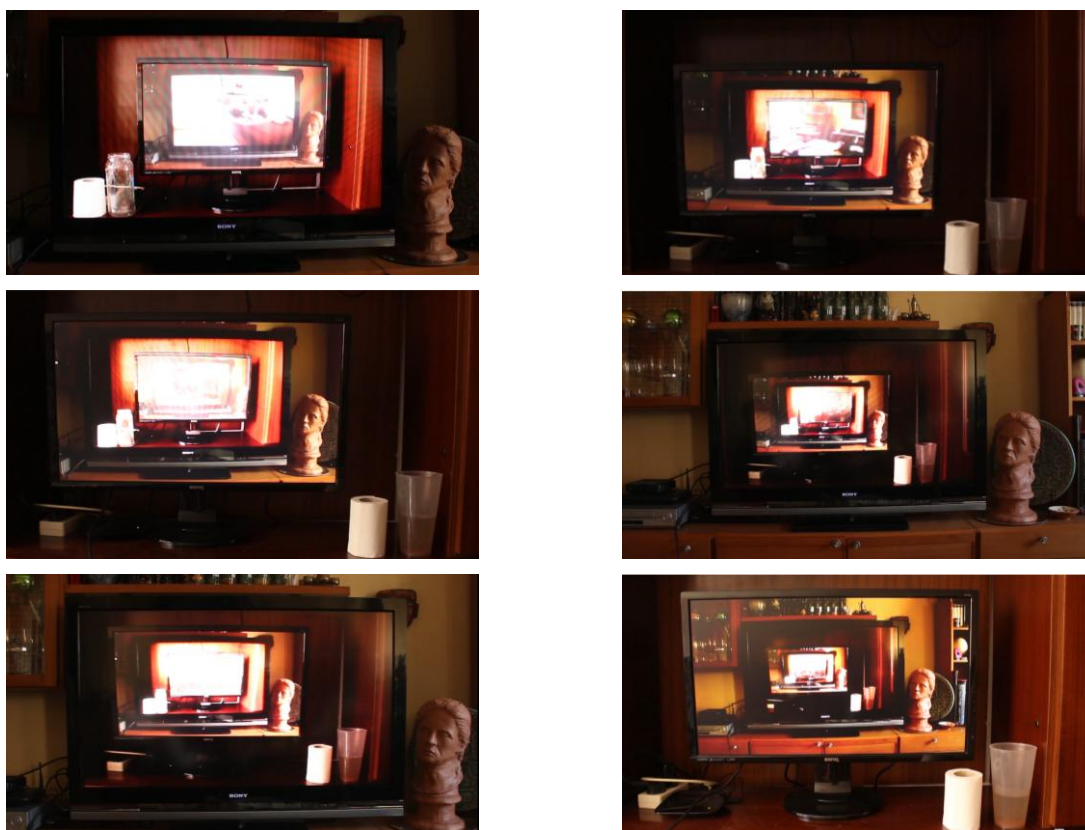
En esta obra se vislumbra por primera vez el tema que abordaré en las piezas *El cosmos I* y *II*: la pérdida de calidad de la imagen a medida que ésta se mueve. Cada vez que el vídeo es proyectado en una televisión, las imágenes más antiguas -las de los televisores más lejanos- se deterioran hasta el punto de llegar a ser completamente irreconocibles en el último vídeo.

⁴⁰ STEYERL, *óp. cit.*, pp. 44-45.

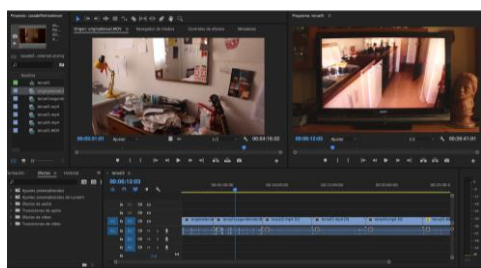
Las consecuencias de este *nomadismo* tienen relación con el concepto de imagen pobre que trata Hito Steyerl. La reapropiación de fotografías y vídeos en internet termina por hacer que la imagen degenera. Lo que para algunas personas hace perder el interés en la imagen, para mí le da más importancia, pues muestra que ha habido una trayectoria hasta llegar a donde se encuentra. Es por eso que he querido llevar a cabo una obra en la que utilizar este concepto para enfatizar el proceso, el recorrido realizado entre estos dos lugares, la acción.

Esta obra se expone con una videoinstalación de dos canales, cada uno con el vídeo en bucle de una de las ciudades en su paso por todas las etapas del proceso. Los vídeos tienen una duración de 28'41" y 33'13" respectivamente. Las televisiones se dan la espalda, por lo que es imposible ver los dos vídeos al mismo tiempo. En el espacio que las separa se encuentra un dibujo realizado con cinta aislante en el suelo. Se trata de los dos planos correspondientes a cada una de las casas mezclados entre sí. De este modo las plantas se confunden y dan lugar a una representación de un espacio que corresponde al mismo tiempo a ninguno y a los dos hogares. La fuente de energía de la instalación es una base múltiple para seis enchufes, que está colocada sobre el dibujo, de manera que las dos televisiones se unen en ese punto y se alimentan, juntas, en el espacio intermedio.





Imágenes de los dos vídeos de *La casa I* en cada momento del proceso.



Edición de *La casa I* en Adobe Premiere Pro CC.



Videoinstalación *La casa I*.

4.3.2.2. *La casa II: el Pasillo*.

“[...] saber lo que nos dicen aquellos a quienes hablamos y vemos acerca de aquellos a quienes no hablamos ni vemos”.⁴¹

El pasillo es el espacio intermedio tanto físico como intangible, el lugar que no pertenece sino que *conduce a*. Un espacio de tránsito. Bajo el nombre de *pasillo* se engloban tanto los puntos de intercambio personal como geográfico, de ideas como de cuerpos. El acto de *translocación* en sí mismo es el pasillo, el trueque, el tomar de lo otro.

El pasillo es también donde la información cambia, se intercambia y, de este modo, pasa por filtros de subjetividad. En relación a esta idea he querido abordar el tema de la diferencia

⁴¹ AUGÉ, *óp. cit.*, p. 20.

entre un objeto físico y su representación. Joseph Kosuth cuestiona en su obra, *Una y tres sillas* (1965) qué es lo real: el objeto, el concepto o su imagen. Este es el tema que quiero tratar en esta obra.

La pieza consiste en una instalación audiovisual de circuito cerrado que explora las relaciones interpersonales y los ciclos sirviéndose de la dualidad realidad-representación y dando lugar a una reflexión sobre las interacciones entre la tecnología y las personas.

Como referencia principal me remito a Peter Campus, un artista que experimenta con el vídeo y los circuitos cerrados. En la obra *Interface* (1972) genera una confusión entre el espectador y su representación proyectando la imagen del espectador en un espejo en el que, además, se ve reflejado.



Figura 16. *Interface*.

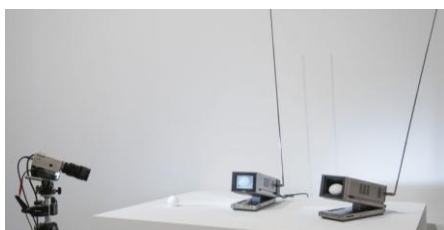


Figura 17. *Three eggs*.

Por otro lado, la obra *Three Eggs* (1975-1982) de Nam June Paik constituye otro ejemplo del circuito cerrado utilizado para una obra de arte, en este caso sin interactividad, pues la cámara enfoca al huevo, que se muestra en la pantalla de un pequeño televisor. Al lado vemos otro televisor exactamente igual pero al que se ha vaciado y colocado en su interior un huevo real. De este modo vemos tres huevos: dos reales y la imagen de uno de ellos. Es, quizá, una referencia a la obra de Joseph Kosuth que trata también el problema de la representación: *One and three chairs* (1965).

Finalmente, Bruce Nauman con su obra *Going around the corner piece* (1970) crea un espacio de vigilancia y confusión gracias a un circuito cerrado en el que tanto cámaras como televisiones están colocadas en las esquinas de una construcción con forma de cubo situada dentro de la propia sala de exposiciones. Aunque el mecanismo de funcionamiento de esta pieza es muy similar al de la mía, el esquema que se crea es muy distinto, pues además de contar con el doble de cámaras y monitores, la obra de Nauman tiene un recorrido circular, mientras que *La casa II: el pasillo* es lineal.

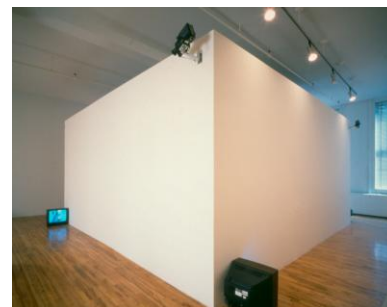
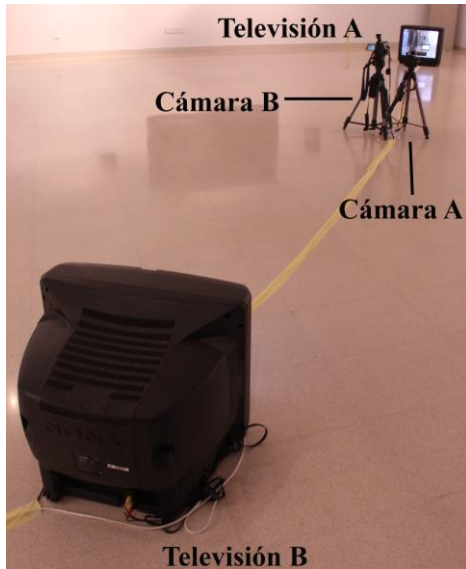


Figura 18. *Going around the corner piece*.

Los materiales necesarios para el montaje de esta obra son dos televisores de tubo de rayos catódicos, dos trípodes, dos cámaras de vídeo, dos cables RCA, dos adaptadores mini Jack a RCA, tres alargaderas y los dos cargadores para las cámaras. Todos estos materiales me son prestados por la Universidad de Zaragoza.



Esquema de funcionamiento de *La casa II*.

Para el montaje de la obra se instalan dos televisores en el pasillo, enfrentados y separados por 7 metros de distancia, se colocan las dos cámaras juntas en el punto intermedio del camino entre los dos monitores, apuntando cada una a la televisión a la que no estaba conectada. Es decir, la cámara A graba a la televisión B y lo retransmite en la televisión A, y la cámara B graba a la televisión A y lo retransmite en la televisión B. De este modo, la persona que recorre la instalación desde detrás de la televisión B aparece primero en la televisión A y en el momento en el que pasa por al lado de las cámaras desaparece para,

cuando se acerca a la misma televisión A, aparecer en la televisión B y, en consecuencia, dentro de la pequeña imagen de la televisión B que reproduce la televisión A.

Tanto las televisiones como las cámaras deben ser conectadas a una fuente de alimentación, por este motivo es necesario el uso de una alargadera que se conecte a la toma de corriente más cercana. No obstante, los cables de las dos televisiones tampoco son lo suficientemente largos, por lo que es necesario colocar otras dos alargaderas que, conectadas a la primera, se acercan a las televisiones. Finalmente, es necesario conectar los dos cables RCA a las cámaras.



Imágenes de *La casa II*: el pasillo.

4.3.3. *El Cosmos*.

“Porque la casa es nuestro rincón del mundo. Es -se ha dicho con frecuencia- nuestro primer universo. Es realmente un cosmos.”⁴²

Estas piezas se refieren al umbral más amplio de lo físicamente imaginable: todo lo que hay más allá de la casa. El cosmos es lo ajeno, lo que nos es externo y no nos resulta familiar. Engloba desde las personas exteriores a nuestro entorno hasta los cuerpos celestes. Cada cosmos es distinto, cada distancia hacia el propio cosmos es personal.

En mi reflexión sobre el cosmos vuelvo a basarme en lo que Hito Steyerl denomina imágenes pobres⁴³, esos documentos gráficos que, debido a su circulación por la red, terminan por perder resolución, lo que en ocasiones contradice el propósito para el que fueron creadas. Por un lado, estas imágenes son símbolo de subversión y por otro testimonio del propio capitalismo audiovisual del que se supone que huyen. Esta dualidad resulta muy interesante a la hora de plantearse si realmente se puede huir del sistema o si es posible generar alternativas dentro del mismo.

Sobre estas ideas principales realizo las piezas *El cosmos I* y *II*, experimentos sobre la degradación de la imagen al ser reproducida. Abordo el tema de dos maneras paralelas: una más individualista, que tiene que ver con la degradación a través del *software* (*El cosmos I*) y otra más social, realizada con otras personas situadas en distintos puntos geográficos que utilizarán sus propios medios técnicos para hacer transitar la imagen (*El cosmos II*). En ambos procesos parto de la misma imagen: un autorretrato.

Las piezas remiten a la artista Bárbara T. Smith, que en 1967 fotocopia una imagen de su hija para más tarde fotocopiar la propia fotocopia y repetir el proceso hasta que desaparece gran parte de la imagen debido a la reducción que lleva a cabo la máquina.⁴⁴

También encuentro influencia de la obra *Autorretrato en el espacio*, (1970-2014) de Esther



Figura 19. *Autorretrato en el espacio*.

Ferrer, fotografías donde la degradación es dada por el cambio gradual de la exposición, que la lleva prácticamente a la desaparición tanto al principio como al final de la serie.

⁴² BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A., 2000, p.58.

⁴³ STEYERL, *óp. cit.*, p. 33.

⁴⁴ Referencia extraída de KAPROW, *óp. cit.*, p. 77.

La principal diferencia material respecto de estos dos trabajos es el hecho de que, en mi caso, no hay una repetición del proceso en sentido contrario. Del mismo modo que en el libro de Smith tras la desaparición de la primera imagen va apareciendo gradualmente otra, en el caso de Ferrer la imagen, que aparece en la mitad de la serie, vuelve a desaparecer gradualmente a medida que se acerca a su final, comenzando y terminando con el mismo vacío.

En mi obra, sin embargo, es un viaje sin retorno, no hay circularidad. Trato de avanzar sin volver sobre mis pasos, sin deshacer. Mis piezas van hacia delante todo el tiempo.

4.3.3.1. *El cosmos I*.

El funcionamiento de la obra *El cosmos I* es sencillo: partiendo de la premisa de que la imagen en formato JPG pierde calidad cada vez que es guardada, tomo mi autorretrato, lo abro en el programa Photoshop y lo vuelvo a guardar cambiándole el nombre: de *imagenoriginal* a *imagenoriginal2*. Repito esta acción cambiando el número cada vez con el objetivo de llevar un recuento. En torno a la imagen 50 empieza a haber visibles descensos de calidad. La imagen 150 ya muestra serios desperfectos. En la imagen número 1000 hay fragmentos que han perdido toda la información. No obstante, mi rostro sigue siendo reconocible.

La realización de esta obra tiene un carácter más mecánico y distante que la que expondré a continuación, *El cosmos II*, pues se trata de pasar largos ratos sola frente al ordenador repitiendo la misma acción. Se convierte en un ritual, casi en un pasatiempo que no necesita de demasiada atención.

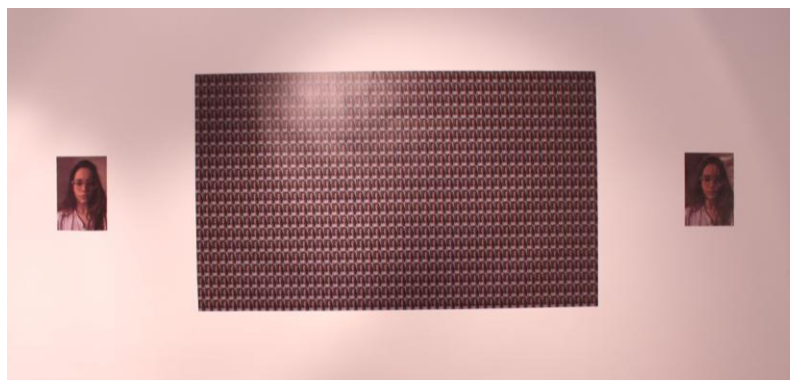
A la hora de materializar esta obra me he servido de una herramienta de Photoshop: la creación de hojas de contactos. Es así como introduciendo unos datos previamente estudiados, el programa ha colocado las mil fotografías en orden. Para ello he tenido que calcular la proporción de las fotografías para que encajaran en la imagen final sin dejar que aparecieran espacios en blanco.

El montaje final consta de columnas de 20 imágenes y filas de 50 y ha sido impresa en plotter sobre papel fotográfico con unas medidas de 2,20 x 1,30 metros en el servicio de impresión de Atadi, en Teruel. Ha sido necesario recortar con bisturí y regla metálica los bordes para que se pueda visualizar a sangre. En la exposición, además de la impresión que muestra todo el proceso, se



Imágenes 1 y 1000 del proceso de *El cosmos I*.

colocan la primera y la última imagen del proceso, cada una a un lado y con un tamaño de 29 x 42 centímetros. De este modo se consigue una lectura de la pieza más lineal que facilita la comprensión del proceso llevado a cabo.



Montaje de *El cosmos I*.

4.3.3.2. *El cosmos II*.

La pieza *El Cosmos II* es participativa. A partir de un anuncio en una red social di con las personas que se mostraron interesadas en participar en la acción. Es importante el hecho de que debían ser ellas quienes se pusieran en contacto conmigo tras ver el anuncio, pues aunque me planteé abordar más directamente a mis conocidos, me pareció más sincero esperar para contar con personas que no se vieran obligadas a ayudarme y a las que de verdad les interesara el proyecto. De este modo finalmente conté con 24 personas situadas en distintos puntos de España, Francia, Inglaterra, Chile, Argentina e Italia para realizar la pieza.

El tema de la obra es el mismo que en *El Cosmos I* pero su materialización tiene un enfoque más social, interactivo y afectivo. La acción consiste en enviar electrónicamente la primera fotografía de mi retrato a una persona, que la imprime y escanea para devolverla a la misma dirección y repetir el proceso con otra persona. De este modo se crea una cadena entre cuyos eslabones siempre intervengo yo.

Lo más complicado de esta obra es la coordinación efectiva de tantas personas. Se elabora inicialmente un calendario que va modificándose conforme se acerca la fecha y las disponibilidades varían. Cada cuatro o cinco personas se deja un margen de varios días para compensar los posibles retrasos en la entrega de la fotografía. De este modo el calendario final funciona con bastante precisión aunque las circunstancias personales crean algún pequeño desfase en ciertos puntos.

El resultado de esta acción es una serie de veinticinco fotografías que comienza con el mismo autorretrato que *El Cosmos I*. La imagen se ve claramente perjudicada desde el principio, pero en la quinta reproducción (utilizada para uno de los carteles de la exposición) es cuando

4.3.4. *El camino*.

“En sus diversas manifestaciones, la vida es siempre un andar de aquí para allá”.⁴⁵

Como obra conclusiva de este proyecto presento *El camino*, una pieza que no corresponde a ninguno de los umbrales de los que se ha hablado durante todo el trabajo sino al ejercicio de transportarse de uno a otro. El camino es el espacio intermedio que hay que recorrer para trasladarse de un umbral a otro. Sin embargo, ante la posibilidad de fluctuación de los umbrales el camino debería convertirse en un concepto igualmente cambiante al dejar de tener puntos de referencia entre los que situarse. El camino es, en cierto modo, un umbral igualmente, porque limita el espacio de desplazamiento. Conseguir fluctuar sin caminos marcados, sin rutas posibles es la pretensión del *nomadismo*. No necesitar de nada fijo, señalizado. Simplemente ser múltiple constantemente.

En estas obras voy a tratar de *translocar* los dos recorridos que más veces he realizado en mi vida: el de mi casa al colegio y el de mi casa al conservatorio, ambos en Zaragoza. Para ello tomaré las distancias que cada uno de estos recorridos representan: 600 y 2.800 metros respectivamente. Trasladaré estos caminos a otros medios para descontextualizarlos y estudiarlos desde un punto de vista externo.

Como artistas referentes hablaré de Irene Grau, que trabaja el recorrido con los restos que va dejando su experiencia con la intención de que el espectador sea capaz de reconstruir el camino realizado por ella. En su obra *Lo que importaba estaba en la línea, no en el extremo*



Figura 21. *Lo que importaba estaba en la línea, no en el extremo*.

(2015) utiliza la señalética de algunos senderos para agruparlas por colores. Para ello crea una instalación interdisciplinar que cuenta con fotografías de estas señales, el dibujo del trazado de cada camino y pintura que las simula sobre madera. Se tratan tres estadios: primero se muestran



Figura 22. *One Mile Long Drawing*.

únicamente las piezas del camino rojo, después se le añaden las amarillas y finalmente las verdes.⁴⁶

Walter de María trabaja el camino y la línea en obras como *One Mile Long Drawing* (1968) en la que dibuja con tiza dos líneas paralelas de una milla de longitud en el desierto de Mojave,

⁴⁵ MAFFESOLI, *óp. cit.*, p. 101.

⁴⁶ GRAU, Irene. *Lo que importaba estaba en la línea, no en el extremo* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.irenegrau.com/paintings/lo-que-importaba-estaba-en-la-linea-no-en-el-extremo.html>

California.⁴⁷ Es una acción duracional en la que se toma conciencia del espacio y del tiempo que hay que utilizar para recorrerlo. Es una intervención efímera en la naturaleza.

Por su parte, en *Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997) Francis Alys realiza una acción absurda: caminar empujando un bloque de hielo por las calles de México D.F. hasta que se derrite completamente. Es una acción que al principio requiere de esfuerzo físico y más tarde, cuando lo que queda del bloque es lo suficientemente pequeño como para desplazarlo a patadas, se convierte en un juego.



Figura 23. *Sometimes Making Something Leads to Nothing*.

Estos tres artistas trabajan el camino descontextualizado, convierten un recorrido en algo aparentemente absurdo al restarle importancia al destino para potenciar la acción en sí de transitar. Por esta potencia que le dan al espacio intermedio es por lo que me interesa relacionarlos con mi trabajo.

4.3.4.1. *El camino I. 600 y 2.800 metros de trazo.*



Detalle de *2.800 metros de trazo*.

En esta obra tomo las distancias ya mencionadas y las transporto de una manera literal al papel: plasmo 600 y 2.800 metros de línea hecha de lápiz grafito sobre un papel Fabriano 100 x 70 cm. La obra es el testimonio de una acción de resistencia en la que trato de resignificar el espacio de manera consciente a través de un acto aparentemente absurdo que no hace sino atribuir toda la importancia de un recorrido a la propia distancia que separa los puntos de inicio y final.

4.3.4.2. *El camino II. 600 y 2.800 metros translocados.*

Para la obra de *El camino* he partido de las ya mencionadas derivas situacionistas, acciones de desplazamiento en las que el azar y al mismo tiempo, la conciencia se fusionan con el objetivo de lograr un caminar lúdico. Para transportar las distancias primero me he grabado recorriendo los caminos originales y dándome instrucciones relativas al recorrido que voy realizando. Después he descargado el audio de los vídeos y lo he escuchado en Teruel, siguiendo las indicaciones en la medida de lo posible y grabando del mismo modo la acción. El plano está

⁴⁷ CARERI, *óp. cit.*

realizado desde un ángulo picado, mostrando mis pies y piernas para dar más importancia a la propia distancia que al recorrido en sí.

Los cuatro vídeos han sido montados en pantalla doble, de manera que el resultado son dos vídeos: uno que muestra simultáneamente los dos recorridos de 600 metros y el otro los de 2800 metros. El audio ha sido editado en estéreo para que cada pista sea reproducida por el altavoz más cercano al vídeo al que acompaña. Así el espectador puede diferenciar qué corresponde a cada vídeo aunque finalmente todos los audios se mezclen entre sí en la sala.

El seguir las instrucciones dictadas por mí misma conlleva la descontextualización de dos recorridos que han sido muy importantes para mí. De este modo llevo a cabo una *translocación* física y temporal, trayendo el pasado al lugar presente, obteniendo como resultado una acción absurda que me lleva a lugares inesperados.



Fotogramas de *El camino II: 600 y 2.800 metros translocados*.



Montaje de *El camino I y II*.

4.4. Exposición y difusión.

Uno de los propósitos que se persigue con este Trabajo Fin de Grado es la realización de un proyecto expositivo con las obras que lo componen. Para ello reservo el espacio de la sala de exposiciones del edificio de Bellas Artes del campus del día 21 al 29 de junio, teniendo lugar la inauguración de la exposición *Hacia el umbral nómada: ejercicios de translocación* el día 26 de junio. Cuento con cuatro días para llevar a cabo el montaje.

Los puntos principales a tener en cuenta a la hora de decidir la disposición de las obras son los medios técnicos utilizados, así como la materialización formal. En cuanto a los dispositivos técnicos empleados, hay que tener en cuenta que en total son necesarias seis televisiones y que por lo tanto deben disponerse el espacio teniendo en cuenta la interacción que se desea entre los distintos vídeos. Además hay que tener en cuenta el audio que les acompaña y con el que se aporta una nueva dimensión a la exposición. El volumen elegido es el adecuado para que todos los audios interactúen entre sí creando un paisaje sonoro en la sala pero sin llegar a dificultar la visualización de las piezas.

En cuanto a la materialización de las obras, mientras que dos de ellas son tridimensionales, el resto están pensadas para ser exhibidas en la pared (en *El camino II* que cuenta con televisiones éstas están pensadas para colocarse sin posibilidades de ser rodeadas). Esto condiciona la disposición desde el principio: *la casa II* se coloca en el centro de la sala, formando una diagonal que la cruza. *La casa I* y *El camino II*, que también necesitan de televisores, forman entre sí otra diagonal que se corta con la anterior. Sin embargo, a la hora de decidir la orientación de los monitores se tiene en cuenta que las imágenes que producen no interfieran entre sí.

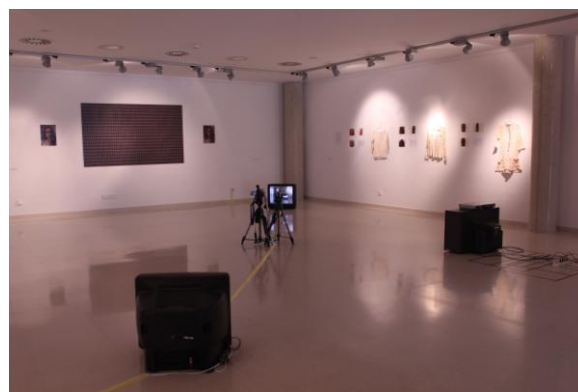
La disposición de estas instalaciones audiovisuales es la que marca la de toda la exposición y los posibles recorridos a realizar. Por ello, la distribución llevada a cabo está pensada para que todo el espacio quede construido de modo que en cualquier punto de la exposición la composición de la sala esté equilibrada.

En un primer momento, las obras *El cosmos I* y *II* se colocan en la pared central de la sala. Sin embargo, más tarde se decide que sea sólo *El cosmos I* la que presida el espacio, mientras que *El cosmos II* se encuentre en la pared izquierda, junto a *El camino I* y *II*. En esa misma pared pero en la zona más cercana a la entrada y separada por una columna se dispone *La carne II: instrucciones para la autoconsciencia*. Justo al lado se dispone la peana en la que se ofrecen las hojas de sala, que contienen un pequeño texto explicativo del proyecto en conjunto y de cada obra en particular. En la pared derecha se coloca *La carne I. Sobre translocaciones temporales: la ropa*.

Durante el montaje es necesaria, en varias ocasiones, la ayuda de más personas, sobre todo a la hora de colgar *El cosmos I*, por sus dimensiones. Además, tanto para la colocación de las luces como para la instalación de los dispositivos audiovisuales cuento con la ayuda del personal especializado del campus. Por motivos de seguridad y estética al terminar con el montaje se recubren todos los cables con cinta de carroceros para evitar posibles accidentes.

La difusión de la exposición comienza una semana antes. Se crean tres carteles con imágenes de *El cosmos II* en diferentes etapas del proceso, y se colocan en todos los edificios del campus. Se difunde también por redes sociales y correo electrónico. Además, se escribe una nota de prensa que se envía al diario de Teruel y tiene por resultado un artículo publicado el día 28 de junio de 2018 en la versión física del periódico y un día más tarde en la digital, cuyo autor es Miguel Ángel Artigas.⁴⁸

⁴⁸ ARTIGAS, Miguel Ángel. Rocío Agudo reflexiona sobre la identidad en `Hacia el umbral nómada`. En: *Diario de Teruel* [en línea], 29/6/2018. [Consulta: 1 de julio de 2018] Disponible en: <http://www.diariodeteruel.es/noticia.asp?notid=1007001&secid=6>



Imágenes de la exposición.

5. Conclusiones.

A partir de los objetivos planteados en este Trabajo Fin de Grado puedo concluir que, a lo largo de este proceso creativo he descubierto lenguajes y procesos artísticos con los que no había trabajado anteriormente y gracias a los que he conseguido alcanzar un método propio de crear. Considero este tiempo como un periodo valioso de intenso aprendizaje y exploración constante. Además, aunque este encuentro no es el final de la búsqueda, creo que por el momento he conseguido dar con mi propio modo de hacer artístico.

Mis ideas sobre el nomadismo se aplican a mi propia manera de ser y pensar: soy una persona en constante cambio. Es por eso que probablemente las obras con las que en este momento me identifico terminarán por alejarse de mi identidad artística. Sin embargo, creo que, por primera vez, estaré satisfecha con ellas a pesar de que ya no me representen, pues constituyen la culminación de lo que en algún momento he sido.

La investigación sobre nomadismo me ha aportado una base teórica sobre la que sustentar algunos de los pensamientos que nunca había logrado clasificar y sobre la que seguir trabajando. Considero que este trabajo es susceptible de ser ampliado al tratar un tema vigente y de interés, por lo que me gustaría utilizarlo como cimiento sobre el que seguir construyendo en un futuro.

Lo que en un principio aparecía como un cúmulo de ideas dispersas sin fundamento que las uniera, ha terminado por dar lugar a un tema amplio y con potencial para ser trabajado desde el arte. Este proyecto ha contribuido finalmente a solidificar mi propio discurso artístico.

La creación de las obras que conforman el trabajo ha supuesto un reto al tratarse de la primera vez que llevo a cabo un proyecto tan amplio y libre. He logrado que las piezas surjan de manera natural sin tener que llegar a forzar las ideas, algo que me había preocupado no alcanzar a lo largo de todo el Grado. Son piezas en las que concepto y materia dialogan y crecen simultáneamente. Explotando las posibilidades de ambos es como he dado lugar a un lenguaje plástico propio a través del que expresar ideas sobre el *nomadismo* y la fluctuación, utilizando el vídeo, la instalación y el arte de acción como principales técnicas. Toda esta investigación plástica y teórica se ve reflejada en un proyecto expositivo que constituye mi primera muestra individual, en la que aplico todos los conocimientos adquiridos durante la carrera y alcanzo aprendizajes derivados de llevar a cabo una práctica real como ésta.

El resultado de este proyecto es un trabajo muy personal por varios motivos. El primero es el hecho de que surge de mí misma, de mis intereses y búsquedas; el segundo es que trato temas personales, de mi propia identidad, una implicación que evitaba anteriormente y gracias a la que he conseguido sumirme por completo en el proceso y verme reflejada en el resultado. Esta libertad creativa alcanzada es la consecuencia de la aplicación del *nomadismo* que propongo a mi propia vida. El hacer fluctuar los *umbrales* con los que me topo y comenzar a crear sin restringirme a mí misma consigue que alcance una conexión con la obra que facilita el avance del proyecto. Es así como he logrado adentrarme en modos de expresión con los que anteriormente no había trabajado como el arte de acción, en el que he encontrado uno de los pilares de mi proyecto.

Finalmente, gracias a este trabajo y a la exposición derivada de él he podido compartir mis ideas con personas distintas a las que suelo encontrar en el entorno académico, llevando mis piezas a un espacio de acceso público. He tenido la oportunidad de contar con espectadores distintos a los habituales a los que he mostrado mis propuestas con la intención de que ellos creen su propia versión de lo que he tratado de transmitir. Además he podido difundir más ampliamente mi trabajo a través de la prensa llegando, de este modo, a mayor número de personas.

Puedo concluir que he logrado alcanzar los objetivos propuestos y que este Trabajo Fin de Grado, sin duda, ha servido para cimentar mis proyectos e investigaciones futuras que quedan por desarrollar.

6. Bibliografía.

- AUGÉ, MARC. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1994.
- BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A., 2000.
- BAL, Mieke. Conceptos viajeros en las humanidades. En *Revista de estudios visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*. Murcia: CENDEAC, 2005, n°3, pp. 28-77.
- BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. [s.l.]: ESPAPDF, 2005.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009.
- BRAIDOTTI, Rosi. *Sujetos Nómades*. Barcelona: Paidós Ibérica SA, 2000.
- CALLE, Sophie. *Doubles-jeux*. París: Actes Sud, 2002.
- CALLE, Sophie. *Douleur Exquise*. París: Actes Sud, 2003.
- CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*. Madrid: Unidad Editorial, 1999.
- CARERI, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- CRARY, Jonathan. *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Londres: Verso, 2014.
- DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2002.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Percepto, afecto y concepto*. En DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona: Anagrama, 1993.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Introducción: rizoma*. En DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. 6ª ed. Valencia: Pre-Textos, 2004.
- HELLER, Agnes. *Teoría de los sentimientos*. México D.F.: Coyoacán, 2004.
- JODOROWSKY, Alejandro. *Manual de psicomagia*. Santiago de Chile: Siruela, 2009.
- KAPROW, Allan. *La educación del del des-artista*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007.
- LARRAURI, Maite. *El deseo según Deleuze*. Valencia: Editorial Tandem, 2000.
- LOUIS, Édouard. *Para acabar con Eddy Bellegueule*. Barcelona: Salamandra, 2015.
- MAFFESOLI, Michel. *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- MARTÍN, Sylvia. *Videoarte*. Köln: Taschen, 2006.
- MORAZA, Juan Luis. *El deseo del artista*. En GALLANO, Carmen. *El deseo. Textos y conferencias*. Madrid: Colegio de Psicoanálisis del Campo Lacaniano de Madrid, 2009.

- ORWELL, George. 1984. Barcelona: RBA, 1993.
- PEREC, Georges. *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001.
- PRIETO, Alberto. *Ventanas, espejos y sombras: imagen analógica y teatralidad en Wright Morris, Duane Michals y Sophie Calle*. Zaragoza: prensas de la Universidad de Zaragoza, 2008.
- RESTANY, Pierre. *Hundertwasser. El pintor-rey con sus cinco pieles*. Viena: Taschen, 2001.
- ROBERGE, Gabrielle. *Habiter l'inhabituel/Le nomadisme comme posture artistique dans les oeuvres de Jacques Bilodeau, D'Ana Rewakowicz et de Jean-François Prost*. Trabajo Fin de Máster, Université du Québec à Montréal, Montréal, 2014.
- SIBILIA, Paula. *La intimidación como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2008.
- SOMAVILLA, Ilse. *Las dimensiones del asombro en la filosofía de Wittgenstein*. En MARRADES, Julián (editor) et al. *Wittgenstein: arte y filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés, 2013.
- STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014.

7. Webgrafía básica.

- ARMAS, Marcela. *Implante* [en línea]. [Consulta: 4 de junio de 2018] Disponible en: <http://www.marcelaarmas.net/?works=implant>
- ARTIGAS, Miguel Ángel. Rocío Agudo reflexiona sobre la identidad en `Hacia el umbral nómada`. En: *Diario de Teruel* [en línea], 29/6/2018. [Consulta: 1 de julio de 2018] Disponible en: <http://www.diariodeteruel.es/noticia.asp?notid=1007001&secid=6>
- DEBORD, Guy. *Teoría de la deriva* [en línea]. [Consulta: 11 de junio de 2018]. Disponible en: <https://sindominio.net/ash/is0209.html>
- Ediciones Universidad de Salamanca. *Diccionario médico-biológico, histórico y etimológico* [en línea]. [Consulta: 30 de mayo de 2018]. Disponible en: <https://dicciomed.usal.es>
- Eulalia Valldosera [vídeo] Episodio nº 978. *Metrópolis* [en línea]. RTVE. 8 de junio de 2009. [Consulta: 7 de marzo de 2018]. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-eulalia-valldosera/521110/>
- GRAU, Irene. *Lo que importaba estaba en la línea, no en el extremo* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.irenegrau.com/paintings/lo-que-importaba-estaba-en-la-linea-no-en-el-extremo.html>
- GURNEY, Sari. *Instruction Pieces* [en línea]. [Consulta: 2 de julio de 2018]. Disponible en: <http://www.a-i-u.net/yokosays.html>
- HAMACA. *Media & video art distribution from Spain* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en: <https://www.hamacaonline.net/default.php>

- MedlinePlus* [en línea]. [Consulta: 30 de mayo de 2018]. Disponible en:
<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002330.htm>
- Hito Steyerl [vídeo] Episodio nº 1218. *Metrópolis* [en línea]. RTVE. 6 de marzo de 2016.
[Consulta: 7 de marzo de 2018]. Disponible en:
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. *Esther Ferrer. Todas las variaciones son válidas, incluida esta* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en:
<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/esther-ferrer>
- Museo Nacional centro de Arte Reina Sofía, *Dossier Esther Ferrer. Todas las variaciones son válidas, incluida esta* [en línea]. [Consulta: 15 de junio de 2018]. Disponible en:
http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/notas-de-prensa/dossier_esther_ferrer_para_web.pdf
- RAMÍREZ, Juan Antonio. Art corporel o el mordisco hecho arte. En: *El Cultural* [en línea], 18/12/2009. [Consulta: 12 de junio de 2018] Disponible en:
<http://www.elcultural.com/revista/arte/Art-corporel-o-el-mordisco-hecho-arte/26345>
- RAYÓN, Beatriz. El problema de la reproductibilidad técnica (producción en masa) en el arte y el cine. En: *Ocultal Lit* [en línea], 2017. [Consulta: 28 de junio de 2018] Disponible en:
https://www.ocultalit.com/arte/reproductibilidad-tecnica-cine-arte/amp/?utm_source=ReviveOldPost&utm_medium=social&utm_campaign=ReviveOldPost&__twitter_impression=true
- Real Academia Española* [en línea]. [Consulta: 12 de junio de 2018]. Disponible en:
<http://dle.rae.es/?id=DgIqVCc>
- UbuWeb* [en línea]. [Consulta: 18 de junio de 2018]. Disponible en: <http://ubu.com/>
- VALLDOSERA, Eulalia. *Vendajes* [en línea]. [Consulta: 28 de junio de 2018]. Disponible en:
<https://eulaliavalldosera.com/agua-luz-y-sombras-proyectos-realizados-desde-1990/cuerpos-fotos-y-acciones/vendajes-1992/>

8. Índice de figuras.

- Figura 1:** GRAV, *Un día en la calle* (1960). Intervención en el espacio público. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.julioleparc.org/g.r.a.v.html>
- Figura 2:** Pete Ashton, *Sitting In Stagram* (2015). Acción. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: https://www.instagram.com/sitting_in_stagram/
- Figura 3:** Hito Steyerl, *The Tower* (2015). Videoinstalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/tower-torre>

Figura 4: Bill Viola, *Una historia que gira lentamente* (1992). Videoinstalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/slowly-turning-narrative-historia-que-gira-lentamente>

Figura 5: Vito Acconci, *Trademarks* (1970). Acción. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://arh346.blogspot.com/2007/03/vito-acconci-trademarks-1970.html>

Figura 6: Eulalia Valldosera, *Vendajes* (1992). Videoinstalación y acción. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://eulaliavalldosera.com/agua-luz-y-sombras-proyectos-realizados-desde-1990/cuerpos-fotos-y-acciones/vendajes-1992/>

Figura 7: Sophie Calle, *Voir la mer* (2011). Videoinstalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=gdIdbSOBkAY>

Figura 8: Sophie Calle, *Douleur exquise* (2003). Instalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://fresques.ina.fr/elles-centrepompidou/fiche-media/ArtFem00018/sophie-calle-douleur-exquise-1984-2003-detail.html>

Figura 9: Sophie Calle, *Douleur exquise* (2003). Libro de artista. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://store.perrotin.com/en/monograph-artist-books/10000075-sophie-calle-douleur-exquise-2900100000758.html>

Figura 10: Sophie Calle y Greg Shephard, *Double Blind* (1992). Vídeo. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Da4xq_aJiZk

Figura 11: Tracey Emin, *My bed* (1998). Instalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://blogs.elpais.com/con-arte-y-sonante/2014/05/la-cama-desecha-de-tracey-emin-un-icone-de-los-noventa-se-vende-.html>

Figura 12: Felix Gonzalez-Torres, *Untitled (Portrait of Ross in L.A.)* (1991). Instalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://www.wikiart.org/en/felix-gonzalez-torres/untitled-portrait-of-ross-in-l-a-1991>

Figura 13: Marina Abramovic y Ulay, *The lovers* (1988). Acción. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://kickasstrips.com/2015/01/lovers-abramovic-ulyay-walk-the-length-of-the-great-wall-of-china-from-opposite-ends-meet-in-the-middle-and-breakup/>

Figura 14: Peter Campus, *Three Transitions* (1973). Vídeo. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/three-transitions-tres-transiciones>

Figura 15: Christian Boltanski, *Personnes* (2010). Instalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/831336412439286931/>

Figura 16: Peter Campus, *Interface* (1972). Videoinstalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://ruchikarajanimaisd.blogspot.com/2013/07/peter-campus-interface.html>

Figura 17: Nam June Paik, *Three Eggs* (1975-1982). Videoinstalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/574138652477548908/>

Figura 18: Bruce Nauman, *Going Around the Corner Piece* (1970). Videoinstalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000031079&lg=GBR>

Figura 19: Esther Ferrer, *Autorretrato en el espacio* (1987-2014). Instalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://angelsbarcelona.com/en/artists/esther-ferrer/projects/autorretrato-en-el-espacio-installation/362>

Figura 20: Lugares recorridos por la imagen en el proceso de la obra *El cosmos II*, señalados en Google Maps. [Consulta: 3 de julio de 2018]. Disponible en: <https://www.google.es/maps/@1.1320655,-110.7734664,2z/data=!3m1!4b1!4m3!11m2!2s1Bf7JgAwBuFWkVE6YPJvB4AZ8WwU!3e3>

Figura 21: Irene Grau, *Lo importante estaba en la línea, no en el extremo* (2015). Instalación. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <http://www.irenegrau.com/paintings/lo-que-importaba-estaba-en-la-linea-no-en-el-extremo.html>

Figura 22: Walter De Maria, *One Mile Long Drawing* (1968). Intervención en el entorno natural. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://eastofborneo.org/archives/walter-de-maria-s-mile-long-drawing/>

Figura 23: Francis Alys, *Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997). Acción. [Consulta: 25 de junio de 2018]. Disponible en: <https://nodisparenalartista.wordpress.com/2013/02/21/francis-aly/>