

ERIPIA

Continente sin Retorno

Alumno: Alberto Martínez Plaza
Dirección: Silvia Martí Marí

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Campus de Teruel · Universidad de Zaragoza
Grado en BBAA
Diciembre de 2016
Memoria Trabajo Fin de Grado



Universidad
Zaragoza



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1. Itinerario intracurricular: Antecedentes de ERIPIA	4
1.2. Objetivos	9
2. Marco conceptual: Fundamentación	11
2.1. “En Teruel no hay de nada”: Camino, acción y metáfora	12
2.2. “Eso ya no sirve”: Casas, Lugares e historias	15
2.3. “Bueno, algo se podrá hacer”: Deconstruyendo la Ruina	19
3. Contextualización en relación a las teorías estéticas y discursos artísticos	22
3.1. Filosofía <i>Wabi-Sabi</i>	24
3.2. Visión romántica de la ruina	25
3.2. Artistas del caminar	27
3.3. <i>Ready-made</i> , una forma de aprovechar lo cotidiano	28
4. Descripción de la propuesta y del proceso seguido	28
4.2. Desarrollo de la idea	28
4.3. Metodología de trabajo	30
4.4. Aspectos fundamentales en la realización de la obra	30
5. Información técnica detallada de los resultados obtenidos	32
5.1. <i>Los Abandonados</i>	32
5.2. <i>Querido desconocido</i>	33
5.3. ERIPIA. Sitio web	36
5.4. ERIPIA. <i>Continente sin Retorno</i>	37
5.5. Presupuesto	39
6. Conclusiones	40
6.1. Comentario y análisis de los resultados obtenidos	40
6.2. Valoración personal	41
7. Fuentes consultadas	
7.1. Bibliografía	42
7.2. Webgrafía	43

1. Introducción

A lo largo de las siguientes páginas se expone de manera detallada toda la información en referencia al proceso creativo seguido durante la elaboración y puesta en práctica del Trabajo Final de Grado, constituido por una serie de intervenciones escultóricas en lugares públicos de la periferia menos urbanizada de la ciudad de Teruel, además de un relato ilustrado y una web que actúa como soporte aglutinante para los distintos trabajos realizados en torno a una misma temática. “*ERIPIA. Continente sin Retorno*”, supone una síntesis de todo lo aprendido y reflexionado durante los últimos tres años, en torno a los conceptos “Camino”, “Ruina” y “Ciclo”.

Estas reflexiones tienen lugar a raíz del descubrimiento de determinados lugares cercanos a Teruel, cuya existencia es ignorada por la mayoría de los habitantes, así como de ciertos edificios rurales antiguos, actualmente en desuso dada su condición física o espacial; ya sea por mostrar un aspecto bastante deteriorado, o por encontrarse alejados del núcleo urbano, requiriendo un desplazamiento en ocasiones poco cómodo.

El hecho de centrar mi atención y mi trabajo en estos lugares es la consecuencia de la manera en que aparecieron ante mí durante las frecuentes caminatas de relajación por el medio rural, las cuales solían derivar en conversaciones con ancianos que habitaban esas zonas, y que resultaban enriquecedoras, tanto por la cantidad de historias casi olvidadas o desconocidas para la mayoría de la gente, como por los conocimientos que me aportaban, poco valorados actualmente en mi entorno urbano.

Es precisamente por esos lugares y personas, que el concepto “Ruina” se convierte en el principal eje temático de este trabajo, adquiriendo distintas connotaciones a lo largo del desarrollo del proyecto; así como una persona recorre un camino y va modificando su percepción de las cosas, al tiempo que se enriquece con lo descubierto, la definición de esta palabra ha ido cambiando, y dotando así, para mí, de un nuevo valor todo aquello a lo que se pretende describir mediante ella.

Así pues, la finalidad principal del proyecto es, a grandes rasgos, la reformulación de la concepción tanto de todo aquello considerado “en ruinas”, como del concepto de

la ruina en sí. Para alcanzar este fin, he realizado diversas intervenciones escultóricas en puntos aislados de las proximidades de la ciudad, y en algunos puntos de ésta, poco transitados, con la finalidad de sorprender a los transeúntes con la sutil presencia de elementos no habituales, atrayendo así su mirada sobre los lugares a los que, tal vez por la costumbre de verlos a menudo, ya casi nadie presta atención, habiéndose convertido en meros lugares de paso. En cuanto a las historias, quise “rescatar” las vivencias de mi abuelo, quien ha sido una de mis grandes influencias, en gran medida la persona por quien aprendí a apreciar los elementos en desuso.

Antes de entrar en detalles, considero necesario hacer una serie de aclaraciones en torno al título del proyecto y a la finalidad de éste; el nombre *ERIPIA*, es la traducción fonética al español, de la palabra griega “*Ερείπια*”, que significa “*ruinas*”. En cuanto al subtítulo, o apellido del proyecto, “*Continente sin Retorno*”, hace referencia a ese estado de deterioro en que se encuentran los lugares y personas a los que se alude en mis trabajos.

El hecho de que el proyecto reciba este nombre compuesto es sencillo; a lo largo de la historia de la humanidad se han propagado mitos sobre distintos continentes perdidos¹, casi siempre a raíz de algún cataclismo, como la Atlántida, Mu, Lemuria o Thule. A menudo, en algunas obras culturales y en el ámbito académico, Europa es denominado “el viejo continente”, por lo que consideré oportuno dada su proximidad fonética, y tratar el tema de lo antiguo, deteriorado, o en desuso, convertir el término griego en el nombre de un continente imaginario, el lugar al cual iría a parar todo aquello que se califica como ruina, o inservible, de ahí la segunda parte del título. Pero esta segunda parte también simboliza la esencia de la vida; el progreso, el movimiento continuo, incluso en la quietud, avanzando en una dirección desconocida.

1.1.Itinerario intracurricular: Antecedentes del proyecto ERIPIA.

Tras estudiar el bachillerato de artes en el instituto J.B. Porcar de Castellón, volví a Teruel, mi ciudad natal, en septiembre de 2012 para estudiar Grado en Bellas Artes. El retorno a la pequeña ciudad supuso un cambio a varios niveles tanto en mi trabajo

¹ FRÍAS, Gustavo. “Continentes Perdidos”, Grupo *Paradigmas*, Editorial Nueva Lente, 1987.

artístico como en mi percepción de la vida, y por lo tanto un cambio en la manera de relacionarme con el entorno y las personas. Además, el hecho de no conocer a nadie y tener que crear relaciones desde cero me obligaba a salir de la zona de confort, a ser más activo, y a desplazarme a otros sitios para los encuentros sociales, descubriendo así otras áreas de la ciudad que no me habían interesado hasta el comienzo de la carrera.

Durante el primer curso realicé la primera toma de contacto con el trabajo artístico más allá de las artes tradicionales del Dibujo y la Pintura, focalizadas en la representación realista de lo observado. Adquirí conocimientos sobre técnicas y materiales escultóricos, y creció mi interés por las prácticas artísticas de las vanguardias del S. XX, por las innovaciones que planteaban, como el collage a partir de elementos cotidianos, la performance o acción artística como obra en sí, y la alta carga conceptual como base de los trabajos plásticos. Es en este primer curso también cuando entro en contacto con el grupo artístico *Culturhaza*, dedicado a la agricultura ecológica y el arte, en su huerta-espacio creativo a las afueras de Córdoba, lo que potencia aún más mi interés por la investigación del ambiente que habitamos como medio para la creación artística.

Fue a raíz del descubrimiento de nuevos referentes artísticos, y en especial de *Andy Goldsworthy* que la interacción con la naturaleza pasó de ser un aporte de disfrute sensorial, a una fuente de ideas para mis futuros trabajos, y posteriormente un lienzo sobre el cual plasmar mis trazos. Así surgió mi primer trabajo en la naturaleza, “*Refugios*”, compuesto de dos acciones; la primera consistente en realizar cuatro excavaciones en una pared de arcilla natural, cada una con una forma distinta según el significado o la función de dicho refugio, y la segunda consistía en una performance, en la cual, con la cara cubierta de barro líquido a modo de máscara, me desplazaba por el campus y realizaba distintos tipos de acciones que sin esa protección de mi identidad no habría osado llevar a cabo.

Desde el comienzo del segundo año, los paseos por la naturaleza en búsqueda de nuevas ideas y lugares se volvieron cada vez más frecuentes, y fue así como descubrí el grupo de casas a raíz del cual empezó mi trabajo artístico sobre las ruinas. Además, el continuo aprendizaje sobre nuevas técnicas, materiales, autores, corrientes filosóficas,

etc., derivó en un deseo de expandir los límites de mi trabajo, profundizando por primera vez en las prácticas editoriales, como el fanzine, o el libro de artista. Surgen de aquí el primer fanzine en el cual hago de editor, *“El Camino a Casa”*, centrado en las ideas del camino como proceso formativo y el hogar, y la primera pieza escultórica, con el mismo título, en la cual incorporo pequeñas casas de madera realizadas por mi abuelo años antes de nacer yo, réplicas en madera de las casas en ruinas realizadas por mí, y determinados elementos encontrados por la zona en la que estas se encuentran, mezclando así fragmentos de mi vida familiar con el trabajo artístico.

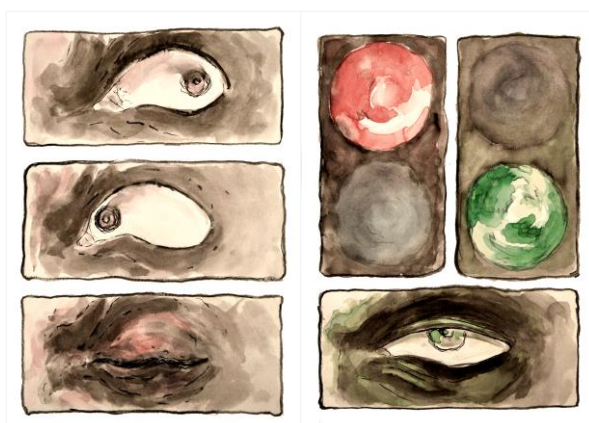
Es en el tercer año de carrera, 2014, cuando comienzo a investigar por todos los medios posibles la historia de las casas de la zona que acabé por denominar *“El salto del ojo²”*, ya que nadie me daba un nombre en concreto que refiriese a ese lugar. Pese a acudir en diversas ocasiones a las oficinas del Registro Municipal y al archivo histórico del Museo Provincial en busca de información apenas pude encontrar datos, ya fuese de la zona, o de las casas y la familia propietaria, por lo que opté por realizar entrevistas a diversas personas que habitualmente paseaban por allí, todas de edad por encima de los 80 años. A partir de la información que pude obtener, y de lo que las casas me sugerían, elaboré distintos trabajos que seguían un mismo marco conceptual, como el relato ilustrado *“La memoria de las piedras”*, o el prototipo de revista *“TOpoMERÁNEO”*, además de diversos trabajos de fotografía con proyecciones de imágenes de las casas, sobre cuerpos desnudos, y otros trabajos de creación de piezas a partir de objetos encontrados, dando así lugar a la instalación escultórica *“El cuentacuentos”*, la cual, en combinación con el relato ilustrado supone una síntesis sensitiva de todo lo indagado y reflexionado sobre las casas.

² El nombre viene por la forma que adquieren los caminos que rodean las casas en cuestión vistos desde lo alto de una montaña cercana, y que generan, por el desnivel del canal de riego, un salto de agua de 1,5 metros.

Por último, el cuarto año supone un gran cambio en mi vida personal y académica, por el hecho de realizar un curso completo de ERASMUS en Atenas, en la Facultad de Diseño Gráfico, donde desarrollo mis conocimientos sobre creación de historias, edición de libros, ilustración y edición audiovisual, las principales áreas de interés creativo para mí. En este año desarrollo diversas ideas de relato ilustrado que desde hace dos años quería plasmar en soporte físico, como “GAIA”, además de ciertos trabajos basados en mi experiencia emocional de ese momento, como “VORTEX” o el libro “SEAS in your eyes SEAS”.



Pliego interior de GAIA.



Pliego interior de VORTEX.

El hecho de encontrarme en una de las ciudades occidentales con mayor concentración de ruinas, yacimientos arqueológicos y museos supuso un gran aliciente para seguir indagando el tema, y desarrollar mi propio discurso sobre éste, a partir de todo lo aprendido y reflexionado a lo largo de toda la carrera. Las visitas al museo de Arte Cicládico³ y al Museo Nacional Arqueológico se suceden a lo largo del año, y esa antigua cultura capta mi atención debido a su carácter sencillo, pero cargado del misticismo propio de los tiempos ancestrales, lo que influyó posteriormente en la estética del proyecto “Οι Παραμελημένοι⁴”.

³ Arte perteneciente a la cultura Cicládica, la cual se desarrolló en las islas Cicládicas, en el mar Egeo, Grecia, desde el 3000 a.C. al 2000 a.C.

⁴ “I Paramelimeni” - Expresión griega cuya traducción al español es *Los Abandonados*.

Otro de los factores clave en mi aprendizaje durante esta etapa, fue el vivir de primera mano la denominada “Crisis de los refugiados sirios”, y conocer el día a día de estas personas.

Mi último trabajo de intervención urbana en Atenas fue la pieza “*Αγαπητέ Άγνωστε*”⁵, en la cual redacté una carta como si de mi recientemente difunto abuelo se tratase, dirigida a quien quisiera leerla, relatando sus vivencias más duras, y las lecciones más prácticas que de él aprendí, y dejé veinte copias metidas en sobres, en un viejo períptero⁶ abandonado.



Detalle de la intervención en el períptero.

Todos estos trabajos realizados, y lo que he aprendido en el proceso, ha motivado que quiera seguir trabajando con elementos, zonas, o historias en desuso o abandono, tratando de remodelar la percepción que de ellos se tiene, en un intento de promover una forma distinta de interactuar con determinados elementos de la vida cotidiana. Además, a lo largo de estos años de investigación he tenido la suerte de conocer a miembros de las administraciones y de organizaciones comarcales que han mostrado interés por mis trabajos, y me han propuesto el ayudarme a continuar mi proyecto, mediante la cesión temporal de salas de exposiciones, y acceso a una base de datos de más de mil edificaciones similares a las que trato a lo largo de la carrera, así como el acceso a éstas, para continuar con las intervenciones, o la creación de eventos artísticos de carácter temporal. Considero más que obligado el agradecimiento a los miembros de Agujama, Culturhaza y a algunos integrantes tanto del Museo Provincial, como de la Diputación Provincial de Teruel.

⁵ “Agapité Ágnoste” - del griego, *Querido Desconocido*.

⁶ Elemento urbano típico de las ciudades griegas, similar a un quiosco exento, en el cual se pueden encontrar todo tipo de productos, a casi cualquier hora del día.

1.2. Objetivos

La finalidad principal del proyecto es atraer la atención del público para mostrarle una alternativa a la visión, percepción o concepción prototípica de todos aquellos lugares, personas, objetos, etc., que definimos como “en ruinas”, “ruinosos”, y que por ende pierden automáticamente gran parte de su valor, claramente un valor práctico, ya que, en ocasiones, determinadas ruinas se preservan con sumo esmero, con la única finalidad de ser exhibidas, actuando como reclamo turístico. Es este el caso de los grandes templos y demás construcciones de culturas ancestrales, y de ciertas piezas del patrimonio cultural universal.



Fachada de una casa abandonada, Sarrión.

Como finalidad secundaria, se encuentra la de fomentar prácticas como el reciclaje activo⁷, tratando de alargar la vida útil de los elementos, ya sea mediante la restauración, la reformulación de la utilidad práctica, o simplemente el aprecio a aquello que muestra con su aspecto la consecuencia natural del paso del tiempo, ya sea persona, objeto, lugar o conocimiento.

De forma más concreta, se pretende:

- Realizar una intervención *in situ* en un elemento del mobiliario urbano típico de Atenas.
- Realizar una serie de intervenciones escultóricas en diversos puntos del trazado urbano y periférico de Teruel.
- Elaborar un relato ilustrado sobre las distintas reflexiones surgidas en torno a los temas descritos.

⁷ Contrapuesto al actual reciclaje urbano, consistente en la separación de los residuos en cuatro contenedores, para que otra entidad los procese y se haga cargo de ellos, derivando esta práctica en ocasiones en el florecimiento de vertederos e incineradoras de residuos, como consecuencia de una gestión ineficaz, tanto por parte de los organismos responsables, como de cierta parte de la población.

- Elaborar una web que actúe como soporte para los distintos trabajos llevados a cabo.

La finalidad de estas acciones es:

- Atraer la atención de los habitantes hacia ciertos elementos considerados de escasa utilidad, belleza o interés económico y por lo tanto menospreciados.
- Invitar a los ciudadanos a interactuar de nuevo, y en un nuevo modo, con esos elementos, para evocar nuevas formas de percibirlos.
- Mostrar el camino a una serie de lugares e historias que a menudo pasan desapercibidos, desconocidos o marginados.
- Transmitir a otras personas parte del aprendizaje adquirido de la convivencia con mi abuelo.
- Poner a disposición del público la síntesis de las bases teóricas del trabajo, como elemento que invite a la reflexión.
- Reforzar la conexión entre el entorno y el trabajo artístico.



Mi abuelo observando el cielo.

2. Marco conceptual: Fundamentación

“*ERIPIA. Continente sin Retorno*” surge a raíz de una serie de reflexiones propias sobre la consideración en la sociedad actual de ciertos elementos, considerados ahora inservibles, ingnorables e incluso molestos. Más concretamente, el proyecto surge como respuesta a dos frases muy habituales en la rutina diaria de esta ciudad; “*En Teruel no hay de nada*” y “*Eso ya no sirve*”, las cuales representan la actitud más dañina e ineficaz de cualquier persona, la que desecha todo tipo de recursos todavía útiles para multitud de usos por el esfuerzo físico o intelectual que supone el encontrar una manera de seguir integrándolo en el día a día, la que propicia los vertederos, perreras, asilos, y demás “cuartos de los trastos”.

Resulta casi paradójico el hecho de que un lugar con semejante riqueza paisajística llena de todo tipo de rincones ocultos y llenos de encanto, y una exuberante cultura rural sea al mismo tiempo un lugar donde los habitantes se quejen de que no haya nada interesante que hacer o ver.

Aquí no se diferencia entre seres vivos, objetos, lugares o historias, todos ellos siguen teniendo algo que ofrecer, y pueden resultar beneficiosos además de inspiradores, en especial en cuanto a la creación artística se refiere. De lo que aquí se trata es de invitar a un recorrido guiado por el camino que a lo largo de estos años se ha ido descubriendo, visitando lugares físicos e ideales. Mostrar que sí hay algo, y mucho, ya que a menudo la belleza de un paisaje habita en los ojos que lo miran, al igual que el resto de cualidades, como la importancia o la utilidad.

De aquí derivan los tres conceptos fundamentales que han guiado la creación del proyecto: el camino, la ruina y el ciclo, los cuales son analizados a continuación de un modo más extenso.

2.1. “En Teruel no hay de nada”. Camino, acción y metáfora.

Desde tiempos remotos caminar constituye un acto esencial de la vida del ser humano; el desplazamiento permite encontrar alimento y distintos elementos útiles para la supervivencia del individuo. Una vez satisfechas las necesidades básicas, caminar se convierte en el método ideal para conocer nuevos lugares, es decir, nuevas fuentes de recursos para el futuro.

Actualmente, en la mayoría de los países desarrollados económicamente nos encontramos sin embargo en una sociedad en la cual, para obtener los elementos básicos de supervivencia, tan sólo debemos desplazarnos a un establecimiento. Nos desplazamos al trabajo para obtener ese dinero, y a centros formativos para obtener la cualificación necesaria para conseguir trabajo. Estos desplazamientos se enmarcan casi siempre dentro de los límites del trazado urbano, y el punto de partida acostumbra a ser el lugar de residencia, la casa, el hogar.

Útil y cómodo, pero peligroso cuando el camino es tan breve que limita nuestra existencia a un vagabundeo sin mayor sentido que la adquisición de consumibles para la supervivencia, pues nuestra mente ha ido desarrollando a lo largo de los milenios su parte racional, ampliando sus facultades y con esto nuestras posibilidades de adaptación al medio y transformación de éste, pero requiriendo así mismo de diversidad de estímulos, en un mundo lleno de ellos y en contraposición a una vida limitada de duración limitada e indeterminada. Surge de aquí la necesidad de interactuar en un modo más intelectual con el medio y con sus habitantes, en el caso de la ciudad actual, personas y mascotas.

Pero incluso estos terrenos pueden llegar a resultar poco estimulantes cuando aportan lo mismo día tras día, y nuestra mente siente curiosidad por saber qué hay más allá. Es entonces cuando la creatividad entra en juego, reformulando la realidad que se nos presenta, impulsándonos a investigar nuevas formas, lugares y elementos.

Ser consciente de esto es la causa de que a lo largo de cuatro años de carrera universitaria caminar más allá de los límites de la rutina haya sido una de mis acciones

más habituales, mediante la cual adquiriría un mayor conocimiento de mi entorno al recorrer sus extensas áreas naturales, y también los rincones más sutiles del núcleo urbano, y es que en una ciudad donde cada día es casi una copia del anterior dada la escasez de estímulos socioculturales innovadores, esta práctica ayuda en gran manera a mantener un equilibrio mental, a menudo desafiado por las condiciones climáticas que presenta el territorio durante los meses fríos y por la manera en que esto afecta al carácter de los ciudadanos, y por ende a la rutina social e individual de cada persona, derivando en un circuito de elementos que se retroalimentan.

Caminar resulta pues una excelente herramienta para ampliar nuestro conocimiento sobre el entorno que habitamos y lo que en él podemos encontrar, y al mismo tiempo mover los engranajes internos de la mente.

Caminar es recorrer el camino, la línea que surca un territorio conectando varios puntos entre sí. Es una invitación a la exploración, guiándonos a través de ese cauce creado en el territorio previamente a nosotros por algún ser o fuerza de la naturaleza. A través de él podemos recorrer paisajes de una forma más cómoda y segura, cuando el camino ha sido creado por otra persona con la intención de facilitar la travesía. Podemos conocer mejor el ecosistema, siguiendo los trazados originados en la tierra por la lluvia y el viento, o por la acción arquitectónica de algún animal. Podemos encontrar a otra persona que desconocíamos, y conectar con ella a lo largo del trayecto. Todo es posible en un camino, porque el camino es movimiento, es paisaje, sonido y luz, es conversación y silencio.

El camino es la representación de la vida misma; partimos de un punto y nos movemos para llegar a otro, variando las etapas de pausa y continuidad, y ritmos del movimiento. Durante ese desplazamiento, vamos conociendo cosas, aprendiendo de ellas y enriqueciendo así el proceso mismo del caminar. Encontramos otras personas, con caminos más o menos parecidos al nuestro, compartimos conocimientos, y nos vamos guiando en función a las huellas de los que caminaron antes que nosotros. A veces incluso buscamos crear rutas alternativas, para así enriquecer el mapa que la humanidad lleva trazando desde que adquirió conciencia de sí misma y de su entorno.

Cuando hablamos del camino como simbolismo de la vida, conocemos el punto de partida, pero no el de destino, y en un trayecto tan importante, cuando se tiene consciencia de la vida propia, es imprescindible un puerto al que llegar, un sentido. Es en ese momento cuando el ser humano lanza la vista al horizonte para buscar algún lugar que atraiga su atención lo suficiente como para enfocar sus pasos hacia ahí.

Claro que no todo el mundo se deja dominar por el miedo a una vida sin destino fijo, y es esa libertad la que crea a los nómadas voluntarios, los que, pese a la multitud de puntos de destino creados por sus predecesores, eligen el movimiento aparentemente aleatorio a lo largo del territorio. Pero no es puramente aleatorio, ya que, en multitud de ocasiones quien guía ese caminar es el instinto, la sensibilidad del entorno y del propio interior de la persona.

Volviendo ahora la vista al sentido más concreto, podemos ver la importancia del camino como elemento de la realidad empírica, ya que “a partir de este simple acto se han desarrollada las más importantes relaciones que el hombre ha establecido con el territorio”⁸, generando dos tipos distintos de sociedad; siendo la primera y más antigua la sociedad nómada, formada por personas que se mueven entre distintos lugares, llevando su hogar allí donde van en función de determinadas necesidades vitales, una sociedad en mayor conexión sensible con el medio que habitan. La segunda es la sociedad sedentaria, aquella que fija su hogar en un punto que tiende a ser estable en el espacio y el tiempo, y cuyos trayectos giran en torno a ese punto, tratando de modificar el entorno para que se adecue a sus necesidades y voluntades.

Cada una de estas dos formas de vivir, de recorrer el camino, conlleva una serie de consecuencias, de beneficios y perjuicios en función de las prioridades de cada persona; por parte del nomadismo hemos adquirido el conocimiento del mundo y las distintas rutas que permiten llegar a los puntos de interés, que más tarde se han dado lugar a las zonas de seguridad y confort del sedentarismo, lo que conocemos como núcleos de población.

⁸ CARERI, Francesco, “*WALKSCAPES, El andar como práctica estética*”, Editorial. Gustavo Gili, 2002. Pág.20.

Es aquí donde se desarrolla la mayor parte de la vida de todo ciudadano, pueblerino, etc. Es el lugar donde se encuentra nuestro hogar y los demás lugares a través de los cuales discurre nuestro tiempo vital, dando lugar a las historias que conforman nuestra identidad, y que permiten ver a posteriori, sea para nosotros mediante la retrospectiva o para quienes vengan después, el mapa de lo que fue nuestro camino.

2.2. “Eso ya no sirve”. Casas, Lugares e historias.

La casa es el primer lugar que conocemos en profundidad, una pequeña porción del mundo delimitada por muros pero que supone todo un continente durante los primeros meses de vida, cuando la persona comienza a desarrollar su instinto explorador.

La casa es seguridad, confort, aprendizaje y orden. En ella adquirimos nuestras primeras nociones del mundo humano, comenzamos a desarrollar las capacidades esenciales de toda persona; aprendemos a comunicarnos a través del lenguaje visual y verbal, damos nuestros primeros paseos a gatas, que darán lugar después al torpe caminar de todo humano novato, y por último, pero no menos importante, aprendemos el funcionamiento de las relaciones sociales a pequeña escala.

La casa es una vivienda, una academia, un hospital, un santuario. Es todo aquello que nuestra mente necesita, y al mismo tiempo es una representación de ésta, tanto más fiel, cuanto mayor control tenemos sobre la configuración y disposición de las distintas áreas y elementos que en ella se encuentran. Se trata de un ser inerte, pero altamente transformable dada la simbiosis entre humano y hábitat.

Al mirar una casa, desde fuera y desde dentro, no sólo podemos ver una obra arquitectónica y unos patrones decorativos, si no que también podemos hacernos una idea más o menos clara de quien vive en ese lugar, sus rutinas, sus gustos y sus deseos más íntimos, por lo que además de representación de la mente sirve también como extensión física de ésta, generando las condiciones óptimas para el desarrollo de la intimidad del individuo y de su círculo afectivo y todas las acciones que requieren de ella para acontecer.

Al igual que la persona, la casa aprende, adquiere experiencias que sólo puede comunicar a través del rastro físico que queda tras el acontecer de los sucesos. He ahí la importancia de algo tan común y cotidiano.

Queda claro pues que una casa es un lugar que cumple con múltiples funciones, siendo la principal la de proporcionar refugio seguro y cómodo. Es precisamente la funcionalidad uno de los valores por los que se guía la sociedad actual, dando lugar a distintas clasificaciones y calificaciones de los seres, objetos y conocimientos, y por lo tanto influyendo en la interacción entre personas y elementos en base a la consideración que cada uno se le atribuye, tanto mayor cuanto más se aproximen estos al grado máximo de la escala de valoración.

La calificación que nos ocupa de entre las distintas existentes, es la de “no funcional”, lo que denominamos inútil, inservible, o ruina; todo aquello que a primera vista parece no tener nada más que ofrecernos, ya sea porque se ha deteriorado físicamente o porque sus prestaciones han quedado obsoletas en comparación a



Vista interior de una casa abandonada en las afueras de Teruel.

otros elementos más recientes, en el caso de los elementos del mundo físico externo a la mente, o porque ya no suscita interés, en el caso de las ideas e historias.

Esta valoración es lo más parecido a una sentencia de muerte que tienen los elementos inanimados y las ideas; pues no se trata de que con el paso del tiempo la naturaleza les haya conferido alguna cualidad que imposibilite de manera empírica y objetiva el seguir haciendo cualquier uso de ellos, si no que la mente humana, dado el esfuerzo que requiere recuperar la máxima funcionalidad que tenía algo en el momento de su creación, ha optado por considerar más productivo crear otro elemento con la misma finalidad, y dejar el anterior a la suerte del tiempo.

Esta práctica era tolerable hasta ahora, un momento de la historia en que la sobrepoblación, escasez de ciertos recursos y la falta de poder adquisitivo para una gran parte de la población mundial ha generado una situación altamente inestable. Si la belleza de un paisaje habita en los ojos que lo miran, habrá que aprender a mirar con belleza. Del mismo modo en que la finalidad de algo se puede reformular, dotándolo así de funcionalidad.

Tenemos un entorno rico en todo tipo de recursos útiles para un gran abanico de actividades, la ciudad es ejemplo de esto; tenemos cantidad de solares y superficies derruidas que permanecen en desuso durante años o utilizadas como escombreras temporales, pero nos quejamos de la falta de espacios verdes. Hay cientos de puntos de acumulación de escombros y residuos cotidianos, pero al mismo tiempo hay una gran cantidad de artistas y artesanos que se quejan de los precios de las materias en los comercios. El esfuerzo que requiere reutilizar esos elementos puede resultar poco cómodo, pero altamente eficiente, y sería lo más lógico dado que nos encontramos en una sociedad con conciencia del reciclaje y las posibilidades que ofrece.

Llega a ser desoladora en ocasiones la visión de la situación global que presentan los medios, ser consciente de la gran problemática existente, y de la cantidad de herramientas y recursos que permanecen desaprovechados por cuestiones de comodidad o valoración.

La ruina es ese acontecimiento social que sucede cuando una persona mira a otro ser que no cumple ciertas expectativas, y puede producir belleza ya que supone la contemplación de lo diferente, por la cantidad de historias que ha vivido y que han ido erosionando su tiempo vital.

Por otra parte podría considerarse este es el principal aspecto positivo de la “ruinificación”, principalmente para aquellas personas a las que la contemplación de algo que demuestra su experiencia con cada muesca o grieta en su superficie, y que como consecuencia ha derivado en la creación de museos, esos lugares donde se tratan los objetos como se trataría al frágil abuelo de la familia, tratando de preservar su deteriorada salud por toda la eternidad a través del aislamiento al contacto humano.

Es una práctica útil, ya que permite conocer en mayor detalle el pasado la humanidad, para aprender un poco más sobre la cultura a la que pertenecemos, además de constituir una estupenda referencia para toda persona dedicada al estudio sociológico, filosófico, etc., y una fuente de inspiración óptima para cualquier trabajador artístico, puesto que nuestro trabajo se nutre de experiencias para crear otras inéditas.

Pero no todo lo que se considera ruina goza del mismo aprecio como para ser preservado; si los grandes templos egipcios, griegos, precolombinos, etc., han tratado de ser rescatados a lo largo de los siglos, es precisamente por esa grandeza con que fueron concebidos, por el inmenso coste de esfuerzo humano e inversión material que supuso, además claro, de ser obras planificadas con cierta visión artística. Son como grandes lunas en un inmenso cielo nocturno, donde brillan otros miles de estrellas, pero por su lejanía al espectador o cualquier otra característica de su brillo no llaman tanto la atención. Esas pequeñas estrellas serían todo aquello que deriva del aspecto cotidiano de la vida, desde pequeños objetos personales, hasta grandes casas y edificios, que no fueron creados como una oda a la grandeza y la inmortalidad, si no como útiles herramientas para el día a día de cualquier persona.

Aun así, no por ello merecen un desprecio semejante, pues como ese abuelo al que nadie presta demasiada atención pero que siempre está ahí cuando su familia lo necesita, el resto de estos elementos tienen la misma capacidad de aportar algo a nuestra vida, ahorrándonos ciertas inversiones de tiempo, esfuerzo o dinero que quedan fuera de nuestro alcance.

Por lo tanto, si la ruina es solo una concepción del ser humano, que tiene sus ventajas pero que no resulta tan eficiente como podría para lo que la situación actual requiere desde hace tiempo, quizá sea más justo emplear unos pocos segundos más cuando decimos que *“esto o aquello es una ruina.”* para decir *“está en desuso, porque...”*, de este modo no contribuiremos a promover ese desprecio de lo que no cumple la expectativa y además podremos generar cierto interés por esos elementos en personas que sabrían cómo sacarles un provecho.

Esa es la esencia del reciclaje; reiniciar el ciclo, o introducir un mismo elemento en un ciclo distinto, lo que conlleva una finalidad diferente. Lo que para algunas personas supone una mera conducta de ciudadano responsable aprendida mediante la imitación de los conciudadanos, para otros es algo que va más allá, es una forma de ver la vida y de interactuar con ella para sacar el máximo partido de lo que ante nosotros se encuentra, por un aprecio a la vida y lo que esta ofrece.

2.3. “Bueno, algo se podrá hacer”. Deconstruyendo la Ruina.

El ciclo, en el ámbito biológico, es una secuencia de etapas consecutivas según un determinado orden y ritmo que todo ser de la naturaleza atraviesa. En otras palabras, podría definirse como el camino de la vida, que se repite una y otra vez a lo largo del tiempo mediante cada individuo. En el caso de los seres humanos, el ciclo vital se resume en Nacer, Desarrollarse y finalmente Morir, así como los animales o las plantas. Nacer y Morir serían pues los puntos de partida y destino respectivamente para cada individuo, teniendo lugar en la fase de desarrollo la posibilidad de reproducción, en la que mediante la concepción se da inicio al ciclo vital de un nuevo ser.

Pero no sólo los seres que habitan el planeta se guían por ciclos, que dependen en gran medida de éste, también el planeta en sí como un gran ser vivo posee sus propios *ciclos biogeoquímicos*⁹, que dependen de la interacción con el Sol y otros cuerpos astrales. Por ejemplo, la posición en relación a la Luna tiene repercusiones en las mareas, y las corrientes de aire se ven afectadas por la cercanía al Sol y la intensidad de las ráfagas de energía que éste desprende.

De estos y otros acontecimientos de la naturaleza derivan las divisiones temporales que ha creado el ser humano para tener una herramienta de medición cronológica, y poder así adaptarse mejor a su entorno, y es que “la especie humana, y prácticamente el resto de las criaturas que habitan el planeta, poseen una habilidad innata para medir el tiempo”¹⁰.

⁹ Derivado de los términos griegos “*bio*”, vida, “*geo*”, tierra y química - del griego “*χημία*”: química. Refiere al movimiento de los elementos de ozono, nitrógeno, oxígeno, hidrógeno, etc. entre los seres vivos y el medio ambiente a través de una serie de procesos.

¹⁰ AYENSU, Edward; WHITEFIELD, Philip, “*Los Ritmos de la Vida*”. Madrid: Editorial Debate, 1984. Pág. 7.

En cuanto a las historias, ideas y otros elementos inertes, el ciclo útil de estos es el resultado de una comparación con el ciclo vital de los seres orgánicos que la mente humana establece a raíz de la observación de la naturaleza, además del hecho de que ambos tipos de seres comparten una tendencia a la desintegración; contemplar las ruinas de lo que antaño fue una robusta casa familiar “nos obliga a contemplar nuestra propia mortalidad”¹¹.

A través de la creatividad, la humanidad lleva dotando de utilidad a los elementos de su entorno casi desde sus inicios, cuando utilizaba ramas y piedras del entorno como útiles para la recolección de alimentos o como elementos de defensa ante agresores. Por lo tanto resulta evidente que no depende tanto de los elementos externos, como de las prioridades de la mente el hecho de que algo reciba la calificación de útil o inútil, siendo así determinada la probabilidad de que ese elemento continúe en uso o por el contrario caiga en desuso.

Por supuesto el factor de la salud humana juega un gran papel en este proceso, ya que si de algo se descubre que puede llegar a resultar nocivo para ésta, y además requiere de una gran cantidad de procesos de saneamiento para que deje de ser así, es más probable que se considere como algo no solo inútil si no desaconsejable. Es evidente pues, que la inversión requerida por un elemento para continuar en uso determina en gran parte la tendencia a considerarlo útil o inútil; un ejemplo serían *las sangrías*¹², una práctica médica bastante popular hasta el S.XIX, que con el paso del tiempo se descubrió que no sólo no era eficaz, sino que además era contraproducente, y que por lo tanto cayó en el desuso dentro del ámbito sanitario.

En cuanto a otros elementos, como las ideas o ideologías, generalmente tienden a caer en desuso por el cambio de intereses del individuo o de la sociedad en conjunto. Pero de igual modo juega un gran papel la eficiencia, como en el caso del cambio de

¹¹ KOREN, Leonard, KIRCHNER, Margarita, “*Wabi-Sabi para Artistas, Diseñadores, Poetas y Filósofos*”. Barcelona: Renart Edicions, 1997.

¹² Procedimiento médico basado en la extracción de sangre para tratar todo tipo de dolencias en los pacientes.

mentalidad que conllevó a la despoblación de gran parte de núcleos de población agrícola; la gente prefería trasladarse a las ciudades y trabajar en el sector industrial a cambio de dinero, dadas las comodidades y mejoras en determinados aspectos de supervivencia que ofrecía la ciudad frente al campo. Ahora, años más tarde, se sabe que efectivamente el campo requiere una serie de inversiones o sacrificios, pero el beneficio reside en el incremento en la calidad de vida en base a un ambiente menos contaminado por las emisiones de gases y unos ritmos mucho más beneficiosos para la psicología humana, afectando de manera positiva a los ciclos biológicos más importantes del cuerpo, como la digestión o el sueño.

Resulta pues evidente que cuando realizamos una inversión de esfuerzo cuyo resultado más positivo es la comodidad o el entretenimiento, estamos dejando de lado algo fundamental para el ser humano, que es la realización personal a través de la interacción con el medio, y la contemplación de una modificación positiva de éste, resultado de nuestro esfuerzo; pese a que llegue a ser duro el cultivo de una porción de tierra extensa, cuando llega la etapa de floración y fruto, contemplar ese paisaje sabiendo que es consecuencia de nuestra inversión diaria se convierte en un gran aporte de satisfacción. Por lo tanto, de esta práctica se obtienen distintos beneficios como son la rentabilidad alimenticia, la satisfacción personal, y un entorno natural activo, lo que resulta en la floración de mayor biodiversidad.

Vivimos en una sociedad en la que abundan las afecciones psicológicas como el estrés o la ansiedad, derivadas de unos ritmos de vida excesivamente insanos y de una obsesión con la reputación social. Pese a que se han conseguido erradicar ciertas enfermedades que hasta hace unos años eran mortales, las personas siguen cayendo en estados de debilidad incapacitante, solo que en esta ocasión el origen se encuentra más en la forma en que gestionamos nuestras vidas. Sin embargo, desde hace unos años ciertos grupos de personas saturados de esta situación han encontrado una solución en la repoblación de lugares agrícolas que quedaron abandonados tras la migración en masa a las ciudades en el S.XIX.

Esto es un ejemplo de como la utilidad o inutilidad parte del ser humano, y no de los elementos en sí, por lo que la calificación de algo como residuo, escombro o ruina

deja de ser un argumento válido para justificar el que algo permanezca en desuso. Hay cientos de formas posibles de utilizar cada elemento, tantas más cuanto más se haya desarrollado la creatividad del individuo y de la sociedad.

Iniciar de nuevo el ciclo útil de un lugar, un objeto, etc., no es difícil, tan sólo se necesita voluntad, y para motivar la voluntad resulta esencial tener claro todos los posibles beneficios en base a las inversiones requeridas por el elemento. Obviamente para conocer los posibles beneficios es necesario ser consciente de la situación global que se vive, así como la situación individual, analizar las necesidades e intereses físicos y psicológicos y en base a las conclusiones obtenidas, actuar.

Una vez me dijo uno de mis profesores referentes, Fernando Ferrer, “las personas hacemos algo en base a tres premisas: Sabemos hacerlo, podemos hacerlo, queremos hacerlo, y la causa más probable para no hacerlo es que no se cumpla la tercera”, esta frase ha marcado desde entonces mi voluntad de aprender a querer, para evitar caer en los vicios de la comodidad, los cuales suponen una traba al desarrollo personal que deriva del acto revitalizante de reciclar cuanto ante nosotros se presenta.

3. Contextualización en relación a las teorías estéticas y discursos artísticos

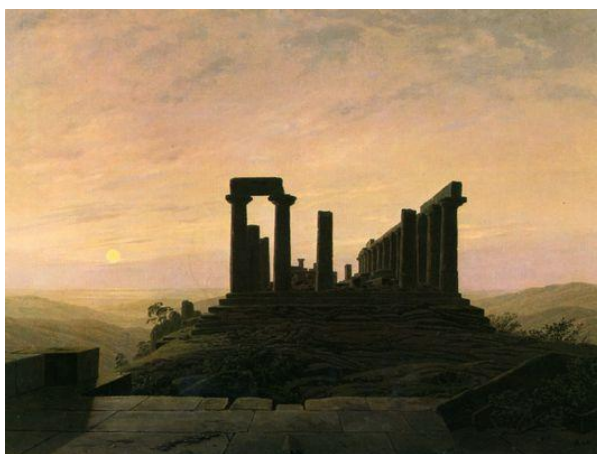
A lo largo de la historia occidental, en las diferentes sociedades, la ética y la moralidad han estado estrechamente ligadas a la estética, relacionándose el Bien con lo bello, lo sublime y lo gracioso y, por el contrario, asignándose al Mal todo aquello que resulta feo, trágico o terrorífico. Esta práctica ha constituido una de las principales herramientas educadoras de las organizaciones religiosas y políticas que han ejercido control sobre una sociedad. De ella derivan conceptos como el tabú o el pecado, utilizados para designar todo aquello que resulta indeseado para quien ejerce el poder, y que por lo tanto deben ser evitados a toda costa; marginados.

Esta costumbre, lejos de ser abolida por el desarrollo intelectual y filosófico de la humanidad, ha conseguido mantenerse vigente hasta la actualidad, dando lugar a la clase de elementos protagonistas de este proyecto. Pero en toda época hay personas que han decidido guiar sus pasos por su instinto y emociones, en lugar de dejar que esas

normas establecidas en la sociedad anulasen su visión del mundo y en consecuencia todas las posibles formas de interacción con cualquier tipo de ser o elemento, y por suerte para la diversidad cultural, algunas de ellas han conseguido incluso “crear escuela”, promoviendo esos rasgos, costumbres y elementos que por no encajar con el canon, se considera que deberían ser evitados e incluso eliminados.

En cuanto al arte, por el hecho de estar subyugado al poder a lo largo de la mayor parte de la historia, sirve como ejemplo perfecto de esta práctica, utilizando elementos visuales asignados a una u otra categoría estética para la representación simbólica del Bien o el Mal, actuando como medio de propaganda moral e ideológica. Esto se mantiene hasta el siglo XVIII, cuando la situación comienza a cambiar a raíz del movimiento cultural ilustrado, con la búsqueda de una sociedad basada en la razón y el intelectualismo, en oposición a la superstición y la ignorancia derivadas del medievo, permitiendo a los artistas trabajar otros temas, por lo que aflora la incursión de rasgos psicológicos o emocionales en las obras. A este periodo le siguió el denominado Romanticismo, un movimiento filosófico y cultural surgido durante el siglo XIX como reacción ante la decepción del fracaso del proyecto ilustrado tras las grandes revoluciones americana y francesa.

Aquí la ruina pasa a ser concebida como un símbolo del fracaso de las grandes expectativas del pasado, y un triunfo de la naturaleza sobre el hombre. Desde ese momento la investigación artística desligada del poder va ganando fuerza, derivando en lo que hoy en día se conocen como las “Vanguardias artísticas” del siglo XX, donde la representación de elementos bellos o sublimes dejan paso a la búsqueda de nuevas formas expresivas más acordes a una sociedad donde el avance intelectual y científico abre nuevas vías y posibilidades.



“Templo en Agriant”, pintura de Caspar Friedrich, 1830.

3.1. Filosofía Wabi-Sabi.

Algunos de los principales rasgos de los elementos que en este proyecto se tratan, se encuentran reunidos bajo este término que designa algo que comenzó como una corriente estética, y que con el paso de los años se ha llegado a considerar como un movimiento filosófico por una parte de la sociedad japonesa.

En principio, esta corriente se caracteriza por un minimalismo combinado por la calidez de la estética rústica de los objetos y edificios del ámbito rural japonés. En el aspecto más filosófico, el Wabi-Sabi se caracteriza por la búsqueda de la belleza en las pequeñas imperfecciones de la vida, llegando incluso a negar la existencia de la perfección, puesto que “cuando las cosas empiezan a estropearse y se acercan a su estado primordial, se vuelven menos perfectas, más irregulares”¹³.

Este pensamiento se basa en el aprendizaje a través de la observación de la naturaleza, dejando de lado toda pretensión de eternidad o trascendencia más típico de la razón humana. Promueve también la idea de que no existe nada completo, ni siquiera el mismo universo, puesto que todas las cosas “están en un estado constante, perpetuo de transformación o de disolución”¹⁴, por lo que la vida pasa a ser un constante devenir de todo lo que la integra.

En cuanto a la relevancia de corriente de pensamiento en la cultura, ha sido notable la influencia en la tradicional ceremonia del té japonesa, ya que la sala se configura de manera austera, sin artificios, y una de las principales características es la de requerir un entorno acogedor y humilde, con la finalidad de que todo influya en la mente para imbuir un estado de conciencia casi místico, que es por lo que se considera a esta tradición una ceremonia, donde cada gesto a la hora de servir el té debe ser comedido para evitar la exaltación de la mente.

¹³ KOREN, Leonard, KIRCHNER, Margarita, “*Wabi-Sabi para Artistas, Diseñadores, Poetas y Filósofos*”, Renart Edicions, 1997.

¹⁴ (Ibidem)

Pero no se limita únicamente a dicha ceremonia, podría decirse que gran parte de la cultura de Japón está en sintonía con la filosofía Wabi-Sabi, ya que “en la estética tradicional japonesa lo esencial está en captar el enigma de la sombra. Lo bello no es una sustancia en sí sino un juego de claroscuros producido por la yuxtaposición de las diferentes sustancias que va formando el juego sutil de las modulaciones de la sombra. Lo mismo que una piedra fosforescente en la oscuridad pierde toda su fascinante sensación de joya preciosa si fuera expuesta a plena luz, la belleza pierde toda su existencia si se suprimen los efectos de la sombra”¹⁵.

3.2. La ruina en el romanticismo.

El Romanticismo fue el movimiento cultural que surgió en Alemania durante la primera mitad del siglo XIX y que se extendió a toda Europa, como consecuencia de la decepción por el fracaso del proyecto iniciado con la Ilustración, mediante el cual se pretendía cambiar determinados aspectos de la política y la educación, para dejar atrás la tiranía y la ignorancia del pueblo, dando lugar a una sociedad basada en el conocimiento adquirido a través de las distintas ciencias, y donde la cultura fuese uno de los principales motores.

Una de las principales características de este movimiento fue una repentina tendencia al aislamiento voluntario del individuo en la naturaleza, huyendo del racionalismo propio de las ciudades, buscando un contacto más enraizado con la naturaleza exterior de la urbe. Uno de los principales motivos para esa exploración de la naturaleza es la concepción de una belleza de todo lo natural, ajeno a las ciudades, en conexión con lo



“Caminante sobre un mar de niebla”, C. Friedrich,

¹⁵ **TANIZAKI**, Junichiro, *El elogio de la sombra*. Editorial Siruela, 2016.

divino. Resulta lógico entonces que la creación artística tomase la naturaleza como su principal fuente de inspiración, puesto que el arte y el sentimiento espiritual a menudo han mantenido una estrecha relación desde las primeras manifestaciones artísticas de la prehistoria.

El arte pues se utiliza como una forma de tratar de llegar a comprender en su totalidad esa belleza divina inherente a lo que no puede ser domado por el ser humano, “Es como si la inagotable riqueza de la Naturaleza estuviese escrita en un idioma que el hombre tuviera antes que aprender.”¹⁶

En cuanto a la importancia de la ruina, esta se percibe como una muestra de la supremacía de la naturaleza sobre la existencia del hombre, siendo “el ejemplo más vivo del triunfo de esa potencia devastadora”¹⁷, por lo que para el hombre del romanticismo la contemplación de estos elementos deriva en una sensación agridulce, al ser testigo de la implacable acción de la madre natura, y al mismo tiempo contemplar un símbolo de su propia mortalidad y de lo efímero de su existencia.

El hecho de que las ruinas adquieran tal importancia conlleva al desarrollo de la “monumentalización” de ciertos restos arquitectónicos relevantes en las culturas pasadas. Es el caso de las ruinas medievales o las de origen clásico griego. El paso siguiente llevado a cabo por los últimos románticos fue el desarrollo de una teoría de la restauración que trataba aunar el carácter histórico de las obras y al mismo tiempo conferirles un cierto aire de contemporaneidad. Finalmente, es a raíz de los trabajos del arquitecto y restaurador Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc cuando se extiende la práctica de una restauración de las ruinas más purista, concibiéndose como una forma de devolver la obra a su estado primigenio, eliminando todo rastro de la acción del tiempo y la naturaleza sobre ella.

¹⁶ CARUS, Carl Gustav, *Cartas y anotaciones sobre la pintura de paisaje*. Editorial Antonio Machado, 1992.

¹⁷ MARZO, Jorge, La ruina o la estética del tiempo, *Universitas*, 1989, vol.8, p.49-52.

3.3. Artistas del caminar.

Han sido varios a lo largo de la historia los artistas que han dedicado sus versos al camino, y al acto de caminar, pero en este caso nos centraremos en quienes se han propuesto hacer del caminar un arte.

Como el resto de prácticas que no consisten en las denominadas “artes tradicionales”, como la pintura, la escultura, o el dibujo, la creación de arte mediante el recorrido del espacio surge a raíz de las vanguardias artísticas, a principios del siglo XX. Según Francesco Careri, integrante del grupo Stalker, el auge de esta costumbre es debido “a Dadá y a sus garbeos por la capital y a sus caminatas al azar por la campiña francesa”¹⁸. A raíz de estos paseos, surge el desarrollo conceptual de las piezas del grupo.

Además de como elemento creador de arte, para el Land Art y sus autores esta práctica supone una herramienta fundamental para el descubrimiento de lugares interesantes, y elementos del medio natural a utilizar en su intervención. Andy Goldsworthy, Richard Long o Robert Smithson son nombres claves de esta vertiente de arte en el espacio público.



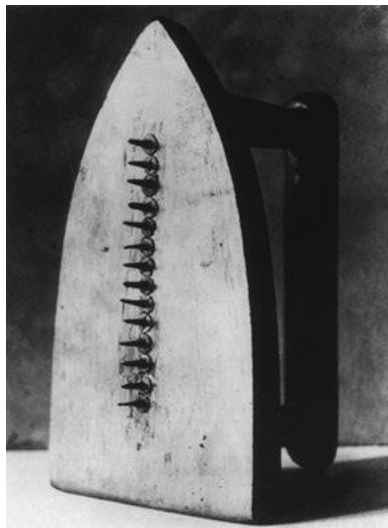
“A line made by walking”, R.Long, Inglaterra, 1967.

¹⁸ CARERI, Francesco, “WALKSCAPES, *El andar como práctica estética*”, Editorial. Gustavo Gili, 2002, pág.

3.4. Ready-made, una forma de aprovechar lo cotidiano.

Esta práctica también conocida como el “objeto encontrado”, surge a raíz de las vanguardias de inicios del siglo XX, y consiste en la integración de elementos de carácter cotidiano, cuya finalidad de diseño no estaba relacionada en un principio con la creación artística.

Uno de los primeros ejemplos de esta práctica se encuentra en el movimiento dadaísta, con autores como Man Ray o Francis Picabia. La premisa que origina esta inclusión de elementos de carácter no artístico es la de mostrar que lo que se conoce como arte es una percepción del hombre, suprimiendo así la anterior concepción del arte como algo de origen divino.



“Cadeau”, F.Picabia, 1921.

A partir del uso dadaísta del objeto cotidiano como pieza de arte, se deriva a la situación en la que el objeto pasa de ser un elemento integrante de la pieza, a través de la modificación o manipulación de éste, a un desarrollo de la visión poética de los objetos y los lugares, previamente considerados carentes de relevancia o cualquier rasgo que siglos antes les hubiera conferido ese carácter digno de admiración artística.

Nombres como Marcel Duchamp, también en el siglo XX, Damien Hirst o Chema Madoz son otros ejemplos de cómo un objeto corriente, mirado con la intención adecuada puede llegar a mostrar carácter artístico.

4. Descripción de la propuesta y del proceso seguido

Tras haber desarrollado la fundamentación teórica y conceptual del proyecto, es momento de entrar en detalles respecto al desarrollo y puesta en práctica de las ideas generadas a partir de las reflexiones en torno a la temática central anteriormente descrita.

4.1. Desarrollo de la idea.

ERIPIA. Continente sin Retorno, surge durante el último año de carrera, como una consecuencia lógica de todo lo anteriormente reflexionado y realizado, sobre todo aquello que permanece en desuso, considerado ruina. Pese a que todo comenzó a raíz de unas centenarias casas derruidas en la periferia rural de Teruel, pronto mi interés se fue extendiendo a todo tipo de personas y elementos que aparecieron en el camino.

Es por esto que consideré oportuno hacer algo más que realizar intervenciones artísticas en esos lugares descritos anteriormente, y tratar de conectarlos con la ciudad de una forma más activa, introduciendo elementos de las tecnologías de la comunicación en las nuevas piezas a dejar en el lugar, las cuales actuarían como nexo digital entre el espectador y el resto de ubicaciones, dando así a conocer posibles lugares desconocidos y ampliando la consciencia del entorno.

El desarrollo de este proyecto tiene su origen en la ciudad de Atenas, donde a escasos meses de finalizar mi estancia y regresar a Teruel, decidí realizar a modo de ensayo una serie de intervenciones escultóricas en la ciudad, en determinados lugares y elementos urbanos que entraban dentro del límite del desuso por su consideración de antiguos o ruinosos. Al contrario que en el caso de Atenas, conocía a fondo el plano urbano y periférico de Teruel, por lo que la parte del trabajo de exploración y selección de lugares para intervenir ya estaba solventada.

A esto cabe sumar el hecho de que a lo largo de los tres primeros años de la carrera me había dedicado a indagar las múltiples historias de la ciudad y de sus distintas áreas, a través de conversaciones con lugareños, familiares y conocidos, además de frecuentes visitas al Registro Parcelario Municipal y al archivo histórico del Museo Provincial, por lo que la recogida de datos era otra parte del trabajo resuelta tiempo atrás.

4.2. Metodología de trabajo.

Teniendo en mente diversas zonas a intervenir, como el área de la antigua estación hidroeléctrica a las afueras de Teruel, camino de San Blas, la antigua placeta en el “Cerro de los alcaldes”, diversos puntos en desuso o poco transitados del centro urbano, y algunas zonas del parque natural de arcilla y con la finalidad de suscitar la curiosidad de público, decidí realizar las piezas y las posteriores intervenciones durante los meses de septiembre, octubre y noviembre, previamente a la entrega y defensa ante tribunal del TFG. Puesto que ya conocía la ubicación de ciertos lugares en desuso y había recogido información sobre ellos, lo único que restaba era la realización de las propias piezas que más tarde situaría en esas áreas.

En primer lugar, adquirí las materias primas necesarias, como la escayola y la silicona, tras lo cual comencé la producción. Una vez todas las piezas habían sido elaboradas, el paso siguiente era la distribución por los diferentes puntos anteriormente citados, y registrar de manera audiovisual el resultado estético obtenido.

La última parte del proceso fue la inclusión en la página web de las distintas fotografías realizadas, a modo de explicación visual del proyecto.

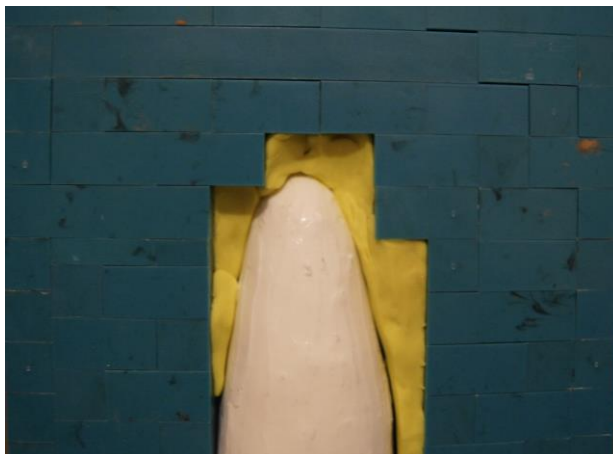
4.3. Aspectos fundamentales en la realización de la obra.

Para la realización de las distintas piezas escultóricas han sido necesarias la utilización de diversas técnicas de reproducción, que a su vez requerían de determinados materiales, como la silicona y la escayola, los cuales proporcionan una gran adaptabilidad a las formas y una velocidad de secado relativamente rápida.

En el caso de las estatuillas que integran la obra *Los abandonados*, el trabajo tuvo un proceso lento durante la generación del primer molde, pues sólo tenía una figura original del trabajo realizado en Atenas, y el molde que allí realicé se había deteriorado demasiado como para seguir usándolo para obtener réplicas similares. La silicona de tubo se debe de aplicar a capas, dejando un tiempo de secado de al menos 40 minutos

entre aplicaciones para garantizar el secado óptimo y evitar la formación de bolsas líquidas en el interior del molde, lo que supondría un punto débil en la estructura, que podría afectar al proceso de reproducción posterior.

Por otra parte, el proceso de creación del armazón de refuerzo de escayola requería de un especial cuidado a la hora de delimitar la carcasa de silicona mediante placas de madera o plástico y plastilina para sellar las juntas y evitar así que la escayola líquida se derramase alrededor, derrochando una cantidad innecesaria del material. En mi caso



Detalle de la estructura realizada con bloques.

opté finalmente por utilizar bloques de construcción para niños, por la versatilidad que ofrecen a la hora de crear estructuras, y poder ceñir las paredes de forma fácil y variable a la carcasa. Además, al ser piezas que encajan a la perfección, sólo era necesario aplicar plastilina en el hueco correspondiente a la carcasa de silicona, entre ésta y las piezas que la rodeaban.

Una vez los moldes se han creado, el proceso pasa a ser rápido, cuando se ha calculado la proporción de agua y escayola necesaria para introducir en el molde vacío. Esto posibilita la creación de un segundo molde, es decir, repetir el primer proceso, mientras se van creando réplicas.

Es un trabajo en el cual hay que ser cuidadoso y prestar atención a la manipulación de los materiales, ya que pasarse en las proporciones o los tiempos de aplicación influye en los tiempos de fraguado e incluso en los resultados de firmeza de la mezcla resultante.

5. Información técnica detallada de los resultados obtenidos

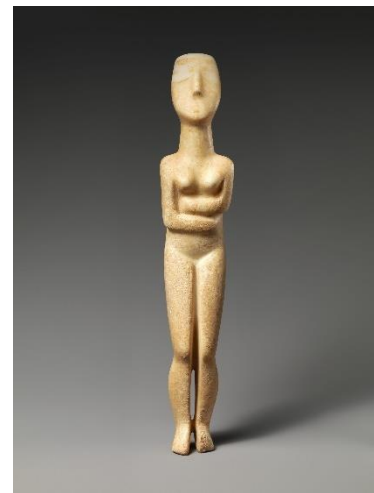
A continuación explicaré de manera detallada los distintos trabajos que componen el proyecto *ERIPIA. Continente sin Retorno*.

5.1. Los Abandonados.

Datos técnicos: *Los Abandonados*, 2016. Instalaciones en espacios públicos. Medidas variables. Teruel.

Para esta serie de intervenciones realicé unas pequeñas esculturas humanoides que actúan como hitos en el camino, señalando lugares que han caído en el desuso o que carecen de consideración entre los ciudadanos.

La estética de las mismas viene influenciada por las pequeñas figurillas funerarias de la cultura cicládica, las cuales me cautivaron por completo durante mis habituales visitas al Museo Nacional de Arqueología.



Ejemplo de estatuilla cicládica.

Comencé el proceso realizando un molde en silicona de una de las estatuillas que había tallado en escayola durante los ensayos en Atenas. Puesto que la intención era reutilizar todos los recursos posibles para evitar un gasto excesivo, decidí utilizar silicona blanca en tubo, y esparcirla con espátulas sobre la figura a reproducir, creando a capas una especie de funda la cual estaba reforzada por un armazón de escayola de dos partes. Después de verter la escayola líquida en el interior del molde esperaba unos minutos hasta que fraguaba, tras lo cual la sacaba y eliminaba las rebabas con una cuchilla para dejarla secar durante un día. Posteriormente, cuando alcancé las



Detalle del resultado final de varias figuras.

60 réplicas cubrí una parte de las figuras con vendajes de yeso y otra con pintura casera para pizarra o café diluido en agua con tinta, para variar el aspecto de cada figura.

Cada figura está acompañada por una pequeña tarjeta de cartón reciclado, en la que aparece un código QR¹⁹ que al ser escaneado con un lector de códigos para móviles redirige al espectador a la página web del proyecto, donde puede encontrar un mapa con la localización del resto de figuras, que marcan lugares de características similares acorde con la temática tratada en el proyecto.



Fotografía de una de las estatuillas junto al código QR.

La finalidad de esta pieza es la de actuar como punto de atención suponiendo además un pequeño regalo para quien visite el lugar, promoviendo a través del enlace a la página web la investigación del espacio de la ciudad y alrededores, para que así otras personas puedan conocer mejor su entorno y beneficiarse de todo aquello que me aportó en su día el descubrimiento y la exploración de esas zonas.



Una de las estatuillas situada en el centro de Teruel.

5.2. Querido desconocido.

Datos técnicos: *Querido desconocido*, 2016. Instalación en espacio público. Medidas variables. Teruel.

Esta intervención está formada por la reproducción de un par de pies y de manos, bajo las cuales hay una serie de sobres en los que se puede encontrar una carta que

¹⁹ Del inglés Quick Response code, "código de respuesta rápida".

relata los puntos más amargos de la vida de mi abuelo, uno de mis principales referentes en la vida, y las enseñanzas más provechosas que de él pude aprender.

Para la elaboración de la escultura cubrí con vendas de yeso mis manos y pies para obtener una réplica de elementos de la figura humana de forma fácil y rápida. Tras el secado de las vendas, rellené el interior con escayola líquida y restos de otras piezas que se habían quebrado



Fotografía del conjunto de elementos.

anteriormente, y los situé en un banco del llamado “Cerro de los alcaldes”, una zona con atractivas vistas de la ciudad de Teruel y del paisaje de arcilla natural donde se respira tranquilidad, pero que casi siempre se encuentra vacío de visitantes.

En cuanto a la presentación de la instalación, lo primero que el visitante puede apreciar es un par de pies, frente al banco, como si alguien estuviese sentado en el, y un par de manos en pose relajada, sosteniendo un paquete con sobres. Con esta disposición de los elementos lo que pretendo es representar la ausencia del anciano, en este caso mi difunto abuelo, mediante la presencia de tan sólo los pies, como símbolo de su amor por el acto de pasear, y unas manos, ya que era frecuente verle observando con detalle sus manos y los pliegues que su piel presentaba, además de por su destreza manual en distintos oficios a lo largo de su vida.

El sobre está bañado en una mezcla de agua, café y tinta para simular el aspecto del papel envejecido, y presenta en la parte del destinatario la frase “Hay vida más allá de la ruina”, además de un código QR pegado a modo de sello, a través del cual se puede acceder a la página web de *ERIPIA*. Decidí dejar más de un



Fotografía del conjunto de sobres.

ejemplar de la misma carta, posibilitando así que cualquiera que sienta aprecio por ésta pueda llevársela, como un regalo desinteresado de un anciano desconocido...

La elección del lugar tiene su significado por la comparación que establezco entre ese tipo de lugares y mi abuelo, quien al igual que gran parte de la población anciana de este país fue infravalorado durante gran parte de mi vida por mis familiares y por mí mismo hasta la adolescencia, momento en que comencé a apreciar todo lo que ese hombre suponía, dadas sus vivencias.

Con esta intervención hago un homenaje a mi abuelo, José María Martínez Lorente, quien fue para mí mucho más que mi abuelo, haciendo las veces de figura paterna, además de motivar en mí la pasión por el aprendizaje de todo lo que pudiese; música, artes plásticas, artesanía, artes marciales, idiomas, reparaciones del hogar y quizá lo más importante, intentó enseñarme a vivir la vida disfrutando de lo que me fuese encontrando en el camino, adoptando a partir de los veinte años su lema vital ante la pasividad por miedo o vergüenza, “Más tonto serás”. De él surge gran parte de mi persona, y de su influencia surgen los temas centrales de este proyecto.



Aspecto final de la intervención.

3. ERIPIA. Sitio web.

Datos técnicos: *ERIPIA. Continente sin Retorno*, 2016. Diseño de sitio web.

Este trabajo de diseño web actúa como aglutinante de todo lo realizado en torno al tema del desuso, la ruina, el reciclaje, etc., además de servir como plataforma de registro para los trabajos que realice en el futuro en torno a la misma temática, por lo que podría considerarse un portfolio en línea sobre mi trabajo como “artista del desuso”.

Para la creación de la página web opté por utilizar un servicio de creación y gestión de sitios en línea denominado “*Wix*”, dado que la estructuración de las distintas secciones del portal y los elementos que las integran resulta ser fluida e intuitiva, siendo accesible para cualquier usuario con unos mínimos conocimientos de informática y navegación en línea.

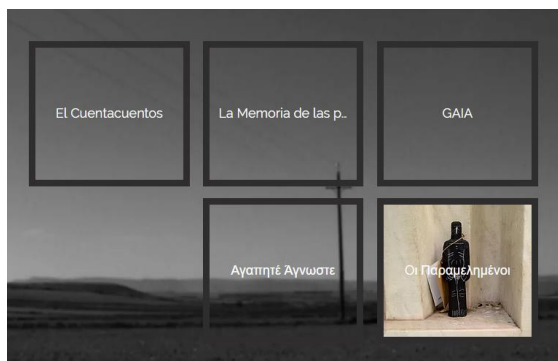
En primer lugar, la estructura de la web se compone de una pantalla de presentación en la que se puede ver tan sólo una fotografía de un paisaje rural sobre un fondo negro, y el título del proyecto a la derecha. Desde esa página a través del título accedemos la página de contenidos denominada “*Encuentros*”, donde se muestran una serie de imágenes en miniatura con un pequeño título, que actúan como enlaces a la página de visualización de cada uno de los distintos trabajos. Desde la página de contenidos se puede acceder a una tercera sección principal “*Otros caminos*”, donde hay enlaces a otras webs de artistas o colectivos como el grupo Culturhaza, que trabajan en ámbitos similares, además de una opción para contactarme, y un enlace a mi página de Tumblr²⁰ donde se encuentran el resto de mis trabajos artísticos de temática variada.



Imagen de la pantalla principal de la web.

²⁰ Plataforma online de creación de blogs - del inglés “diario”, “bitácora”- que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audio.

Todos los elementos visuales que conforman la página resultan de las sesiones de fotografía llevadas a cabo durante los últimos tres años, comulgando así con los valores que con este proyecto pretendo promover. Para la imagen del fondo general escogí una toma del paisaje natural de *Celadas*, a dieciocho kilómetros de Teruel. En cuanto a las tipografías, opté por realizar los textos de la web a mano con tinta negra sobre cristal lacado blanco para fotografiarlos y trabajar sobre el digitalizado posteriormente, convirtiendo el blanco de fondo en transparencia haciendo posible así su inclusión en cualquier parte y optando siempre por la sencillez estética.



Detalle de la sección *Encuentros*.

Cabe destacar que no está finalizada de manera permanente, pues pretendo que sea la base de futuros trabajos realizados en torno al tema a partir de aquí, por lo que seguramente tanto el contenido como el diseño visual vaya cambiando. Aun así, considero que el aspecto visual consigue transmitir las sensaciones que a lo largo del recorrido he ido experimentando; antes de la publicación en línea del sitio, envié un enlace de previsualización a algunos de mis conocidos para que la explorasen y posteriormente me comentasen su opinión sobre cualquier aspecto referente a la estructuración, presentación visual, organización de los elementos, etcétera.

5.4. ERIPIA. Continente sin Retorno.

ERIPIA. Continente sin Retorno es la cuarta y última pieza que forma el proyecto. Se trata de un relato ilustrado cuya temática central es la del proyecto global; las ruinas, el camino, y el reciclaje.

Esta pieza lleva por título el nombre del proyecto por el hecho de que constituye la síntesis visual de las reflexiones que han guiado el desarrollo del mismo. Considero necesario destacar que este trabajo puede, y aspira a seguir desarrollando su potencial,

por lo que en este apartado se describen ciertas características de los elementos con los que trabajo, así como la metodología de trabajo que estoy siguiendo, más que especificar una pieza única y definitiva final.

Se trata de una descripción subjetiva de la problemática derivada de la “ruinificación” de los objetos y las desventajas de promover el desuso de ciertos elementos que todavía poseen aplicaciones prácticas a través del reciclaje. En este relato ilustrado, no se habla de unos personajes o una historia concreta; las ideas que se describen están narradas por una voz anónima, y no se ubican en un tiempo o un lugar concretos.

En cuanto al desarrollo práctico, la primera fase del proceso consiste en la elaboración de un guión para posteriormente planificar la distribución de los elementos visuales, con la finalidad de dotar al conjunto de fluidez visual, y al mismo tiempo crear pliegos con interés estético. Una vez determinado cómo va a ser cada página, realizo bocetos de prueba en formato DIN A3, para posteriormente poder escanear con una resolución que permita una impresión de calidad en distintos formatos.



Boceto para la imagen de la portada.

Respecto del aspecto técnico, estoy trabajando con distintas técnicas gráficas; grafito, pastel y tinta, sobre un papel vegetal marrón de noventa gramos, formato A3. La intención, una vez finalizado el proceso de dibujo, es incluir collage digital en algunas partes, reutilizando fotografías realizadas durante las sesiones de estudio fotográfico de lugares en desuso y las sesiones realizadas con mi abuelo como protagonista. Para la elaboración de este trabajo he tomado como referentes a otros artistas de la novela gráfica que incluyen diversos elementos fotográficos para dotar de mayor personalidad a sus obras, como Dave Mckean o Enki Bilal.

5.5. Presupuesto.

Algunos de los precios aquí establecidos son estimaciones, dado que, a excepción de la escayola y la silicona, así como de las impresiones digitales, pues uno de los valores que pretende promover *ERIPIA* es la reutilización de recursos, la mayoría de los cuales fueron adquiridos como regalos o material de prácticas hace años.

- Saco de 25 Kg de escayola	3'5€
- Silicona blanca en tubo	2'5€ x 3 = 7'5€
- Rollos de venda con yeso	1'5€ x 9 = 13'5€
- Cúter de carpintero	3'5€
- Impresiones QR	0'20€
- Copias de la carta	1'80€
- Pintura acrílica	3€
- Barras de pastel	6€
- Caja de lápices acuarelables	5€
- Tinta china	3'5€
- Bloc de dibujo A3	4€

TOTAL 51'5€

6. Conclusiones

Habiendo descrito la fundamentación conceptual y motivación del proyecto, así como los referentes artísticos y teóricos y la información técnica en cuanto al proceso de elaboración y resultados finales, procedo finalmente a mostrar mis reflexiones sobre el proyecto realizado.

6.1. Comentario y análisis de los resultados obtenidos

Es difícil saber con toda seguridad si he alcanzado algunos de los objetivos con los que inicié el proyecto, citados anteriormente, dado que dependen de las personas que por esos lugares hayan transitado desde el momento de mi intervención. Es por eso que en la página web de *ERIPIA* hay una sección de contacto, donde quien quiera realizar cualquier tipo de comentario al respecto de lo que ha encontrado tiene la posibilidad de hacerlo.

Aun así, teniendo en cuenta los resultados que pude apreciar a raíz de las intervenciones que realicé en Atenas considero que atraerá la atención de algunas personas, y si consigue aportarle algo el encontrar ese pequeño elemento inesperado en el camino, lo consideraría todo un logro, ya que una de mis motivaciones para seguir indagando en la identidad del territorio y de las personas fueron pequeños detalles a los que otras personas no parecían prestar atención, y que el simple hecho de descubrir me llenaba de entusiasmo y curiosidad. Además, durante esas primeras intervenciones fue gratificante ver que las estatuillas permanecían poco tiempo en el lugar donde las colocaba dado que antes o después alguien se las llevaba, síntoma de que agradaban lo suficiente como para acercarse a esos elementos antes desatendidos.

En cuanto a los resultados plásticos obtenidos, me siento satisfecho por el hecho de haber podido trabajar más a fondo los materiales que tanto me gustan por su versatilidad y apariencia, y por no haber tenido que realizar una inversión económica exagerada, cosa que ni me interesa ni me puedo permitir.

También considero importante destacar el hecho de que a través de una mínima modificación del entorno de los lugares intervenidos he logrado satisfacer mis expectativas en lo referente a la estética, pues al igual que los ancianos o las viejas casas, mi intención era que los elementos destacasen por su sencillez en contraste a la grandeza del paisaje. Y por supuesto resulta gratificante el hecho de saber que a través de mi trabajo he conseguido “reactivar” determinadas zonas de Atenas y Teruel, que permanecían aparentemente en desuso, lo cual es uno de los principales objetivos del proyecto *ERIPIA*.

6.2. Valoración personal

Echando la vista atrás, considero este trabajo una buena forma de finalizar la que podría definirse como la “fase de iniciación” en el trabajo artístico a través de elementos en desuso, pues no pretendo que sea un punto final ni mucho menos, principalmente por el hecho de trabajar con algo tan abundante en la sociedad, y de lo que se puede aprender y sacar un gran rendimiento. Además, todo lo que he investigado y tratado de aprender me ha impulsado a modificar la forma en que percibo la vida, configurando al mismo tiempo cómo interactúo con mi entorno.

Valoro como algo muy positivo el hecho de haber seguido trabajando el tema y ver cómo ha evolucionado, en lugar de simplemente quedarme estancado en la percepción romántica de ese tipo de elementos, que es por lo que comenzó todo. Han sido largas horas de paseos, conversaciones y exploración del terreno natural, así como del propio terreno interno de mi mente y de mi vida, como individuo perteneciente a una realidad familiar, social, etc. determinada.

Es un placer poder dar fin a la carrera con trabajos en los que hablo de todas esas cosas que tanto me han atraído y de las personas que han influido de algún modo. Lo único que amarga esa sensación es el no poder mirar a mi abuelo a los ojos tras la presentación final y dedicarle una sonrisa, para compartir con él uno de los momentos más importantes para mí, y en el que tanta influencia ha tenido.

Por último, considero necesario decir que a través de los trabajos realizados en torno a la temática central he podido llegar a sentirme realizado, por el desarrollo de un trabajo artístico que va más allá de unas premisas académicas preestablecidas y conecta con mi experiencia vital, nutriéndose de ella y al mismo tiempo nutriéndola. Puede que *ERIPIA* como idea surgiese hace escasos meses, pero como sentimiento ha permanecido latente en mí desde hace algunos años y es por eso que considero oportuno continuar desarrollando una línea de trabajos afín a ese sentimiento y a la idea que ha generado.

7. Fuentes consultadas

7.1. Bibliografía

AUGE, Marc, *“El tiempo en ruinas”*, Editorial Gedisa, 2009.

AYENSU, Edward; **WHITEFIELD**, Philip, *“Los Ritmos de la Vida”*, Editorial Debate, 1984.

BACHELARD, Gaston, *“La poética del espacio”*, Fondo de Cultura Económica Española, 1965.

BALLESTERO, Manuel, *“El principio romántico”*, Editorial Anthropos, 1990.

CARERI, Francesco, *“WALKSCAPES, El andar como práctica estética”*, Editorial Gustavo Gili, 2002.

CARUS, Carl Gustav, *Cartas y anotaciones sobre la pintura de paisaje*. Editorial Antonio Machado, 1992.

CASTRO, Fernando; **VIDAL**, José; **RUIZ**, Alberto; **BALLESTEROS**, José, **PÉREZ**, José, *“CONSTRUIR, HABITAR, PENSAR. Perspectivas del arte y la arquitectura contemporánea”*, Catálogo del IVAM, 2008.

CORTÉS, Ferrán Ramón, *“La isla de los 5 faros”*, Editorial RBA Libros, 2007.

DIRECCIÓN GENERAL DE ARQUITECTURA Y EDIFICACIÓN, “*Arquitectura en regiones devastadas*”, Publicación del MOPU de Madrid, 1987.

DUQUE, Félix, “*Pensar, Construir, Habitar*”, Publicación de la Fundació Pilar i Joan Miró, 2000.

DURÁN, Pablo, “*Paseando en las ruinas. Walter Benjamin y su concepto de revolución*”, Universidad de los Andes, 2012.

KOREN, Leonard, **KIRCHNER**, Margarita, “*Wabi-Sabi para Artistas, Diseñadores, Poetas y Filósofos*”, Renart Edicions, 1997.

LÓPEZ, José Manuel, “*La reconstrucción de Teruel. 1939-1957*”, Publicación del Gobierno de Aragón, 2005.

MADERUELO, Javier, *Paisaje y arte*. Publicación del CDAN de Huesca, 2006.

MARZO, Jorge, La ruina o la estética del tiempo, *Universitas*, 1989, vol.8, p.49-52.

MILLET, Teresa; **DE BARAÑANO**, Kosme; **ANFAM**, David; **LIPPARD**, Lucy; **SIMONDS**, Charles, *Charles Simonds*. Catálogo del IVAM, 2003.

PEREC, George, *Especies de espacios*. Editorial Intervención Cultural, 2001.

RAQUEJO, Tonia, *LAND ART*. Editorial Nerea, 1998.

TANIZAKI, Junichiro, *El elogio de la sombra*. Editorial Siruela, 2016.

7.2 Recursos online

ENGAWA, “La ruina”, Rubén Páez.

<http://www.engawa.es/index.php?/numero03/--la-ruina-----/>

QUO, “*Maletas pintadas con... ¡Historias!*”.

<http://www.quo.es/ser-humano/maletas-pintadas-con-!historias>

Chris Marker - Alain Resnais – “*Las Estatuas También Mueren*”.

<https://www.youtube.com/watch?v=YaLoealsVmE>

Charles Simonds, web oficial.

<http://www.charles-simonds.com/index2.html>

Thomas Riedelsheimer, “*Rivers and Tides: Andy Goldsworthy Working with Time*”.

<https://www.youtube.com/watch?v=YneW7xksBHY>

Peter Chapman, “*Two autumns: Andy Goldsworthy*”.

https://www.youtube.com/watch?v=zz14M_pbzdU