

MEMORIA

TRABAJO FIN DE GRADO

Elena Benedí Sebastián

TUTOR: Soledad Córdoba Guardado

Facultad de CC. SS. y Humanas

Universidad de Zaragoza

Campus de Teruel

CURSO 2011/2012.



Universidad
Zaragoza



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

ÍNDICE

1. Presentación	p.3
2. Introducción	p.5
3. Objetivos	p.6
3.1. Generales	
3.2. Específicos	
4. Planteamiento y antecedentes	p.7
4.1. Sinopsis	p.7
4.2. Subjetividad, sueño y subconsciente. El espacio subjetivo	p.7
4.3. Ciudad y espacio urbano. Concepto de <i>megalópolis</i>	p.13
5. Referentes	p.17
6. Metodología del trabajo	p.30
6.1. Cuestiones técnicas	p.30
6.2. Relación de asignaturas cursadas en el Grado en Bellas Artes	p.31
6.3. Desarrollo del proceso	p.32
7. Presupuestos	p.36
8. Conclusiones	p.37
9. Bibliografía	p.39
ANEXOS	p.42

1. Presentación.

Siempre me he sentido atraída por la construcción de imágenes a partir de ideas, así como a la inversa, de ideas a partir de imágenes. Disfruto especialmente diseñando personajes y espacios cuya imagen sea capaz de construir una historia en torno a ellos. Quizás por ello, en estos dos últimos años especialmente, haya encontrado en la ilustración y el diseño gráfico las dos disciplinas idóneas para trabajar sobre esta idea.

Me encuentro terminando el Grado en Bellas Artes en Teruel, el cual me ha proporcionado una formación básica en artes plásticas durante los dos primeros años, mientras que a lo largo de estos dos últimos he cursado asignaturas más específicas como ilustración, diseño gráfico, fotografía, serigrafía, diseño web o animación.

En los últimos meses compagino mi labor como estudiante con proyectos de diversa índole, entre los cuales se encuentra la formación del grupo Galería Alternativa, junto con dos compañeras del Grado, mediante el cual se pretende fomentar el arte joven y exponerlo en lugares no convencionales, como la vía urbana, y especialmente lugares en desuso.

Tres son las exposiciones que se han llevado a cabo, y una más programada a lo largo del próximo curso.

FORMACIÓN ACADÉMICA.

2008-actualmente. Grado en Bellas Artes. Universidad de Zaragoza, Campus de Teruel.

LIBROS ILUSTRADOS.

2011. BENEDÍ, Elena. “Chocera, la garcilla cangrejera”. Teruel, Ed. Laguna del Cañizar.

EXPOSICIONES INDIVIDUALES.

2012. "Netia". Sala de Exposiciones del Centro de Artes para Jóvenes El Túnel. Zaragoza.

EXPOSICIONES COLECTIVAS.

2012.

“Fragmentos del pensamiento”. Sala de Exposiciones de la Juventud. Teruel.

“Galería Alternativa” en el Festival Sin Fronteras. Zaragoza.

“Galería Alternativa”. Calle de la Libertad. Zaragoza.

“Local-global”. Sala de Exposiciones de la Juventud. Teruel.

“Miradas femeninas”. Sala de Exposiciones de la Escuela de Arte de Teruel.

2011.

“Goya, luces y sombras”. Sala de Exposiciones de la Juventud. Teruel.

“Improvisación 11”, con María Gracia de Pedro y Silvia Guillén López. Bar Museum Teruel.

“Visiones de África desde España”. Sala de Exposiciones del Vicerrectorado del Campus de Teruel.

2009.

“El jamón y el arte”. Sala de la Muralla. Teruel.

PREMIOS.

2010.

2º premio I Premios ODONE de Artes Plásticas. Campus de Teruel, Universidad de Zaragoza.

Premio diseño de camiseta “Módulos”. CMU Pablo Serrano. Teruel.

PUBLICACIONES.

2011. “Laboratorio Límite. Desarrollos y derivas en el campo escultórico”. Vicerrectorado de innovación, Universidad de Zaragoza. ISBN: 978-84-692-7933-5.

COLABORACIONES.

2009. Participación en el proyecto Laboratorio Límite. Campus de Teruel, Universidad de Zaragoza.

OBRAS EN FONDOS ARTÍSTICOS.

2012.

Obra *El Cid* con María Gracia y Silvia Guillén. Fundación San Roque. Calamocha. Teruel.

2010.

Obra *Una visión* en el fondo artístico del Ayuntamiento de Jávea, Alicante.

COMISARIADO.

2012.

"Galería Alternativa", exposición urbana en el Festival La Noche en Blanco. Zaragoza.

“Galería Alternativa”, exposición urbana en el Festival Sin Fronteras. Zaragoza.

“Galería Alternativa”, exposición urbana en la calle de la Libertad. Zaragoza.

2. Introducción.

La ciudad no es sólo una estructura física, un gran terreno construido y edificado por el hombre; también es un organismo vivo que habitamos, un recipiente de recipientes dentro de los cuales se desarrolla la vida, y que llenamos cada día de significado. Las ciudades existen gracias a las personas que las habitan, que las construyen y que las enriquecen con experiencias y recorridos.

Por otro lado, gran parte de lo que es una persona viene dado por lo que le ofrece su entorno, por la interpretación que hace de él, la comunicación que se establece entre ambos y la experiencia que de ahí se desprende.

Éste es un trabajo sobre todas aquellas cuestiones que tienen que ver con experimentar las ciudades, con vivirlas y no sólo ocuparlas, cuestiones que demuestran lo inseparable entre el sujeto y el espacio subjetivo, y que a veces desdibujan los límites entre la experiencia real y la imaginaria y entre tiempo pasado y presente.

En los siguientes capítulos se efectúa un estudio acerca del sueño y el subconsciente relacionados con la experiencia y el comportamiento humano. Esto es, se establece, en última instancia, una estrecha relación entre el mundo exterior o lo que consideramos real y el mundo de la mente y el subconsciente.

Así pues, existe un espacio subjetivo, en este caso la ciudad, en el cual el aspecto físico y los acontecimientos que tienen lugar en su seno se ven interferidos por el conjunto de experiencias individuales de los sujetos. En este trabajo, se plantearán una serie de reflexiones, aplicándolas a la realización de un libro de ilustraciones, cuya denominación más exacta se estudiará más adelante. En dicho libro se utilizará de manera gráfica un conjunto de espacios urbanos unidos a la experiencia subjetiva de un personaje, que pongan de manifiesto dicha correlación.

Los temas que a continuación expongo son los que trataré de materializar a través de un conjunto de soluciones gráficas que relaten el viaje de un personaje por el subconsciente; un viaje que represente preocupaciones colectivas acerca del desarrollo de las ciudades y de las relaciones y conectividad entre las personas y su entorno, al mismo tiempo que proponga una reflexión sobre nuestra memoria, nuestros deseos y nuestra identidad.

3. Objetivos.

3.1. Generales

- Llevar a cabo el tratamiento de un tema y enfocarlo a la materialización de una obra con vocación de ser comprendida por personas de distinta nacionalidad o de diferentes rangos de edad.
- Desarrollar un estudio visual y artístico de la ciudad relacionando el espacio urbano con el campo de lo subjetivo, lo emocional y la experiencia individual.
- Investigar sobre la diferenciación y paralelismos entre libro de artista y novela gráfica.

3.2. Específicos

- Efectuar una serie de dibujos del natural de tipologías arquitectónicas, mobiliario, etc. inmersos en el marco urbano, así como de personas en estado de ocupación o tránsito por dichos espacios.
- Componer una historia en base a unos personajes y un conjunto de espacios y realizar un guión gráfico que exponga el conjunto de ideas y conclusiones derivadas de la investigación previa y del estudio del natural.
- Elaborar una serie de ilustraciones que compongan una novela gráfica como materialización del proyecto donde dar cabida a todas estas cuestiones.

4. Planteamiento y antecedentes.

4.1. Sinopsis

El protagonista de esta historia es un hombre de unos cincuenta años, clase media, una persona que ha vivido lo suficiente como para poder echar la vista atrás y comprobar que, efectivamente, la ciudad ha sufrido cambios, y asociar esos cambios a episodios pertenecientes a su memoria.

El comienzo de esta historia tiene que ver con la búsqueda del personaje principal de un lugar perteneciente a su pasado dentro de una ciudad. La sensación de agobio que le produce el crecimiento de los espacios que ocupa, así como la constatación del paso del tiempo, convierten su búsqueda en un peculiar viaje por su propio subconsciente, en el que la realidad de su entorno se entremezcla con recuerdos alojados en su memoria y visiones sobre la ciudad que habita.

4.2. Subjetividad, sueño y subconsciente

La subjetividad es la *“cualidad de subjetivo, entendiendo por subjetivo aquello perteneciente o relativo al sujeto (considerado en oposición al mundo externo) y a nuestro modo de pensar o de sentir, y no al objeto en sí mismo”*.¹

La experiencia subjetiva comprende todo el conjunto de hechos recogidos a lo largo de nuestra vida. Tanto las experiencias positivas como las negativas poseen un valor afectivo y un significado que influye en vivencias posteriores y en la configuración de nuestras respuestas y nuestro comportamiento en la vida. Ese significado trascendental, esa huella que dejan las experiencias vividas de la cual muchas veces no nos percatamos hasta que el tiempo no hace su efecto.

De cualquier manera, la experiencia se registra en el área de lo subjetivo, de lo individual y lo *diferente al otro*². Diferentes sujetos asimilan una misma experiencia de manera totalmente diferente entre sí.

1. Real Academia Española, 22ª edición. “Subjetivo” <http://lema.rae.es/drae/?val=subjetivo>

2. Wikipedia, la enciclopedia libre. “Subjetividad” <http://es.wikipedia.org/wiki/Subjetividad>

Relacionado con esta experiencia individual que forma parte de lo subjetivo, nos encontramos con teorías perspectivistas como la que defendió el filósofo alemán **Friedrich Nietzsche**, según la cual no existe un conocimiento objetivo del mundo, sino que cada afirmación es totalmente subjetiva ya que es producto de la experiencia individual de un sujeto, de su punto de vista personal y de todo aquello que lo condiciona, desde su aspecto físico hasta su entorno, su personalidad o sus experiencias vividas.

Resulta especialmente interesante esta postura precisamente por la relación entre la subjetividad y los procesos mentales, por esa experiencia subjetiva que condiciona toda una experiencia vital. A este respecto, Nietzsche sostenía que incluso el mundo de la mente se nos presenta como subjetivo, estando nuestro conocimiento tan condicionado e influido por prejuicios como lo está el conocimiento del mundo exterior. Hasta tal punto llegó la convicción del filósofo de que todo juicio está contaminado, y de que la existencia de una verdad absoluta era impensable en cualquiera de sus aspectos.

Al hablar de procesos mentales, se vuelve inevitable nombrar al psicoanalista austriaco **Sigmund Freud**, pionero en la definición del *subconsciente* dentro del aparato psíquico formado además por el consciente y el inconsciente. Aplicó dicho término a aquellos contenidos de la mente con potencial para hacerse conscientes bajo unas determinadas condiciones, lo cual lo situaba al otro lado de los contenidos inconscientes, que escasas veces llegan a hacerse conscientes. Una de las funciones primordiales del aparato subconsciente es establecer una barrera que reprima y censure determinados contenidos de la mente relacionados con el deseo, con el fin de evitar instintivamente sensaciones como el desagrado, o el rechazo moral, ético o social.

Precisamente, gran parte de ese potencial del subconsciente para volverse consciente se pone de manifiesto durante el periodo del sueño. El verbo *soñar* hace referencia tanto al acto de dormir como al de representarse sucesos o imágenes en la fantasía de alguien mientras duerme³. Esto quiere decir que, mientras soñamos, se produce una representación mental de imágenes, sonidos, pensamientos, recuerdos o sensaciones de manera generalmente involuntaria. Los sueños se nos presentan como experiencias incompletas; una idea, un pequeño suceso, o una imagen, son susceptibles de aparecer en un sueño.

Justamente por la subjetividad que caracteriza al ser humano, únicamente éste es capaz de llevar a cabo el acto de soñar. Bien es cierto que algunos animales, generalmente mamíferos, pasan también por la fase REM del sueño, así denominada por el movimiento rápido de los ojos que produce (Rapid Eye Movement), pero su experiencia subjetiva es escasa o en todo caso difícil de determinar.

3. Real Academia Española, 22ª edición. “Soñar”. <http://lema.rae.es/drae/?val=so%C3%B1ar>

Esta carga subjetiva que posee el sueño viene dada por un proceso que implica a los recuerdos y al hipocampo, la región cerebral asociada a la memoria. Soñamos con recuerdos, con pequeños fragmentos de nuestra memoria alojados en la mente. Quizás sea por eso por lo que los límites entre lo real y lo imaginario nunca son del todo precisos. Conocemos nuestra historia y sin embargo muchos de nuestros recuerdos se desdibujan, se pierden poco a poco o incluso nuestra mente es capaz de rellenar con recuerdos falsos.

Platón ya nos hablaba de lo relativo del conocimiento a través de su mito de la caverna⁴. En él se relata la historia de un conjunto de hombres que viven reclusos en una cueva. Su conocimiento de la realidad se limita a las sombras de los objetos reales que se proyectan sobre las paredes de la cueva, de manera que para ellos aquellas sombras constituyen la realidad.

En determinado momento, uno de los hombres consigue salir de la cueva, hallando fuera de ella los objetos reales y constatando que su conocimiento hasta ese momento estaba restringido. Con esta alegoría, Platón quiso hacer ver que el conocimiento es relativo y limitado.

¿Son los objetos que conocemos reales, o son sólo sombras del verdadero conocimiento? ¿Es real el mundo que habitamos?



Representación visual de la alegoría de la caverna de Platón.

Matrix, película dirigida en 1999 por los Hermanos Wachowski, plantea esta disyuntiva. *Matrix* (en castellano *matriz*) es una simulación social, un lugar en el que la realidad consiste en humanos conectados a máquinas. Como contrapartida se muestra la ciudad de Zion, donde conviven apaciblemente esos mismos humanos sin sospechar qué es lo que realmente rige sus vidas. Tan sólo unos pocos sospechan que algo no va bien dentro de esa ciudad ilusoria en la que viven, ante lo cual se plantean dos opciones: vivir una realidad aterradora, o una mentira feliz.

Según el filósofo William Irvin, ésta es *“la película más filosófica que se haya hecho nunca: cada paso de su vertiginoso argumento puede ser puesto en conexión con algún problema filosófico. Si el mundo que conocemos no es más que un sueño virtual nuestro, ¿convierte eso al sueño en realidad? Si tuviéramos la posibilidad de salir de ese mundo soñado para regresar a otro más real*

4. PLATÓN, *El mito de la caverna*. República, libro VII.

pero menos agradable –tomar la pastilla roja- ¿sería un fracaso moral no hacerlo? ¿Por qué los seres humanos son más valiosos que [eventuales futuros] mecanismos electrónicos inteligentes? ¿Puede vivir la mente sin el cuerpo o el cuerpo sin la mente?”⁵.



Fotograma de la película, en el cual el protagonista Neo debe elegir qué pastilla tomar.

Una idea muy parecida desarrollada unos diez años después permite la realización de *Origen*, película de Christopher Nolan.

“- ¿Vienen todas las noches aquí a soñar?

- No, vienen a despertarse; el sueño se ha convertido para ellos en la realidad. Y quiénes somos nosotros para decir lo contrario”⁶.

En esta original producción, donde podemos ver imágenes tan impactantes como las calles de París doblándose sobre sí mismas, Nolan recupera la temática del sueño, y lo hace hablándonos incluso de sueños dentro de sueños, y de la construcción de escenarios dentro de ellos con elementos del subconsciente.

“Tú creas el mundo del sueño, nosotros colocamos al sujeto en ese sueño y él lo llena con su subconsciente. Los sueños nos parecen reales mientras los tenemos. Sólo cuando nos despertamos nos damos cuenta de que algo no cuadra”⁷.

5. William Irvin, *The Matrix & Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. (Open Court, Nueva York, 2002) p. 7.

6 Christopher Nolan (dirección y producción). *Inception (Origen)*. (Reino Unido, 2010. 150 min) Minuto 43.

7 Christopher Nolan (dirección y producción). *Inception (Origen)*. (Reino Unido, 2010. 150 min) Minuto 27.

Además aporta la idea de introducir ideas en las mentes de las personas por medio de la implantación de recuerdos falsos en su subconsciente.

“ Tú nunca recuerdas el principio de un sueño, ¿verdad? Siempre te ves de repente ahí en medio.

– *Supongo que sí.*

– *Bien, ¿y cómo hemos terminado aquí? ”*⁸.



Fotograma del largometraje de Christopher Nolan, donde se ven las calles de París doblándose sobre sí mismas, desafiando las leyes físicas.

En la obra literaria de Lewis Carroll *Alicia en el País de las Maravillas*, la niña Alicia inicia un viaje onírico en el que imagina un mundo de personajes estrafalarios que le hacen pasar todo tipo de situaciones incómodas, las cuales representan las responsabilidades e incoherencias del mundo de los adultos. Alicia es una niña soñadora que encuentra aburridos los libros sin dibujos y cuestiona las convenciones de la sociedad. A lo largo de la historia, el viaje de Alicia se asume como real pese a lo absurdo de muchas de las situaciones, uno de los paralelismos más evidentes con la experiencia real del sueño.

En *El imaginario del Doctor Parnassus*, película dirigida por Terry Gilliam en 2009, aparecen mundos que representan las ambiciones de cada personaje que penetra en el imaginario. Dentro de esta aparentemente atracción de feria, el personaje se encuentra con representaciones simbólicas de oportunidades que siempre anheló y que no consiguió hallar en el mundo real. De igual manera aparecen representados sus miedos y sus instintos más reprimidos, y todo ello utilizando una serie de recursos visuales entre los que se encuentra la alteración de las leyes físicas (el tamaño natural de las cosas, los cambios de escenario o de tiempo atmosférico bruscos), característica ésta presente tanto en *El Imaginario del Doctor Parnassus*, como en *Origen*, *Matrix* y *Alicia*.

⁸ Christopher Nolan (dirección y producción). *Inception (Origen)*. (Reino Unido, 2010. 150 min) Minuto 28.



Fotogramas de *El imaginario del Doctor Parnassus*.

Y es que en un sueño los parámetros de lo real se ven totalmente alterados: el tiempo, por ejemplo, transcurre mucho más despacio.

“- *Danos otros 5 minutos.*

- *¿5 minutos? Llevaremos hablando casi una hora.*

- *En un sueño la mente trabaja más rápido, así que el tiempo parece pasar más despacio*”⁹.

El poeta y dramaturgo **Antonin Artaud** definió la realidad como un acuerdo, el mismo acuerdo que la audiencia acepta cuando va a un teatro para ver una obra, que por un tiempo pretende que lo que están viendo es real. La imaginación, para Artaud, era la realidad, y los sueños, no menos reales que lo exterior. Uno de los objetivos del dramaturgo fue convertir la obra teatral en realidad verosímil que actuara *sobre el corazón y los sentidos*¹⁰ de manera que el espectador viviera como real la acción sucedida en escena mientras la obra durara. Que asimilara la obra teatral como si fuera un sueño y no como copia de la realidad, de la misma forma que los sueños nos impactan como si fueran reales y la realidad tiene impacto en los sueños. Para Artaud, el teatro debía ser el marco en el que las represiones humanas cobraran vida.

En conjunto, todo lo hasta ahora expuesto conforma el espacio subjetivo, un espacio que posee referencias físicas con la realidad pero en el que el sujeto vuelca los preceptos de su subconsciente.

9 Christopher Nolan (dirección y producción). *Inception (Origen)*. (Reino Unido, 2010. 150 min) Minuto 29.

10 Antonin Artaud. *Le théâtre et son double (El teatro y su doble)*. (Gallimard, Paris, 1938).

4.3. Ciudad y espacio urbano. Concepto de *megalópolis*

En el punto de partida de este apartado se encuentra la concepción del término *ciudad contemporánea* no solo como un conjunto de calles, arquitecturas, mobiliario urbano, etc., esto es, construcciones físicas, sino también como entramado de construcciones simbólicas, relaciones sociales y distancias emocionales. Es decir, todo aquello que produce algún tipo de significado emocional para el habitante de la ciudad.

Saskia Sassen, profesora de Sociología en la Universidad de Columbia, sostiene que “*las ciudades nunca deberían estar terminadas porque en ese instante estarán muertas*”, y utiliza la expresión “ciudades incompletas” para referirse a dicha idea. Una ciudad nunca está terminada, esto es totalmente necesario para permitir su evolución.

Apoyando esta teoría, el Catedrático de Urbanismo y Ordenación del Territorio por la Universidad Politécnica de Madrid **José Fariña Tojo** señala que “*las ciudades inteligentes, tal y como están hoy planteadas, tienden siempre a cerrar las situaciones, a evitar la incertidumbre, entendiendo que el valor de la seguridad es siempre más importante que el de la innovación o la creatividad. La posibilidad de que las pequeñas acciones terminen cambiando el funcionamiento del sistema tiende a ser rechazada*”¹¹.

Y añade: “*Cuando hablamos de ciudades, nos estamos refiriendo a nuestro ámbito vital, parte esencial de nuestra identidad. Es fácil encontrar ejemplos de megalópolis, pues cualquier ciudad grande se amplía con ciudades satélites que pueden ser a su vez satélites de otras ciudades grandes creando una megalópolis*”.

Uno de los conceptos de importancia en el desarrollo de este trabajo es el de *megalópolis* (en griego “gran ciudad”), el cual refleja el escritor **Italo Calvino** en diversos pasajes de *Las ciudades invisibles*. Calvino considera que “*la crisis de la ciudad demasiado grande es la otra cara de la crisis de la naturaleza*”, y define la megalópolis como “*la ciudad continua, uniforme, que va cubriendo el mundo*”¹².

A este propósito, describe Calvino la ciudad imaginaria de Olinda, donde “*las viejas murallas se dilatan llevándose consigo los barrios antiguos que crecen en los confines de la ciudad, manteniendo sus proporciones en un horizonte más vasto*”¹³ Olinda es una ciudad que, como

11. José Fariña Tojo. “Hacia un urbanismo de código abierto”. Miércoles 18 de abril de 2012. *El Blog de José Fariña. Urbanismo, paisaje, territorio, sostenibilidad*.

12. Italo Calvino. *Las Ciudades Invisibles*. (Ed. Siruela, Biblioteca Calvino, 14a edición, Madrid, 2007). 15.

13. Italo Calvino. *Las Ciudades Invisibles*. (Ed. Siruela, Biblioteca Calvino, 14a edición, Madrid, 2007). 138.

megalópolis, se expande conforme las fuerzas internas y externas de crecimiento hacen que ésta se desplace fuera de sus márgenes. Mientras que sus habitantes rigen su movimiento interno, otro tipo de fuerzas externas relacionadas con el transporte, la conectividad, etc., la van convirtiendo en megalópolis.

Megalópolis se aplica, de esta manera, al conjunto de ciudades cuyo crecimiento acelerado lleva al contacto del área de influencia de una con las otras. En definitiva, no se trata de otra cosa más que de formaciones de conurbaciones de grandes ciudades.

Situacionismo y psicogeografía

Uno de los aspectos que al respecto de este trabajo cobra mayor interés, es ese movimiento interno a cargo de las personas que habitan las ciudades, así como las relaciones que se establecen entre ellas y que configuran una serie de construcciones simbólicas, de hilos invisibles que dialogan con el espacio físico.

Uno de los colectivos que quizás mejor supo valorar esa correlación entre el aspecto de las ciudades y su importancia en la vida y relaciones de las personas fue la Internacional Situacionista, cuyos integrantes, con el fin de expresar y difundir sus propuestas y posicionamientos artísticos y políticos, crearon una revista (la *Internationale Situationiste*), que entre otros presupuestos, defendió que *“la meta de los situacionistas es la participación inmediata en una vida variada y apasionante, a través de momentos que sean a la vez transitorios y conscientemente controlados. El valor de tales momentos sólo puede residir en su efecto real. [...] El arte puede dejar de ser una interpretación de las sensaciones y convertirse en una creación inmediata de sensaciones más evolucionadas. Crear el tiempo y el espacio reales en cuyo seno pueda realizarse el conjunto de nuestros deseos y ser deseada el conjunto de nuestra realidad”*¹⁴.

La Internacional Situacionista fue una agrupación de personalidades de diversos colectivos (la Internacional Letrista, la Bauhaus Imaginista y el grupo COBRA), que sirvió de órgano representativo del movimiento situacionista. Se crea en 1957 en la localidad italiana de Cosio d'Arroscia con la vocación de crear un arte total (resultante de unir disciplinas



Fundadores de la Internacional Situacionista en 1957.

14. *Internationale Situationiste*, n°1 (1958).

como la arquitectura, el urbanismo, el cine, la poesía, etc.) que superase la situación creada tras el surrealismo y el dadaísmo, e influida por éstos por su potencial político radical y su forma alternativa de ver el arte y la producción cultural.

Los situacionistas vieron que la mejor manera de conseguir un cambio político y especialmente social era cambiar la propia vida. Para ellos la única alternativa a la sociedad capitalista del espectáculo era la acción; la única manera de escapar de la anulación de la experiencia individual y creativa a la que inducía la sociedad.

Esa acción se concretó en una serie de prácticas, las cuales definieron como “creación de situaciones”, que consistieron en la “*construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior*”. Tales situaciones se convertían en un juego deliberado de acontecimientos, además de una herramienta política con vocación transformadora de la vida cotidiana de las personas. Precisamente “juego” es lo que significaba para los situacionistas el concepto de vida diaria. Consideraban que el conjunto de la población se comportaba de manera pasiva, y aspiraban a cambiar el urbanismo de la ciudad y a construir lugares apasionantes que acabaran con la monotonía. “*El aburrimiento es contraproducente*”, sostenían.

Los situacionistas diseñaron distintas propuestas de creación de situaciones para dar vida a estos conceptos, propuestas que vieron la luz en forma de trabajos artísticos muy diversos.

Uno de los conceptos experimentales clave fue el de *dérive*, o deriva, que consiste en pasar apresuradamente, en vagar a través de ambientes diversos, siguiendo la llamada del momento. Propone una reflexión de los modos de experimentar la vida urbana, así como de escapar de la rutina diaria mediante la improvisación y la creatividad. En 1952 Guy Debord acuña el término, tomando como precedente el concepto de deambular, y en 1958 desarrolla la “teoría de la deriva”, en la cual teoriza sobre el concepto y lo relaciona con el juego y con el levantamiento psicogeográfico de la ciudad de París.

Fue a partir de la noción de *psicogeografía*, cuando la construcción de situaciones aspiró a convertirse en una herramienta transformadora de la vida de las personas. Según dicha noción el ambiente en el que vive un individuo actúa directamente sobre su comportamiento afectivo, de manera que se volvía necesario cambiar dicho ambiente. Para ello se estudiaron las leyes precisas y los efectos exactos del medio geográfico en función de su influencia sobre las personas. Se propusieron “juegos psicogeográficos” en la revista de la Internacional Situacionista, y se elaboraron mapas situacionistas que describían emocionalmente el espacio, y no según su topografía real.



Mapa de Chombart de Lauwe.

Al respecto de dichos mapas, resulta interesante destacar el llevado a cabo por Chombart de Lauwe sobre el recorrido, a lo largo de un año, de una joven estudiante de clase media-alta, que daba como resultado un triángulo formado por la escuela a la que asistía, sus clases de piano y su casa, demostrando su reducida movilidad por el conjunto urbano. Frente a esto, la deriva situacionista apostaba por utilizar más experimentalmente el espacio urbano, que se veía dividido en exceso por barrios o clases socioeconómicas.

En referencia a la *psicogeografía*, Constant acuña en COBRA el término *urbanismo unitario*, que más tarde llevaría a la Internacional Situacionista: “*El gran juego por llegar*”:

1. *La necesidad de construir rápidamente y en gran cantidad ciudades enteras, [...] han situado al urbanismo en el centro de los problemas actuales de la cultura. La falta total de soluciones lúdicas en la organización de la vida social impide al urbanismo elevarse a un nivel de creación, y el aspecto aburrido y estéril de la mayor parte de los barrios nuevos lo atestigua de forma atroz.*

2. *Los situacionistas, exploradores especializados del juego y los placeres, entienden que el aspecto visual de las ciudades no cuenta más que en relación con los efectos psicológicos que pueda producir.*

3. *Experimentación de fenómenos ligados al ambiente urbano: la animación de una calle cualquiera, el efecto psicológico de diversas superficies y construcciones, la rápida transformación del aspecto de un espacio gracias a la utilización de elementos efímeros*

[...] La deriva, tal y como la practican los situacionistas, es un modo eficaz de estudiar estos fenómenos en las ciudades existentes para sacar conclusiones provisionales. La idea psicogeográfica así obtenida ha llevado ya a la creación de planos y maquetas de tipo imaginista, que pueden llamarse la ciencia-ficción de la arquitectura.”¹⁵

El cambio de la sociedad fue tan difícil que en 1972 se disolvió la Internacional Situacionista.

15. Constant, “Urbanismo unitario”, *Potlatch* n°1. En *Internationale Situationiste* n°30 (1959).

5. Referentes.

Un referente **LITERARIO** clave para la realización de este trabajo es el libro de cuentos *Ciudades Invisibles* del escritor Italo Calvino, mencionado con anterioridad. Si *Alicia en el País de las Maravillas* y *Alicia tras el Espejo* representaban ese amplio bagaje de símbolos del subconsciente y el absurdo entremezclados con lo real, *Ciudades Invisibles* es un poético homenaje a las ciudades atemporales e imaginarias, que sin embargo está muy en consonancia con las preocupaciones actuales de la ciudad moderna.

El texto es, como el propio autor explica en la nota preliminar, “(...) *un último poema de amor a las ciudades, cuando es cada vez más difícil vivirlas como ciudades*”. Y añade: “*tal vez estamos acercándonos a un momento de crisis de la vida urbana y Las ciudades invisibles son un sueño que nace del corazón de las ciudades invivibles*”¹⁶.

Cada capítulo se abre y se cierra con pequeños relatos que narran los encuentros entre Marco Polo y Kublai Kan, emperador de los tártaros, quien a través de las historias del explorador pretende conocer su amplio territorio. “*Es hora de que mi imperio, ya demasiado crecido hacia fuera*”, pensaba el Kan, “*empiece a crecer hacia adentro*” (...) “*Su propio peso es el que está aplastando al imperio*”, piensa Kublai, y en sus sueños aparecen ciudades ligeras como cometas”¹⁷.

Cada una de estas ciudades invisibles indaga acerca de un aspecto de la ciudad: las ciudades y la memoria, las ciudades y el deseo, las ciudades y los signos, las ciudades sutiles, las ciudades y los intercambios, las ciudades y los ojos, las ciudades y el nombre, las ciudades y los muertos, las ciudades y el cielo, las ciudades continuas y las ciudades escondidas. En una de las ciudades y sus signos se puede leer:

“De la ciudad de Zirna los viajeros vuelven con recuerdos bien claros: un negro ciego que grita en la multitud, un loco que se asoma por la cornisa de un rascacielos, una muchacha que pasea con un puma sujeto con una trailla. En realidad muchos de los ciegos que golpean con el bastón el empedrado de Zirna son negros, en todos los rascacielos hay alguien que se vuelve loco, todos los locos se pasan horas en las cornisas, no hay puma que no sea criado por un capricho de muchacha. La ciudad es redundante: se repite para que algo llegue a fijarse en la mente.

Vuelvo también yo de Zirna: mi recuerdo comprende dirigibles que vuelan en todos los sentidos a la altura de las ventanas, calles de tiendas donde se dibujan tatuajes en la piel de los marineros,

16.. Italo Calvino. *Las Ciudades Invisibles*. (Ed. Siruela, Biblioteca Calvino, 14a edición, Madrid, 2007). 15.

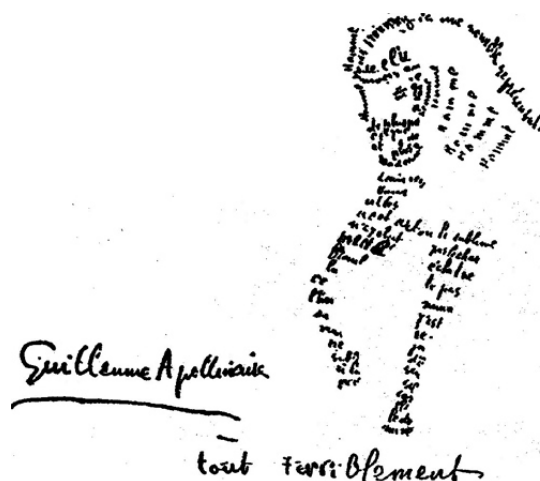
17. Italo Calvino. *Las Ciudades Invisibles*. (Ed. Siruela, Biblioteca Calvino, 14a edición, Madrid, 2007). 87.

trenes subterráneos atestados de mujeres obesas que se sofocan. Los compañeros que estaban conmigo en el viaje, en cambio, juran que vieron un solo dirigible suspendido entre las agujas de la ciudad, un solo tatuador que disponía sobre su mesa agujas y tintas y dibujos perforados, una sola mujer gorda apantallándose en la plataforma de un vagón. La memoria es redundante: repite los signos para que la ciudad empiece a existir.”¹⁸

Como principal referencia **ARTÍSTICA** se toman el libro ilustrado no infantil, el libro de artista y la novela gráfica. A continuación se lleva a cabo un estudio de las principales características y diferenciación entre los conceptos de *libro de artista* y *novela gráfica*.

La definición de **libro de artista**, pese a no estar muy concretada, alude al potencial artístico del libro, es decir, no se trata de un libro sobre arte sino al libro como obra de arte. Se convierte, pues, en una manifestación artística más, como lo son la pintura o la escultura.

Entre los precursores del libro de artista podemos encontrar a poetas como Mallarmé (*Una tirada de dados nunca podrá suprimir el azar*, 1897) y Apollinaire (*Caligramas* de 1914); artistas como El Lissitzky (*Dyla Golosa*, 1923. *Las cuatro funciones aritméticas*, 1928), Francis Picabia (391, 1924), o Dieter Rot (*Kinderbuch*, 1954-57; *Picture Book*, 1956). Futuristas italianos, dadaístas, constructivistas rusos, todos ellos rompieron con la concepción de la página



Caligrama de Gillaume Apollinaire.

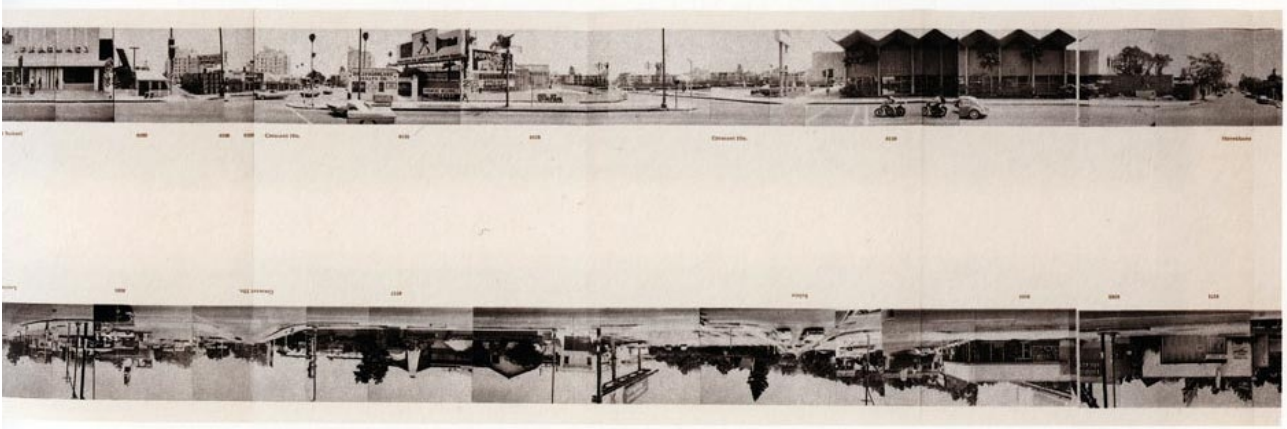
tradicional, jugando y experimentando con el texto y las imágenes. En cuanto a antecedentes, algunos expertos consideran que uno de ellos podría ser el conjunto de códices de Leonardo da Vinci.

El libro de artista como tal surge en la segunda mitad del siglo XX a cargo de Edward Ruscha, cuyas obras nacen ya con la vocación, defendida por el artista, de convertirse en obras de arte.

En definitiva, el libro de artista es una obra de arte como cualquier otra, pero en la que entran en juego los elementos propios del libro. El más importante de ellos es su carácter secuencial, es decir, el tiempo, así como el juego que éste permite, ya que conlleva una temporización de las páginas que

18 Italo Calvino. *Las Ciudades Invisibles*. (Ed. Siruela, Biblioteca Calvino, 14a edición, Madrid, 2007) 26.

lo componen, construyendo un relato que puede verse alterado por la acción del lector: éste puede adelantar páginas, retroceder, o incluso desplegarlas. Existen incluso libros en los que la siguiente página no es la que le continúa en numeración sino que depende de la decisión del lector.



Aspecto de un libro de Edward Ruscha desplegado.

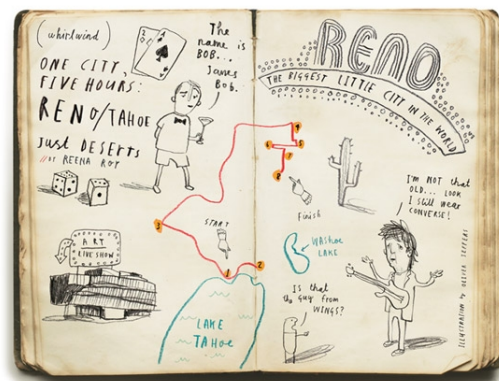
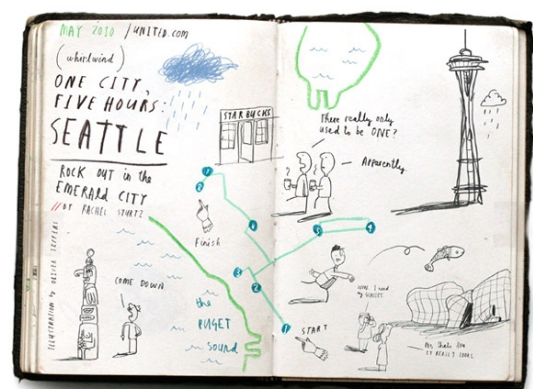
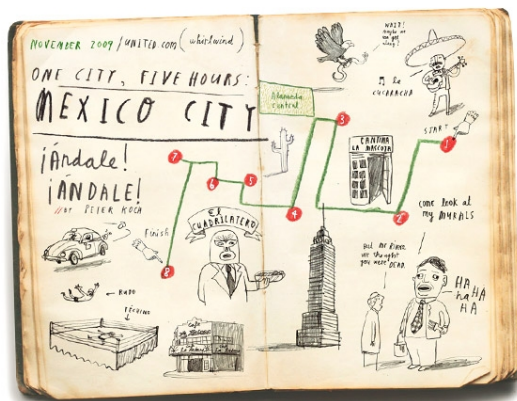
Así pues, el libro de artista se encuentra en un punto medio entre el libro común, por adoptar su formato, y la expresión plástica convencional. Existen numerosas tipologías de libro de artista, ya que son infinitas las posibilidades que ofrece el soporte y es muy difícil llevar a cabo una clasificación. La mayoría de las fuentes consultadas coincide en proponer dos tipologías de libro de artista generales, dentro de las cuales se podrían hacer otros tipos de diferenciación. Estas son: libros editados (minimalistas, conceptuales, de escritura, de colección, libros como objeto de reflexión) y libros de ejemplar único (intervenidos, reciclados, táctiles, libros de viaje).



Libro de artista de ejemplar único de Yuko Kayumi.

Para establecer relaciones entre el libro de artista y la novela gráfica se tomará el ejemplo del libro de artista editado, y más concretamente el llamado libro de imágenes, categoría definida por su intención de contar una historia secuencialmente a través de imágenes manteniendo un hilo conductor narrativo. Estas imágenes pueden ser de todo tipo, desde fotografías hasta dibujos, pasando por el *collage*.

Muchos libros de artista reivindican la utilización del dibujo ya no sólo como soporte para estudios previos sino como medio con potencial para convertirse en obra artística autónoma. Un ejemplo de ello, que además funciona como libro de imágenes, es el del ilustrador **Oliver Jeffers**, y su proyecto ilustrado de *One city five hours* para la United Airlines Magazine, en el cual dibuja recorridos de cinco horas por distintas ciudades del mundo, conformando finalmente un libro de artista.

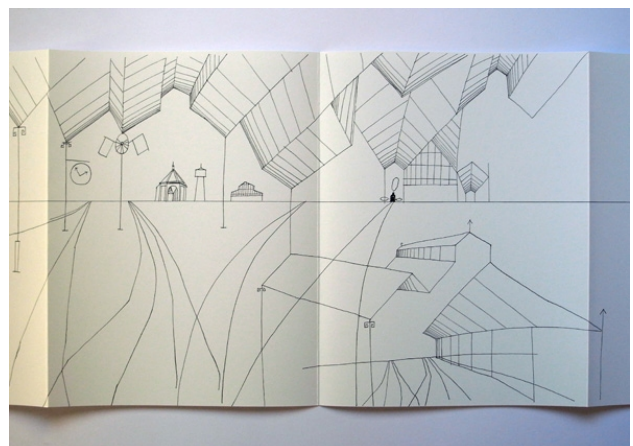
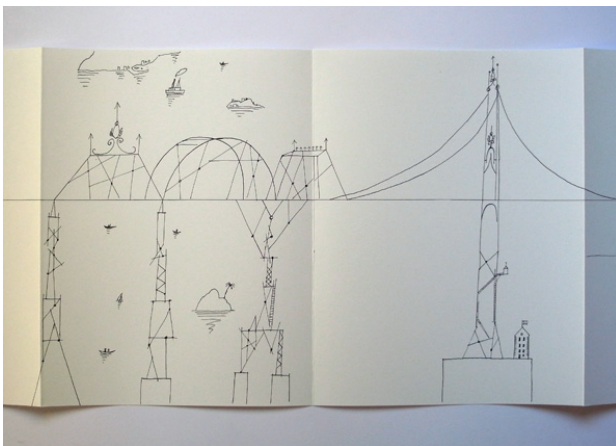
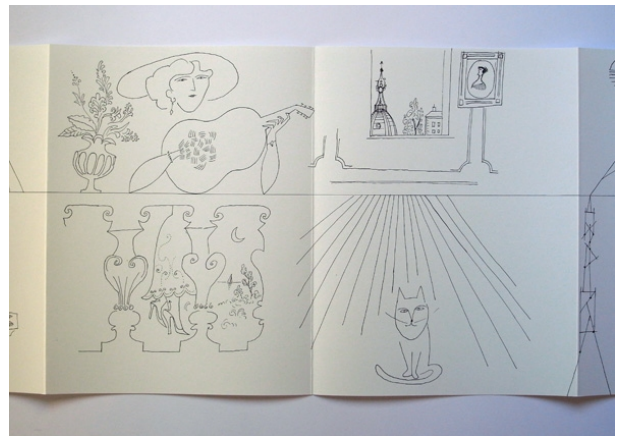
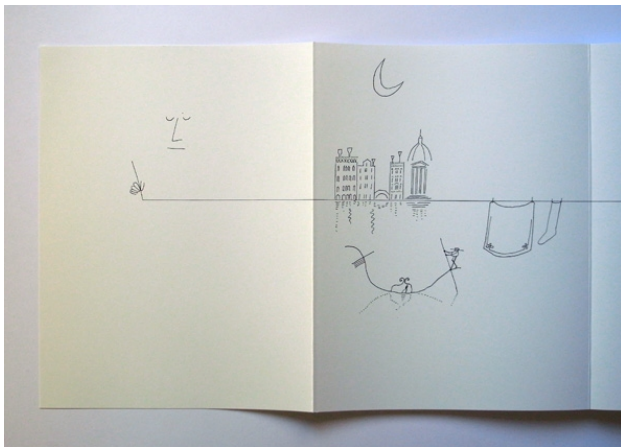


Páginas de *One City Five Hours* de Jeffers.

***The line*, de Saul Steinberg**, es un libro de artista editado y desplegable mediante el cual el ilustrador rumano Saul Steinberg configura un conjunto de espacios partiendo de una línea horizontal. Steinberg es conocido principalmente por sus numerosas aportaciones a *The New Yorker*, en las que demuestra un ingenioso humor gráfico reconocido mundialmente.

La marca identificativa de Steinberg es la línea trazada con tinta negra, siempre dibujada con una cierta elegancia que expresa la riqueza del trazo en sí. En *The line*, un pasaje se une con el siguiente mediante esa línea, transformando los elementos que le rodean. La obra constituye un manifiesto de Steinberg sobre las posibilidades conceptuales de la línea y el artista que da vida a esas posibilidades. Es, de hecho, la mano del artista dibujando una línea lo que comienza y termina el desplegable.

The Line fue diseñado para el Children's Labyrinth, una estructura en forma de espiral para la 10ª Edición del Triennial de Milán, una feria de Diseño y Arquitectura que abrió sus puertas en agosto de 1954. El dibujo, de 10 metros de longitud, fue ampliado y aplicado a la pared para dicha ocasión.

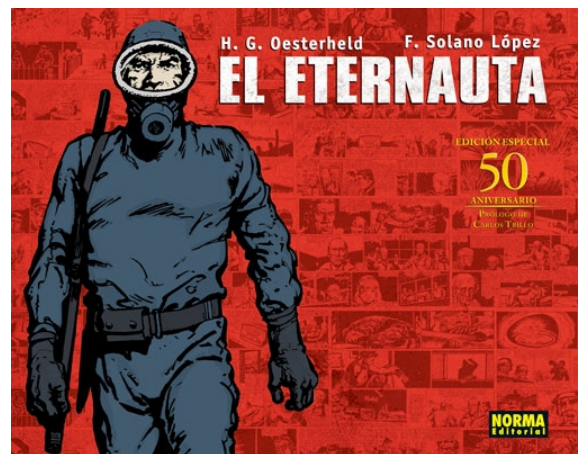


Páginas que componen The Line de Steinberg.

Por otro lado, la **novela gráfica** surge como movimiento alternativo a partir de los cómic underground realizados desde los 60. Cabe decir que este fenómeno viene asociado al hecho de que durante la posguerra, la producción francesa e italiana estaba más afianzada que la norteamericana, y gracias a algunos de sus autores, como Moebius o Crepax, comienza ésta a ir dirigida hacia un público cada vez menos juvenil, origen del cómic adulto y más tarde de esta novela gráfica.

Ésta es, entonces, una de las características que definen a la novela gráfica: el hecho de que vaya destinada a un público con determinada madurez intelectual. “*Sin duda,*” sostiene el periodista, historiador del arte e historietista Santiago García, “*este cómic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica*”¹⁹.

En las últimas décadas, la novela gráfica se ha popularizado de tal manera que el debate en torno a ella se ha incrementado. Según Santiago García, la definición para novela gráfica se encuentra entre “*el trabajo de investigación, la divulgación histórica generalista y el ensayo opinativo*”.



El Eternauta, escrita por H. G. Oesterheld e ilustrada por Francisco Solano, considerada la primera novela gráfica en 1957.

Para García, la novela gráfica “*no es ni un formato, ni un género, ni un contenido*”, sino que representa “*una conciencia de libertad del autor*”, en contraposición al cómic, el cual está sujeto a unas determinadas restricciones. Además, define el cómic como “*arte de masas considerado vulgar; que estaba siempre y exclusivamente al servicio de los intereses comerciales, a menudo como un artículo que formaba parte del universo de consumo infantil y juvenil*”.

Tanto la definición de novela gráfica, como el hecho de establecer unas diferencias entre ésta y el cómic, suponen una tarea complicada además de controvertida. Ambos son un medio, y ambos manejan el mismo lenguaje, y desde que comenzó a utilizarse el término (a mediados del siglo XX), todavía no se ha llegado a una conclusión. De hecho, el debate hoy en día está muy agitado debido al auge que está experimentando la novela gráfica. Como constata el historietista estadounidense Chris Ware, “*los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte*”.

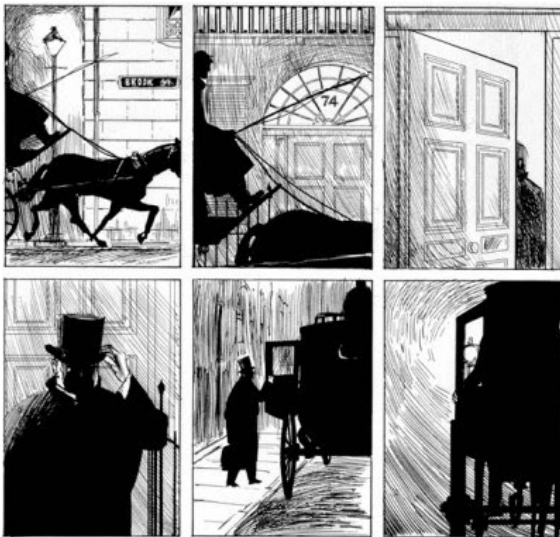
19. Santiago García *La novela gráfica*. (Astiberri Ediciones. Bilbao, 2010) 13.

La primera vez que se aplicó el término *novela gráfica* a una obra fue en la edición en tapa blanda de “*Contrato con Dios*” de Will Eisner, sin embargo, la primera novela datada como tal es “*El Eternauta*”, de H. G. Oesterheld. Quizás su autor no era del todo consciente del cambio que esto suponía, lo que sí es seguro es que revolucionó en cierta manera el cómic a través de esta novela de ciencia ficción.

Así pues, a pesar de la imposibilidad de establecer una definición oficial de novela gráfica, sí se reconocen una serie de características propias de las novelas gráficas que se han producido hasta ahora:

- Historia cerrada: la novela gráfica cuenta una historia con principio y final (dentro de las posibilidades narrativas que esto ofrece). Algunas de las historietas tradicionales de cómic, en cambio, se construyen uniendo las largas series o tiras que las componen (“*Mortadelo y Filemón*”, “*Batman*”, “*Garfield*”, etc).
- Diferentes aspiraciones que el cómic: temática intelectualmente adulta y connotaciones más serias y profundas.
- Las ilustraciones de una novela gráfica pueden ser protagonistas por sí mismas al mismo tiempo que forman parte inseparable y ordenada de la historia.

Algunas de las novelas gráficas que se han llevado a cabo con un éxito indiscutible son *Watchmen*, considerado uno de los mejores libros escritos, *Maus*, la cual obtuvo el premio Pulitzer, o *From*



Página de la novela gráfica From Hell, escrita por Alan Moore e ilustrada por Eddie Campbell.

Hell, considerada la mayor labor de investigación sobre la figura de Jack el Destripador. La enorme calidad de estas obras las hace destacar ya no solo dentro de la novela gráfica sino como obras de arte del cómic o la literatura.

Cabe destacar las palabras de Eddie Campbell, ilustrador y escritor, en su *Manifiesto de la Novela Gráfica*, en el cual establece diez puntos clave para la diferenciación de este nuevo género. Expone, entre otras, la idea de que una novela gráfica *no* es una novela literaria ilustrada, sino una nueva forma de arte, la cual, “ya que el

término define un movimiento, un evento en evolución, a diferencia de una forma, no se gana nada con definirlo o “medirlo”[...] Como aún se está desarrollando existe la posibilidad de que cambie

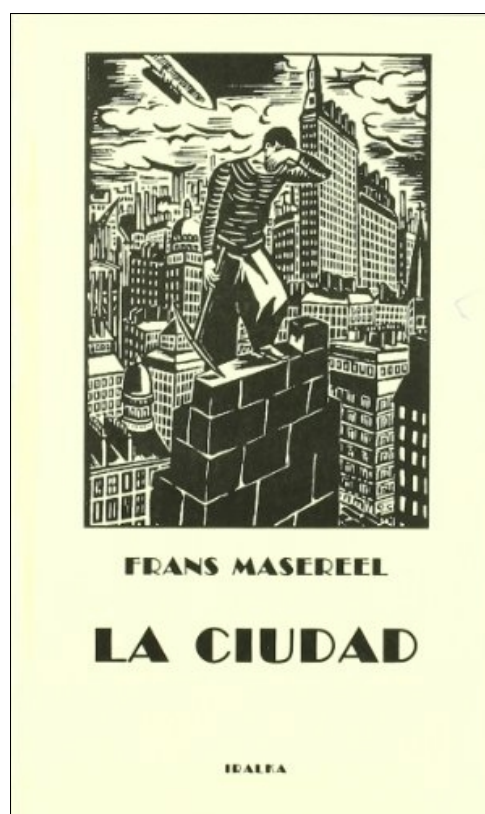
su naturaleza para esta fecha el año que viene”²⁰.

A continuación se exponen una serie de obras definidas como novelas gráficas, con la característica, de interés para este trabajo, de que en todas ellas la palabra está totalmente ausente. Resulta interesante destacar el hecho de que al no utilizar texto, se potencian ciertas características del lenguaje visual, algunas de las cuales se acercan más al lenguaje cinematográfico, como la utilización y combinación de planos cinematográficos.

***La ciudad*, de Frans Masereel** se convirtió en precursora de las novelas gráficas sin palabras. El autor belga desarrolló su trabajo en las dos primeras décadas del siglo XX, y aunque la Historia del Arte no repare demasiado en su figura, sí lo hace la Historia del Cómic, por la calidad de sus trabajos y por esa labor de precursión. Con *La ciudad*, de intensa carga expresionista, Masereel inició sin quererlo un subgénero cruce de caminos entre la literatura, el cine y la ilustración, que hoy en día llamaríamos novela gráfica sin palabras o novela en imágenes.



Dos páginas de La ciudad de Masereel.



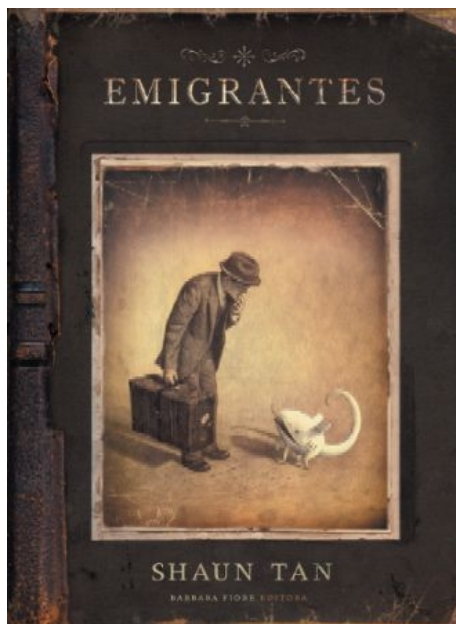
Portada original.

20. Eddie Campbell, “El Manifiesto de la Novela Gráfica”. 68 revoluciones. 31 de mayo de 2007.
<http://www.68revoluciones.com/?p=450&cpage=1>

***Emigrantes*, de Shaun Tan**, narra la historia de todos aquellos que han tenido que dejar atrás su vida por la necesidad de emigrar a otro país donde las condiciones son más favorables. El protagonista es un padre de familia que llega a un país un tanto peculiar y tiene que aprender a vivir y desenvolverse en él.

Lo interesante de la novela es el tratamiento universal que Shaun Tan realiza a partir de la temática de la emigración. Por un lado, no nos habla de un país o una época concretos, si bien al comienzo de la obra se podría decir que nos encontramos en un país europeo de principios del siglo XX, coincidiendo con las corrientes migratorias de Europa a Australia y Estados Unidos. Sin embargo, la ciudad a la que llega el emigrante es imaginaria y totalmente atemporal, repleta de curiosas arquitecturas y criaturas extrañas, de manera que el autor nos habla de la idea general de la llegada de un inmigrante a una cultura ajena.

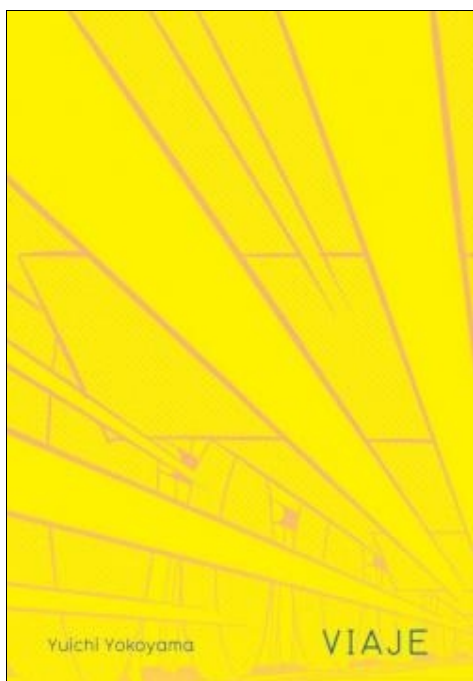
Por otra parte, la ausencia de palabras. *Emigrantes* narra la historia de manera visual, conectando unas imágenes con otras sirviéndose en muchos casos de un lenguaje que mantiene paralelismos con el cinematográfico (acercamiento de planos o *zoom*, fragmentación de la acción en fotogramas, etc.) Además, Shaun Tan parte de la idea de que el protagonista no puede leer ni comprender nada, ya que se encuentra en un país desconocido, con lo cual el lector tampoco debería poder.



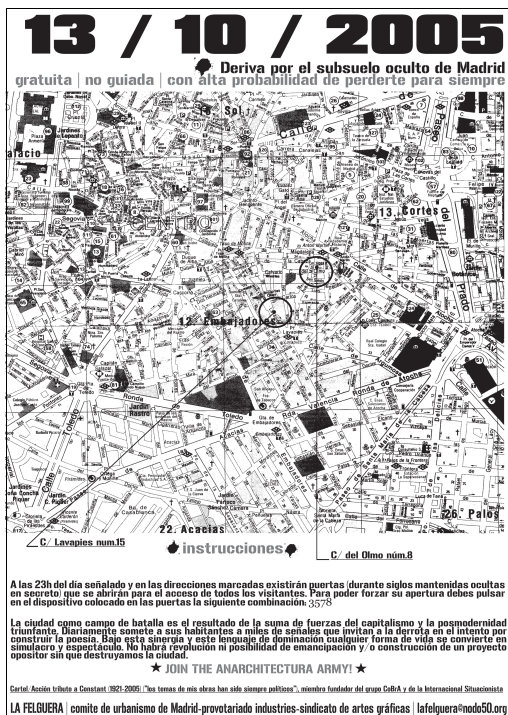
***Viaje*, de Yuichi Yokoyama** es otra obra que prescinde de apoyo textual. Esta ausencia de texto se ve acompañada de cierta utilización del lenguaje cinematográfico.

Viaje es una desconcertante novela gráfica cuyo argumento se centra en el recorrido en tren de tres personajes que no se conocen entre sí. Rompe con muchas de las convenciones narrativas que se atribuyen al género. Así, buen número de las ilustraciones pertenecen más a lo abstracto que a lo figurativo, especialmente las que se refieren al paisaje a través de la ventanilla del tren, con todas esas líneas de velocidad y de luz que lo hacen tan confuso.

Tampoco la estructura es la convencional: no hay introducción, nudo y desenlace del todo definidos, y de hecho no existe una acción concreta que suceda dentro del tren. Yokoyama pretende más bien hacer que captemos el mundo que nos rodea a través de otros ojos, más pendientes de la observación que de la acción, algo muy propio de los autores japoneses y de la filosofía oriental en general. La manera en que las gotas de lluvia caen sobre las ventanillas del tren en marcha, como los rayos de luz atraviesan los recovecos o el humo de un cigarrillo invade el vagón son algunas de las impresiones que se nos transmiten en este viaje. Y pese a que no suceda nada a lo largo de la historia, y que ni una palabra salga de boca de los personajes ni de un supuesto narrador, el lector tiene la sensación de haber hecho un descubrimiento.



De la PSICOGEOGRAFÍA: pese al paso del tiempo, parte de los presupuestos del situacionismo siguen vigentes en la actualidad, y existen colectivos que recuperan los conceptos de deriva o *psicogeografía* en la práctica actual.



Propuesta situacionista por parte de la editorial La Felguera.

Cabe destacar al respecto el trabajo de una editorial española llamada La Felguera, que compagina su labor de edición con la propuesta de acciones diversas en el seno de la ciudad, acciones sin duda influidas por la deriva y la *psicogeografía* situacionistas. Un ejemplo de ello es la acción “*Las puertas secretas, la deriva y el estado de sitio en Lavapiés*”, que invita a descubrir una nueva ciudad “bajo” el barrio madrileño a través de puertas que se abren a todo aquel que quiera escapar del aburrimiento y la previsibilidad.

INTER[SECCIÓN] es otro colectivo que bebe de algunas de las ideas defendidas por los situacionistas. Se trata de un grupo de investigación de filosofía y arquitectura, uno de cuyos proyectos más destacados lleva por título *Espacio y subjetividad: ampliaciones y quiebras de lo*

subjetivo en la ciudad contemporánea, el cual se encuentran desarrollando.

Agrupaciones, entre otras, que reinterpretan las ideas más apasionantes del fenómeno situacionista, como la idea de poder construir ciudades “alternativas”, organizadas de acuerdo con las emociones de quienes las habitan.

Mental maps y mapas de relación

La práctica de la deriva situacionista expuesta con anterioridad combinaba “*lo aleatorio, el “dejarse llevar” a través del paisaje urbano, con el estudio de planos y mapas, todo ello conectándolo con unas variables psicogeográficas que influirían en la deriva de modos diferentes según las personas y las propias condiciones del entorno urbano.*”²¹

Los *mental maps* y los mapas de relación son maneras distintas de ordenación en las que se apoya este trabajo. Mientras que los primeros distribuyen el espacio atendiendo a leyes puramente subjetivas y relacionadas con la experiencia individual, los segundos vinculan unos conceptos con

21. Andrés Devesa. “La Internacional situacionista. Auge y caída de la crítica a la sociedad situacionista. A la memoria de Guy E. Debord”. *Fahrenheit 451*. 8 de septiembre de 2005. http://fcuatrocincouno.blogspot.com.es/2005_09_01_archive.html

otros mediante líneas de relación.

Ambos constituyen objetos de estudio y experimentación artística en publicaciones como *Data Flow 2. Visualizing information in graphic design*, la cual se basa en el hecho de que “las asociaciones geoespaciales pueden hacerse mediante el uso de GPS, el cual determina de manera precisa una localización mediante coordenadas, pero también usando códigos postales, nombres, u otras nociones de lugar. Sin duda los mapas son omnipresentes actualmente.”²²



Uno de los trabajos artísticos que se muestran en *Data Flow 2* a partir de los datos de una línea de metro.

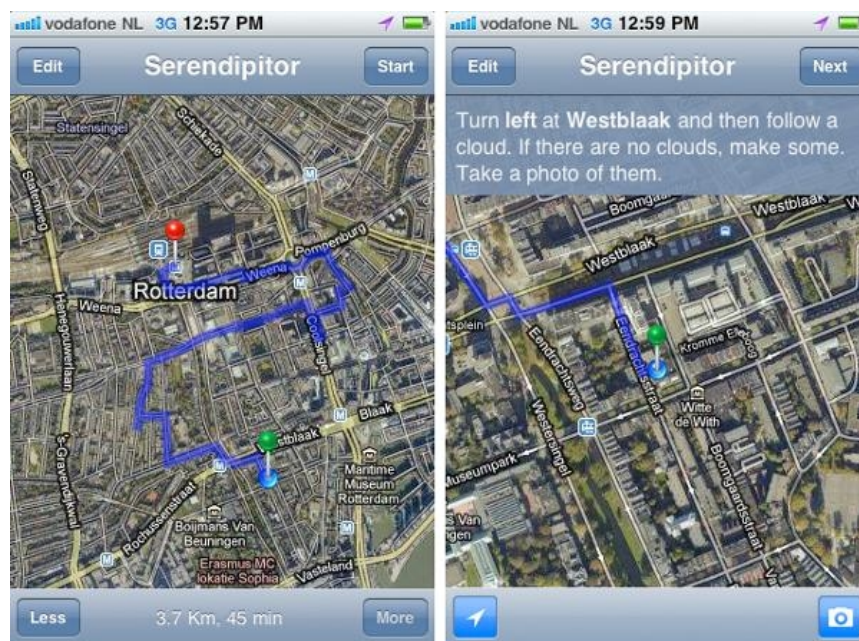
Por otro lado, GUÍA_SENTIMENTAL es un proyecto desarrollado para crear mapas que sirvan como guías tanto para el turista como para el habitante de la ciudad, realizando recorridos alternativos a los habituales. Esta propuesta parte de reflexiones que tienen que ver con la literatura de viaje urbano, la psicogeografía, la deriva y el situacionismo, o las guías de viaje, y muy especialmente el mapa y la representación en pantalla del viaje (google imágenes, google earth, google street view, etc.). También se realizan talleres y excursiones por la ciudad.



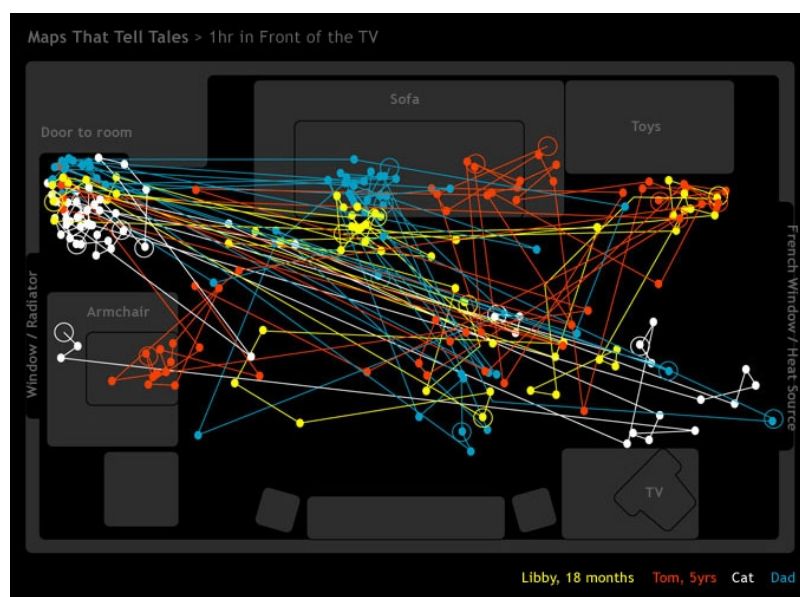
Guía Sentimental: marcas, escrituras y recorridos alternativos por la ciudad.

22. VVAA. *Data Flow 2. Visualizing information in graphic design*. (Ed. Gestalten. Berlín, 2010) 11.

Serendipitor es el nombre de una aplicación app para iPhone que permite realizar itinerarios por una ciudad elegida, de un lugar a otro, sin que necesariamente sea el camino más corto ni siguiendo criterios estrictamente geográficos.



Otro ejemplo es un experimento realizado el día de Navidad de 2006 por el usuario de flickr *bumblebee* mostrando los movimientos de varios miembros de una familia, gato incluido, a lo largo de una hora en el salón hogareño, frente a la televisión, relacionado con la influencia del espacio (en este caso privado) en las emociones humanas, y estableciendo un mapa de relación.



Experimento del usuario bumblebee.

6. Metodología del trabajo.

6.1. Cuestiones técnicas.

El Trabajo Fin de Grado propuesto se basa en la realización de un libro de ilustraciones que recoja la temática expuesta y proponga un juego entre ésta y su representación visual.

En un primer borrador de la novela, se muestra como contrapartida un personaje, o más bien un observador, el único elemento que siendo nómada permanece fijo a lo largo de toda la historia: un mendigo. Queda reflejado en el *storyboard* como parte de la historia proyectada (ver ANEXO IV), sin embargo no aparece en las ilustraciones definitivas, prefiriendo reservar dicho personaje para una posible ampliación o segunda parte de la novela gráfica, que posibilite un mejor estudio del personaje y de lo que representa.

Expuestas en el apartado 5 las principales características de las denominaciones de *libro de artista* y *novela gráfica*, al tratar de enmarcar el presente TFG dentro de una de ellas, se ha hecho difícil llegar a una conclusión, puesto que se adoptan características de ambas; y pese a que a primera vista puedan parecer manifestaciones tan diferentes, poseen puntos muy concretos en común, algunos de los cuales presenta el trabajo en cuestión.

Finalmente, adquiere especial interés la noción de **novela gráfica**, por la presencia en el libro de ilustraciones presentado de una serie de elementos e intenciones:

1. Se pretende contar una historia a partir de imágenes con un hilo narrativo, lo cual responde tanto al libro de artista como a la novela gráfica, sin embargo en este caso se van a utilizar recursos más propios de la segunda, como la viñeta.
2. La ausencia de texto respondería a ambas denominaciones, no obstante el tratamiento que se pretende hacer de ella se acerca a la sustitución de la palabra por un lenguaje que en ocasiones podrá recordar al cinematográfico, utilizado también por la novela gráfica: *zooms*, planos subjetivos, el encuadre, etc. Es decir, se tratará en general de un lenguaje narrativo, si bien en alguna ocasión se utiliza el plano subjetivo.
3. La obra pondrá de manifiesto una serie de preocupaciones conceptuales, es por ello que será una reflexión acerca de unos temas. Así todo, extrapolará dicha reflexión incluyendo un personaje de ficción y una serie de acontecimientos que configuren una acción en la historia.

Por último, añadir que el título escogido ha sido *Netia*, haciendo referencia al nombre de una ciudad, de la supuesta ciudad que se muestra en las ilustraciones. Tomada del latín *netio*, que

significa *hilado*, más concretamente al acto de hilar, y que alude a *red* (*net*), se pretende establecer una conjunción entre el título y la parte más significativa del planteamiento conceptual de las ilustraciones. El título de la novela gráfica no se ha dibujado o escrito, sino que ha sido *hilado*, con el hilo rojo presente en algunas de las ilustraciones del interior.

6.2. Relación de asignaturas cursadas en el Grado en Bellas Artes.

A lo largo del proceso de planificación y materialización del trabajo, se han ido aplicando el conjunto de conceptos y aprendizajes adquiridos a lo largo de la titulación de Bellas Artes, atendiendo a asignaturas como Taller de Ilustración, de Dibujo, de Pintura, Taller de Diseño Gráfico, Fotografía, Historia del Arte y Últimas tendencias Artísticas, Historia de la Fotografía y el Cine, Construcción del Discurso Artístico o Sistemas de Representación. El TFG conecta especialmente con dos trabajos llevados a cabo entre 3º y 4º curso: uno previo, *Borrados*, y uno paralelo a la realización del TFG, una animación interactiva con el mismo nombre, *Netia*.

Borrados (ANEXO I) es una breve novela gráfica realizada durante el tercer curso para la asignatura Taller de Ilustración en la cual, de manera involuntaria, comienzan a ver la luz una serie de ideas acerca de un recorrido subjetivo por un espacio urbano. *Borrados* cuenta la historia de dos personajes que, caminando por la ciudad, se ven arrollados por una masa de tinta que les roba el color. La ciudad se “borra” tras ellos, estableciéndose un juego entre los personajes y el dibujante, cuyas manos aparecen en la última página. Supone un punto de partida para comenzar a desarrollar el TFG.

Paralelamente al TFG, he realizado en la asignatura Taller de Pintura una animación interactiva (ANEXO V). A través de ella he podido desarrollar algunos de los temas tratados en el TFG, como la *psicogeografía*, al mismo tiempo que me ha permitido utilizar distintos recursos y aplicar las mismas ideas que el TFG con el objetivo de hacerlas funcionar en distintos soportes: los dibujos de ciudades y personas que sirven como bocetos previos a la novela gráfica, son digitalizados y animados para construir este trabajo.

Las pequeñas acciones que se desarrollan dentro de una ciudad son uno de los puntos en los que se ha querido hacer hincapié: el conjunto de experiencias, tanto cotidianas como inéditas, fruto de la interacción de las personas con el entorno urbano.

Se trata de una animación interactiva realizada con el programa de animación en 2D Adobe Flash, que parte de un menú principal desde el cual se puede acceder a distintos escenarios de la vida urbana. Dicho menú es una alfombra, cuyas formas geométricas tejidas configuran al mismo tiempo

una vista aérea de la ciudad, simbolizando con los hilos las relaciones establecidas entre distintos puntos de la ciudad. Dichos hilos sirven también para configurar el orden de las animaciones (un escenario vinculado a un extremo del hilo nos conducirá a uno situado al otro extremo).

6.3. Desarrollo del proceso

A continuación se expone la metodología o conjunto de procedimientos que se han llevado a cabo en el trabajo, asociados a sus distintas fases de desarrollo.

Fase 0. *Trabajo previo que influye en la decisión del tema principal del proyecto. “Borrados” (ANEXO I).*

A lo largo del proceso de investigación se ha hecho patente una evolución tanto en los temas que resultaban interesantes como en el enfoque que se pretendía dar al trabajo. El punto de partida gira en torno a *Borrados*, de la cual lo que se toma como referencia es, en primer lugar, el formato: un **libro**. Desde un primer momento la propuesta principal será expresar una serie de ideas a través del libro, con las infinitas opciones que esto permite. Y, por otro lado, ese recorrido subjetivo de un personaje por un espacio urbano. *Borrados*, sin embargo, tiene más que ver con la sensación de extrañeza, de manipulación, de juego entre el dibujante y el personaje dibujado.

Fase 1. *Recopilación de datos e información acerca del tema del **sueño**. Primeras reflexiones.*

Partiendo de la idea de elaborar un trabajo en torno al sueño y los mundos imaginarios, surgen las primeras reflexiones que se desprenden de la búsqueda de información, lectura de textos y visionado de películas, las cuales orientan el trabajo hacia el entorno subjetivo de la ciudad, del espacio urbano.

Fase 2. *Concreción de aspectos más específicos del tema que comienzan a relacionarse con otro importante: la **ciudad** y el espacio urbano. Planteamiento final del cuerpo teórico del proyecto.*

Adquiere especial importancia el hecho de vincular ambos conceptos: ciudad y subconsciente. En este momento del proceso de trabajo se llevan a cabo una serie de bocetos realizados del natural de diversos espacios urbanos pertenecientes a distintas ciudades. También se realizan bocetos rápidos de personas inmersas en dichos espacios urbanos.

Fase 3. *Estudio acerca de la materialización del proyecto.*

El siguiente paso consiste en elaborar la planificación para materializar todas esas ideas en una obra en formato libro. En este punto se configura la idea de una narración a través de imágenes, más que

el acompañamiento de imágenes a un determinado texto.

Así pues, la **narración** va a ser totalmente **visual**, es decir, todo apoyo textual va a permanecer ausente, dejando que sean las imágenes las que describan la acción. Una de las razones fundamentales por las que se decide prescindir del texto es destacar el carácter introspectivo de la historia, considerando que la narración va a poder ser entendida visualmente gracias a los detalles narrativos de las ilustraciones, reforzando las ideas de lectura visual y de libre interpretación de la imagen.

Llegados a este punto, una serie de conceptos se han convertido en clave: *ciudad, espacio subjetivo, realidad, tiempo, memoria*. Al hablar sobre los sueños y lo subjetivo, resulta de interés el hecho de aplicar la propia temática a la narración; esto es, configurar **un ritmo y un final abiertos** en la medida de lo posible a la interpretación personal del espectador. Guiarlo, de esta manera, por un camino de estímulos visuales que susciten al finalizar el visionado del libro una multiplicidad de opiniones acerca del sentido de la historia o de su desenlace.

Asimismo se plantea la posibilidad de que la pieza pueda ser entendida por individuos de distintas nacionalidades sin necesidad de una traducción lingüística, aprovechando la universalidad de la temática, no sujeta a aspectos sociales sino a interpretaciones mentales y subjetivas del espacio urbano vivo. Es por ello por lo que, además de no apoyarse en un escrito, **se omitirá toda referencia textual** en las imágenes que compongan la novela.

Fase 4. *Diseño de personajes y espacios, realización del guión gráfico o storyboard y planificación técnica (ANEXOS II, III y IV).*

Se efectúa el **estudio de un personaje y de un conjunto de escenarios urbanos**.

Al plantear un diseño de personajes se barajaron tipos de personas que podrían protagonizar la historia, concluyendo inicialmente que podría ser cualquiera, puesto que todo individuo está vinculado con su entorno. Se requirió, entonces, crear un personaje que fuera de la mano de su historia personal, y que fuera ésta la que, como en un sueño, le persiguiera, atormentara, y acompañara durante todo este viaje, surgiendo de ahí el personaje en cuestión.

Se elabora un estudio de rostros a partir de formas geométricas con el fin de encontrar una imagen para el personaje protagonista de esta historia (ANEXOS II y III).

En lo que a espacios se refiere, una serie de conclusiones acerca de las ciudades han sido elaboradas en forma de escenarios o entornos en los que se desarrolla la historia. Dispuestos con un determinado orden, cada uno de dichos espacios pondrá de manifiesto un aspecto relevante sobre las ciudades como espacios subjetivos:

- ESPACIO 1. (Páginas 7 a 11). Introducción al espacio urbano. Presentación del personaje y búsqueda de un lugar.
- ESPACIO 2. (Páginas 12 a 14). Ciudad en continuo cambio. El punto de partida de este “viaje” lo constituye en reencuentro del protagonista con un lugar perteneciente a su juventud, el cual ha sufrido cambios asociados al progreso de las ciudades. Un conjunto de personajes *desmontan* la ciudad: se llevan parte del mobiliario urbano, enrollan la calzada, cubren con mallas los edificios y la ciudad va desapareciendo.
- ESPACIO 3. (Páginas 15 a 24). Concepto de *megalópolis*. Ensanchamiento de los anillos y de los troncos de los árboles como representación del crecimiento apresurado de la ciudad y su fusión con otras. Transformación del árbol en basura.
- ESPACIO 4. (Páginas 24 a 32). Relaciones. Representación del *mental map* y el mapa de relación y de la ciudad psicogeográfica a través de la alfombra y el **hilo rojo**. En un afán de descubrir hacia dónde conduce el misterioso hilo rojo, el protagonista y habitante de *Netia* descubre una alfombra hilada y plagada de formas geométricas, que no son otra cosa que una visión aérea de la ciudad, esto es, un mapa. Sin saber muy bien cómo, el protagonista se encuentra dentro de la propia alfombra, en mitad de una plaza donde el hilo rojo se ha multiplicado, conectando unas personas con otras y a éstas con su entorno.
- ESPACIO 5. (Páginas 32 a 36). Ciudad de la memoria y ciudad que alberga su propia historia y las historias de cada persona u objeto que la ha habitado. **Burbujas** que reflejan distintos periodos de la vida del personaje, y que al intentar tocar, explotan y desaparecen para siempre, convirtiéndose en tierra.
- ESPACIO 6. (Páginas 36 a 38). Paso del tiempo, ciudad de la muerte y de los objetos caducos. Miedo a la muerte representado en la conversión del aire en tierra. Alusión al enterramiento del cuerpo humano después de la muerte.
- ESPACIO 7. (Páginas 38 a 40). Despertar. Límite entre la realidad y la ficción. Sensación de caída y aturdimiento por parte del personaje, el cual se encuentra de nuevo en el punto de partida.

Fase 5. *Elaboración de las ilustraciones. Digitalización, edición y maquetación del libro. Impresión (ANEXOS VI y VII).*

Uno de los puntos clave en la metodología seguida para la planificación de las ilustraciones ha sido la utilización de distintos recursos visuales que unen la imagen con su referencia simbólica. Así, se ha partido del dibujo de línea monocromo y a éste se le ha añadido, en cada conjunto de

ilustraciones unidas por temática, un recurso diferente. Es el ejemplo del hilo rojo para representar las conexiones en el espacio 4, así como la aplicación del color en las burbujas y en el árbol, o de textura de papel de estraza para representar la tierra. También se ha utilizado el color en las formas geométricas que componen la alfombra, que se corresponden con los tejados, también coloreados, que éstas representan.

Todas las ilustraciones han sido digitalizadas con un escáner casero, exceptuando aquellas con un tamaño superior a un A4, las cuales han sido llevadas a escanear a una copistería. Las imágenes han sido tratadas y retocadas con Adobe Photoshop, y montadas posteriormente en Adobe InDesign configurando con ellas el libro.

En cuanto a la impresión del libro, ha sido este un tema más costoso, en términos de tiempo invertido, puesto que se han seguido varios pasos:

1. Pruebas de papel (ANEXO VII). Impresión de una de las páginas en distintos tipos de papel, con distintos gramajes.
2. Realización de una pequeña maqueta del libro (ANEXO VII), utilizando impresora y materiales caseros (folios de 80gr, hilo, cola blanca, tijeras, cutter, regla, cubiertas impresas en papel de 300gr.), con el fin de previsualizar el resultado y de servir como ejemplo visual para llevar a imprenta.
3. Elección de imprenta, en la cual se llevan a cabo primero unas pruebas y después la impresión de 4 copias del libro en papel de 250 gr., las cubiertas en papel de 300 gr. Por acuerdo mutuo con el personal de la imprenta, se determina que, para evitar costes excesivos que supondrían un aumento del doble del precio final, la encuadernación de los libros será casera, comprometiéndose la imprenta a efectuar los cortes finales del libro.

Fase 6. *Exposición de las ilustraciones originales del libro (ANEXO VIII).*

Con el fin de trasladar el trabajo a un nuevo soporte, difundir el libro y dar a conocer las ilustraciones originales, todas ellas se expusieron al público del 7 al 15 de julio de 2012 en la Sala de Exposiciones del Centro de Artes para Jóvenes El Túnel, situada en el barrio Oliver de la ciudad de Zaragoza (fotografías e invitaciones de la exposición en ANEXO VIII).

7. Presupuesto

PRODUCCIÓN	
Bloc de dibujo Van Gogh A3	13,50€
Bloc de dibujo Van Gogh A5	5€
Tinta china	3,20€
Plumilla	2€
Libretas Moleskine	5€
Bolígrafos calibrados	6€
Lápices	2€
Caja acuarelas Van Gogh	20€
Pinceles	6€
Subtotal	62,70€
EDICIÓN	
Escaneado de ilustraciones	15€
Subtotal	15€
IMPRESIÓN	
Presupuesto en imprenta:	
Impresión y encuadernación de la memoria (4 copias)	13€
Impresión de 4 libros a color	70,80€
Encuadernación en tapa blanda satinada	70,80€
Subtotal	154,60 83,80€
EXPOSICIÓN	
Enmarcación	120€
Carteles	15€
Invitaciones	8€
Subtotal	143€
PRESUPUESTO TOTAL	304,50€

8. Conclusiones.

Cuando comencé a plantear el Trabajo de Fin de Grado, partía de la idea de trabajar sobre una obra literaria e ilustrarla, bien adaptándola previamente si resultaba ser muy extensa, bien ilustrando el texto original. *Alicia en el país de las Maravillas* y *Alicia a través del espejo*, de Lewis Carroll, eran dos de las obras literarias con las que empecé a trabajar, por su relevancia dentro de la literatura fantástica, y con la intención de ilustrar una historia tantas veces ilustrada dándole un enfoque diferente. También llevé a cabo la lectura de obras como *Momo* y *Cartas a un rehén*, ambas de Antoine de Saint-Exupéry.

Finalmente decidí no tomar como referencia ninguna obra literaria reconocida y a cambio desarrollar una historia en torno a un personaje y a un conjunto de espacios. Para ello me serviría de la temática planteada desde un primer momento, anteriormente explicada, escribiendo el texto. Entonces consideré que mi campo de actuación era el de la imagen y que por eso sería más enriquecedor construir una narración a base de imágenes, estudiando y experimentando con las distintas maneras de comunicar visualmente, que emplear parte de mi tiempo en escribir un texto al que luego adecuar las imágenes.

Es por tanto que una de las conclusiones que extraigo de la realización de una novela gráfica sin palabras es la importancia que cobra el lenguaje visual, así como saber comunicar correctamente mediante imágenes, de manera que lo que al principio planteé como una facilidad, se ha convertido en un proceso mucho más minucioso, donde un mínimo detalle en una imagen puede hacer que el receptor no comprenda bien aquello que se desea transmitir.

Con respecto a los objetivos planteados en el apartado 3 de la Memoria, y efectuando un análisis acerca de su cumplimiento, concluyo que se han llevado a cabo satisfactoriamente de manera general tanto los objetivos generales como los específicos, haciendo hincapié en los siguientes aspectos:

- El objetivo general de que la obra tuviera vocación de ser comprendida por personas de distinta nacionalidad o de diferentes rangos de edad ha venido definido por la ausencia de texto, que pudiera atribuir la obra a un área geográfica determinada o requerir su traducción a otros idiomas, así como que el rango de edad queda abierto mediante un libro accesible tanto a un adulto como a un joven, si bien pienso que no es accesible para el entendimiento de un niño. Todo ello teniendo siempre en cuenta que, como persona perteneciente a un entorno determinado, la realización de la obra no ha podido verse despojada de ciertas referencias culturales, presentes, de manera más o menos evidentes, en la realización de toda obra.

- Se ha llevado a cabo eficazmente una indagación general acerca del espacio urbano relacionado con lo subjetivo tanto de manera teórica, así como en la práctica, mediante la realización de una obra artística.
- La investigación de los conceptos de novela gráfica y libro de imágenes o libro de artista ha dado como resultado una obra que bebe de las características de ambos, si bien es posible enmarcar en la definición de una de ellas, llegando a la conclusión de denominarla *novela gráfica sin palabras*.
- Respecto a los objetivos específicos, cuantificables, se han llevado a cabo el estudio del natural, el guión gráfico o *storyboard*, las ilustraciones y la novela gráfica final. Asimismo, se ha adaptado la temática y parte o la totalidad del material artístico a distintos soportes, como una animación interactiva o una exposición al público, con su correspondiente difusión mediante cartelería e invitaciones.

En cuanto a aspectos a mejorar, se encuentran pendientes por un lado comprobar el alcance de la obra, y por el otro efectuar un estudio de la viabilidad de sacar a la venta el libro, presentándolo a editoriales, etc.

De la unión del espacio urbano con el subjetivo, concluir que mi visión de ésta se ha visto ampliada de manera considerable, y que constituye un campo de investigación artística con muchas posibilidades, algunas de ellas asociadas al desarrollo de las nuevas tecnologías, dependiendo del tratamiento o el enfoque que se le conceda. Considero que se trata de un tema que, aunque ya se investigara, como se ha visto, a través de la psicogeografía, se mantiene vigente, y afecta *efectivamente* en el comportamiento de las personas y en la vida diaria.

Así pues, y para terminar, me gustaría reivindicar, una vez finalizado este trabajo, el aspecto lúdico de las ciudades, y la idea de que todos podemos y debemos ser partícipes de su desarrollo y de nuestra satisfacción respecto a él.

9. Bibliografía

ARTAUD, Antonin. *Le théâtre et son double (El teatro y su doble)*. Ed. Gallimard, Paris, 1938.

CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*. Ed. Siruela, Biblioteca Calvino, 14ª edición, Madrid, 2007.

CARROLL, Lewis. *Alicia en el País de las Maravillas*. Ed. Siruela. Madrid, 2004.

EISNER, William. *El Cómic y el Arte Secuencial*. Norma Editorial. Barcelona, 1988.

ETXEBARRÍA, Lucía. *Lo verdadero es un momento de lo falso*. Ed. Punto de lectura. Madrid, 2012.

FISHEL, Catharine. *El arte de la producción creativa. Materiales, encuadernación y acabados*. Ed. Index Book. Barcelona, 2007.

FREUD, Sigmund. *Introducción al psicoanálisis*. Alianza Editorial. Madrid, 2011.

GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Astiberri Ediciones. Bilbao, 2010.

HUTCHISON, Edward. *El dibujo en el proyecto de Paisaje*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2012.

IRVIN, William. *The Matrix & Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Open Court, Nueva York, 2002.

MASEREEL, Frans. *La ciudad*. Ed. Nórdica. Madrid, 2012.

PLATÓN, *El mito de la caverna*. República, libro VII.

STEINBERG, Saul. *The line*. Ed. Nieves, 2011.

TAN, Shaun. *Emigrantes*. Barbara Fiore Editora, 2011.

VV.AA. *Data Flow 2. Visualizing information in graphic design*. Ed. Gestalten. Berlín, 2010.

YOKOYAMA, Yuichi. *Viaje*. Ed. Apa apa. 2010.

ZEEGEN, Lawrence. *Principios de ilustración: cómo generar ideas, interpretar un "brief" y promocionarse, análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2009.

Artículos y recursos de Internet

ANTÓN, José Emilio. “El libro de artista”. *Merzmail*. Madrid, 1995.

<http://www.merzmail.net/libroa.htm> (Consultado el 24 de enero de 2012).

ANTÓN, José Emilio. “Dibujando páginas. El dibujo en los libros de artista”. *Columpio Dibujo Contemporáneo*.

<http://www.columpiomadrid.com/dibujandopaginaslibrosdeartistaydibujo.html> (Consultado el 19 de junio de 2012).

ARENAS, Luis. “Espacio y subjetividad: ampliaciones y quiebras de lo subjetivo en la ciudad contemporánea”. *INTER[SECCIÓN] Grupo de investigación de filosofía y arquitectura*.

<http://www.interseccion.info/index.php/?/proyectos/espacio-y-subjetividad/>

(Consultado el 13 de marzo de 2012).

BARRERO, Manuel. “La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial.” *Del cómic a la novela gráfica*.

<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html> (Consultado el 18 de marzo de 2012).

CAMPBELL, Eddie. “El Manifiesto de la Novela Gráfica”. *68 revoluciones*. 31 de mayo de 2007.

<http://www.68revoluciones.com/?p=450&cpage=1> (Consultado el 18 de marzo de 2012).

DEVESA, Andrés. “La Internacional situacionista. Auge y caída de la crítica a la sociedad situacionista. A la memoria de Guy E. Debord”. *Fahrenheit 451*. 8 de septiembre de 2005.

http://fcuatrocincouno.blogspot.com.es/2005_09_01_archive.html (Consultado en noviembre de 2011).

FARIÑA TOJO, José. “Hacia un urbanismo de código abierto”. *El Blog de Jose Fariña*.

Urbanismo, territorio, paisaje, sostenibilidad. 18 de abril de 2012.

<http://elblogdefarina.blogspot.com.es/2012/04/hacia-un-urbanismo-de-codigo-abierto.html>

(Consultado el 24 de abril de 2012).

FARIÑA TOJO, José. “Recuperando a Patrick Geddes”. *El Blog de Jose Fariña*. *Urbanismo, territorio, paisaje, sostenibilidad*. 23 de octubre de 2011.

<http://elblogdefarina.blogspot.com.es/2011/10/recuperando-patrick-geddes.html#.T7dyCIJHbIs>

(Consultado el 24 de abril de 2012).

FELGUERA. “Las puertas secretas, la deriva y el estado de sitio en Lavapiés”. *La Felguera Editores*. 7 de noviembre de 2009.

<http://www.lafelguera.net/web/Las-puertas-secretas-la-deriva-y.html> (Consultado en septiembre de 2011).

ROCA, Paco y Borja HERMOSO. “Frans Masereel: sin palabras”. *El País*. 1 de abril de 2012.

http://cultura.elpais.com/cultura/2012/03/31/actualidad/1333208592_003603.html

(Consultado el 3 de junio de 2012).

VV.AA. “Dónde habita el olvido. Reflexiones sobre ciudad, progreso y represión. Urbanismo en la Internacional Situacionista”. *Scribd*. Valencia, 21 de abril de 2009.

<http://es.scribd.com/doc/15032395/Urbanismo-en-La-Internacional-Situacionista-21409>

(Consultado el 12 de noviembre de 2012).

ZABALBEASCOA, Anatxu. “Construyendo libros como quien construye edificios. Irma Boom explica cómo fabrica sus textos impresos”. *El País Archivo*. Madrid, 9 de febrero de 2011.

http://elpais.com/diario/2011/02/09/tendencias/1297206001_850215.html (Consultado el 13 de

marzo de 2012).

Archivos bibliográficos

Archivo Situacionista:

<http://www.sindominio.net/ash/index.html>

Real Academia Española.

<http://www.rae.es/rae.html>

Wikipedia, la enciclopedia libre.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Filmografía

Big Fish. Dirección: Tim Burton. EEUU, 2003. 126 min.

Inception (Origen). Dirección y producción: Christopher Nolan. Reino Unido, 2010. 150 min.

Matrix. Dirección y guión: Hermanos Wachowski. EEUU, 1999. 136 min.

The Imaginarium of Doctor Parnassus. Dirección y guión: Terry Gilliam. Reino Unido, EEUU, Canadá y Francia, 2009*.

* Las citas contenidas a lo largo del trabajo han sido redactadas de acuerdo con el Estilo Chicago para Humanidades, tanto las notas al pie de página como las entradas bibliográficas en el apartado final Bibliografía.