



A



B



C



D



E



F



G

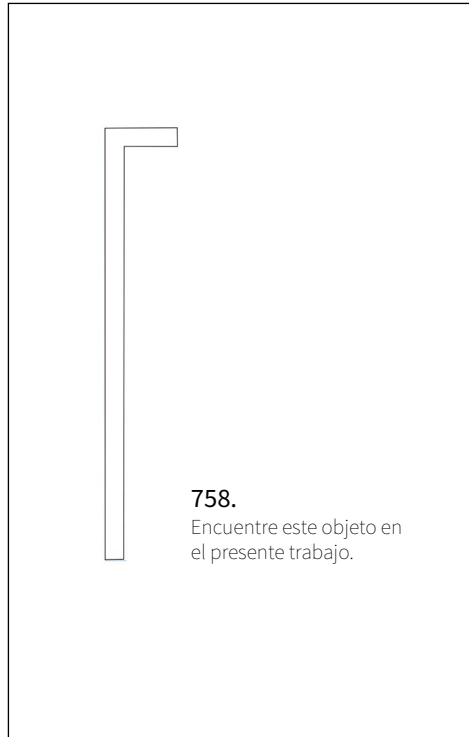


H

OCONOGRAMA DE LA PALANCA

ALEJANDRO DE PABLO RAMÍREZ





MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

TRABAJO FIN DE MÁSTER

AUTOR / **ALEJANDRO DE PABLO RAMÍREZ**
TUTOR / **JUAN CARLOS ROBLES**

2019 / 2020

PASAR EL TIEMPO ES MATAR LOS RATOS

Pedro Ocón de Oro

ÍNDICE

A - PALANCA / Introducción al proyecto	5
A.1. Una y muchas palancas	5
A.1.1. La palanca y sus grados	6
B - ENIGMA / Marco teórico - contextual	8
B.1. Enigma - meta	8
B.2. Enigma - juego	9
B.2.1. Juego a pesar de todo	10
B.3. Enigma - ocultación	11
C - ESTRATEGIA / Trucos, proceso y referentes	12
C.1. Teoría de los juegos	12
C.2. Otros trucos y procesos	13
C.2.1. Azar e inverso	13
C.2.2. Fracaso	16
C.2.3. Proceso	18
D - OCONOGRAMA / Obra y cacharros	20
D.1. Acertijos primeros	20
D.2. Oconograma de la Palanca	28
E - CORRESPONDENCIAS / abrazos	43
E.1. Aportaciones de la docencia	43
E.2. Oconograma de la Palanca por Juan Carlos Robles	44
F - PROPUESTA DE EXHIBICIÓN / Conclusión	47
* Anexo I Catálogo Oconograma de la Palanca	
G - BIBLIOGRAFÍA	49

ABSTRACT





El Oconograma de la palanca es un proyecto de espacio expositivo que explora en las posibilidades funcionales y simbólicas de la palanca como estrategia lúdica con la que generar cambios diversos. El jugador, ante la ambigüedad de un juego construido a partir de sus propias decisiones, debe posicionarse, elegir que resistencia vencer, debe decidir su palanca y punto de apoyo.

Su entidad de máquina primitiva se equipara o se contrapone, con acento irónico, a máquinas y usos contemporáneos, cuestionando la manera en la que nos relacionamos con los objetos, que usos les damos a estos o como los consumimos.

Oconograma de la palanca propone jugar, divertirse en base a incognitas/metás difusas, que cantan a la imposibilidad de una única solución, a la multiplicidad de estrategias y al palo.

Palabras clave

Palanca, enigma, estrategia, juego, azar, consumo.

No.	Item	   
1	El pedido fue completo y correctamente preparado	
2	El personal fue paciente en tomar los pedidos	
3	El servicio fue de manera rápida	
4	El menú fue fácil de leer	
5	El personal fue claro en explicar las cosas	
6	La comida fue buena	
7	La comida se sirvió caliente	
8	Las instalaciones son agradables	
9	El Menú contiene gran variedad de platos	
10	Los precios son competitivos	

A - PALANCA / Introducción al proyecto

A.1. UNA Y MUCHAS PALANCAS

Un Oconograma es un enigma, un pasatiempo, un problema y una oportunidad creada en algún momento de los años 50 por Pedro Ocón de Oro (Madrid 1932-1999) , uno de los más prolíficos creadores de pasatiempos en lengua castellana de todos los tiempos. Entre otras invenciones suyas se encuentran el crucigrama blanco, el jeroglífico o el salto del caballo.

Las exigencias editoriales sobre sus pasatiempos, obligaban a introducir soluciones únicas y estables a sus enigmas. Soluciones fijas, pero estrategias de resolución de la incógnita infinitas.

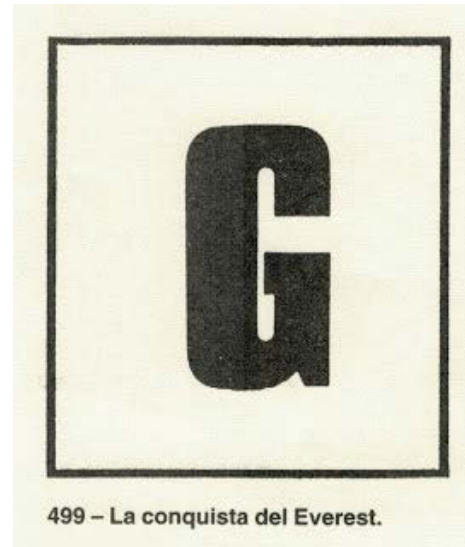
El 16 de Marzo de 1974 en una entrevista de RTVE a Ocón de Oro, el genial inventor lanzó uno de los pocos enigmas en los que se pudo permitir el lujo de no esgrimir nunca la solución. Y no hay aquí una cuestión de insolidaridad por su parte sino más bien lo contrario: cada persona debe buscar su palanca, su medio para resolver la problemática planteada.

Adivinanzas, chistes, insultos, Palancas hay muchas, tantas o más que personas en el mundo. De hecho una persona es una y varias palancas. Esta es un dispositivo muy simple. Se conforma de una barra de una rigidez dada, que pivota sobre un punto fijo llamado fulcro. Sobre dicha estructura se aplica una potencia (esfuerzo) para transmitir fuerza y variar el desplazamiento de una resistencia (carga). Con ella, un esfuerzo mínimo puede bastar para desplazar grandes cargas.

Según Arquímedes, con un punto de apoyo y una palanca lo suficientemente larga podría mover un dinosaurio. Cualquier resistencia puede ser vencida.

1. Arte de dirigir las operaciones militares.
2. Arte, traza para dirigir un asunto.
3. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Y es que este dispositivo es, por encima de todo, una estrategia que en ocasiones se ayuda o toma forma de objeto/máquina pero cuyas posibilidades formales/ matemáticas así como sus propósitos son infinitos: palo, insulto, bollería industrial, etc. La elección de metas se equipara aquí con la elección y/o construcción de herramientas que permitan al menos aproximarse a ellas.



Pedro Ocón de Oro.
Ejemplo de jeroglífico.
SOLUCIÓN

La gran G está
La gran gesta

ESTRATEGIA

Además el presente proyecto abraza la siguiente hipótesis: todas las máquinas derivan de la palanca y el plano inclinado. Desde la ironía, su entidad de máquina primitiva es equiparada o contrapuesta a máquinas y usos contemporáneos, cuestionando la manera en la que nos relacionamos con los objetos, que usos les damos a estos o como los consumimos.

Oconograma de la palanca es, ante todo, una propuesta instalativa que explora en las posibilidades funcionales y simbólicas de la palanca como estrategia lúdica con la que generar cambios diversos. El jugador, ante la ambigüedad de un juego construido a partir de sus propias decisiones, debe posicionarse, elegir que resistencia vencer, debe decidir su fulcro y que potencia aplicar.

A.1.1 LA PALANCA Y SUS GRADOS

La palanca es una máquina simple. Nada de microchips en su fase más primitiva. Todas las máquinas derivan de ella o del plano inclinado.

1. Artificio para aprovechar, dirigir o regularla acción de una fuerza.
2. Conjunto de aparatos combinados para recibir cierta forma de energía y transformarla en otra más adecuada.
3. Agregado de diversas partes ordenadas entre sí y dirigidas a la formación de un todo.

Las tres primeras acepciones del concepto de máquina de la Real Academia de la lengua Española exponen como la cosa se convierte en máquina: en la medida en la que esta es capaz de generar cambios.

Cabe mencionar que, aunque una palanca pueda tomar forma de chubasco o griterío, todas ellas se componen de una potencia a aplicar, un punto de apoyo/ fulcro y una resistencia que vencer.

Pese a ello podemos prever que palancas hay muchas, infinitas. La mejor clasificación de estas no viene dada por los sujetos y objetos que ocupan el lugar del fulcro, la potencia o la resistencia. Por el contrario, la clasificación de las palancas según sus grados obvia esta cuestión para centrarse en dónde o qué posición ocupan los susodichos elemento de la palanca. Según la disposición es posible discernir tres grados de palanca.



OCONOGRAMA

				IM	RI	1				
				LOS	LA	2				
				BU	FI	3				
				VO	TO	4				
				PE	MA	5				
				RE	OC	6				
				NI	MO	7				
				NI	GA	8				
DA	LA	HI	O	NI	CA	9				
IN	A	PAR	A	CA	DE	10				
CO	SO	SU	NE	CI	VO	11				
TU	CA	NO	CU	TI	O	12				
JO	LA	YO	RO	SO	COS	13				

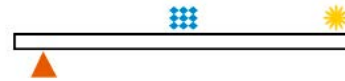
MODO DE RESOLVERLO.—Fórmense, en las casillas numeradas de la derecha, las palabras (todas de seis letras) correspondientes a las definiciones, tomando para ello las sílabas necesarias de entre las que figuran a la izquierda. Táchense las sílabas que se vayan utilizando. Una vez determinadas correctamente todas las palabras, las sílabas que sobren a la izquierda, leídas en orden, formarán EL NOMBRE DE UN PROGRAMA DE TVE, y leyendo verticalmente la primera letra de dichas palabras (primera columna vertical, señalada con trazo más grueso), aparecerá EL NOMBRE Y PRIMER APELLIDO DE LA ACTRIZ DE LA FOTO.

DEFINICIONES.—1: Barbaro de oficio. 2: Criado de librea. 3: Muerto violentamente. 4: Embozo usado por las mujeres para no ser reconocidas. 5: Movimiento acelerado y violento. 6: Cuarto mes del calendario republicano francés. 7: Dedicado con fervor a obras de piedad. 8: Familiarmente, enamoramiento. 9: Cuerpo de vestido de mujer corto y sin mangas. 10: Serie horizontal de ladrillos. 11: Habitante de un pueblo o lugar. 12: Colmillo, diente. 13: Tomar posesión, apoderarse de una cosa.

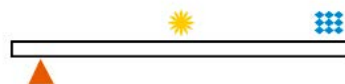
MÁQUINA



(X)



(Y)



(Z)

Palanca de primer grado (X)

El fulcro se sitúa entre potencia y resistencia. En función a la posición que ocupe el fulcro, existen tres posibles relaciones potencia-resistencia. Un fulcro centrado conlleva un esfuerzo y cargas similares. El fulcro cercano a la resistencia hace necesario menor potencia para compensar la resistencia. El fulcro cercano a la potencia es todo lo contrario, siendo mayor la potencia aplicada que la resistencia a vencer. Un ejemplo de este tipo de palanca lo encontramos en tijeras, tenazas, alicates o un argumento falaz (X) o de mierda.

Palanca de segundo grado (Y)

La resistencia se encuentra entre la potencia y el fulcro. El esfuerzo es aquí siempre menor que la carga y siempre tienen ventaja mecánica⁰. La carretilla, la resaca de alcohol y barbitúricos, la escopeta o el sockslider (Y), son ejemplos de palancas que siguen esta distribución. Vencer grandes cargas con poca potencia.

Palanca de tercer grado (Z)

La potencia se encuentra entre la resistencia y el fulcro. En ellas, el esfuerzo es siempre mayor que la carga por lo que no gozan de ventaja mecánica. La caña de pescar, el martillo, un gimnasio para tonificar la papada (Z), un puñetazo, un escupitajo, incluso un insulto, todas palancas de tercer grado. Su mayor utilidad es la de realizar grandes desplazamientos de la carga con leves movimientos de la potencia.

Independientemente del grado de palanca del que se trate, todas y cada una de ellas están sujetas a la ley de la palanca, mediante la cual, dicha máquina se encuentra en equilibrio cuando la potencia por su brazo¹ es igual a la resistencia por el suyo.

$$P \times Bp = R \times Br$$

La distancia de la potencia respecto del punto de apoyo influye decisivamente en el valor de la potencia misma. De igual manera ocurre con la resistencia. Ello vuelve a evidenciar como es tan valioso el tipo/cantidad de potencia o resistencia como la distancia y/o lugar que estos ocupan respecto al fulcro. Tan importante es el objeto o el problema como el lugar que ocupa. Tan fundamental es la acción o la fuerza como el lugar/situación en la que se aplica.

⁰ Ventaja mecánica: magnitud que indica cuánto se amplifica la fuerza aplicada en una máquina para contrarrestar una resistencia determinada. Nada más lejos de la realidad, una máquina sin ventaja mecánica no supone una desventaja, solo otra relación entre carga y esfuerzo.

¹ Bp: Brazo de la potencia es la distancia entre potencia y fulcro.
Br: Brazo de la resistencia es la distancia entre resistencia y fulcro.

X



Y



Z



$$VM = \frac{R}{F}$$

B - ENIGMA / Marco teórico - contextual



B.1. ENIGMA - META

Una serie de objetos, que se intuyen máquinas, de procedencia diversa, aspiran a componer en el espacio enigmas, susceptibles de ser resueltos por cualquiera capaz de invertir hoy “tiempo útil” jugando. Un alegato aquí por el consumo sosegado, y huida en firme de “lo productivo”, a favor de la utilidad de lo inútil.²

Cada uno de dichos objetos, pueden y deben ser considerados pictogramas e ideogramas capaces de establecer relaciones entre ellos a partir de su olor, forma, color, movimiento, utilidad. A estas posibles relaciones se suma el título de la composición /instalación /enigma que cierra y abre las posibles soluciones del mismo.

El enigma se construye sobre una crítica al modelo de consumo actual por tres frentes:

1. El enigma requiere tiempo para su decodificación, destinar un tiempo de consumo medio por encima de lo normalizado hoy, supone un alegato al detenimiento frente al hiperconsumo.

2. Las máquinas que componen el enigma nacen de la reutilización, y aprovechamiento de recursos a priori inútiles, desechando la idea de objeto útil/productivo objeto inútil/improductivo.²

3. El enigma se construye con el objetivo de enfocar el análisis en determinados aspectos del sistema capitalista y en concreto ironizar sobre la cultura de consumo y economías que priorizan productividad por encima de todo.³

Tanto de la Herramienta-Estrategia como del Enigma-Meta emana una inquietud lúdica. El proceso de búsqueda de materiales en contenedores, mercadillos o descampados significa asumir un rol de ropavejero, buscatesoros en tiempos del derroche, transformar materia, disponerla en el espacio para generar significados ocultos y nuevos, el enigma en sí. Todo ello es juego y por tanto tomado muy en serio.

ENIGMA

1. Enunciado de sentido artificialmente encubierto para que sea difícil de entender o interpretar.
2. Realidad, suceso o comportamiento que no se alcanzan a comprender, o que difícilmente pueden entenderse o interpretarse



Para obike y otras bicicletas
Acero, plástico, vinilo, papel y ruedines
2020

² Nuccio Ordine dice al respecto de ámbitos condenados a no generar beneficios, rendimientos económicos: “Precisamente el hecho de ser inmune a toda aspiración al beneficio podría constituir por sí mismo, una forma de resistencia a los egoísmos del presente, un antídoto contra la barbarie de lo útil que ha llegado incluso a corromper nuestras relaciones sociales y nuestros afectos más íntimos”. (Ordine, 2013: 28)

³ **Un ejemplo**

Obike es una empresa con sede en Singapur dedicada al alquiler de bicicletas en plena vía pública. Cada bici va equipada con un sistema de bloqueo y desbloqueo informatizado, por lo que la inversión en personal de la empresa es mínima. Estas empresas privadas, previo acuerdo con la administración pertinente, parasitan ciudades generando mayor gentrificación bajo falsas banderas ecológicas y evidencian el poco peso de la voz del ciudadano respecto al espacio público que habita. Su incidencia en la ciudad de Granada fue nefasta y tras 6 meses tuvieron que retirar el servicio y con ello las pocas bicicletas que se habían librado de actos vandálicos.

B.2. ENIGMA - JUEGO

¿Podemos jugar hoy?

“El precio de las cosas sin precio” es el título del primer capítulo de la obra el juego del juego (1980) de Jean Duvignaud. Pese a que a esas alturas del siglo XX eran ya algunos pocos autores los que trataban el tema del juego (J. Huizinga, R. Callois), Duvignaud expone como el determinismo o la lógicas de mercado son, diametralmente opuestas al juego.

Duvignaud sentencia: “El pensamiento de nuestro siglo rehúye lo lúdico: se empeña en establecer una construcción coherente donde se integren todas las formas de la experiencia reconstituídas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un inmenso esfuerzo para escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología solo tratan de eliminar lo que les aterra” (1980: 2)

Esta huida de lo lúdico viene dada por varios factores de los cuales mencionaré tres a propósito de Duvignaud.

- El sistema capitalista, la lógica de mercado, productividad.
- Pensamiento institucional, trabajo y delirio organizativo.
- Racionalidad tecnológica sobre el hombre.

Con ello, la historia y lógica utilitaria cubren/ ocultan esos espacios de efervescencia lúdica acontecidos, pero a su vez Movimientos como el Dadaísmo fueron rápidamente absorbidos por el sistema e introducidos en el mercado.

Las ideas de Byung-Chul Han en su libro Buen entretenimiento, no solo muestra como el sistema se ha ido “apropiando” a lo largo de los siglos de estas manifestaciones lúdicas espontáneas y asistémicas (en la medida en la que en un primer estadio atentan contra la lógica del mismo), sino que además hoy asistimos a una ludificación del mundo. En palabras de B. C. Han: “Hoy en día el entretenimiento parece impregnarlo todo”, Edutainment, Infotainment, estos formatos híbridos del entretenimiento son cada vez más numerosos (Han, 2018: 155).

JUEGO

1. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.
3. Práctica del juego de azar.

JUGAR

1. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.
2. Travesear, retozar.
3. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés



⁴ El Informal (1998) es un ejemplo perfecto de comienzos de siglo de Infotainment, donde se da cobertura a temas a priori serios, desde política a economía, desde el humor. El programa será lanzadera de una estirpe de profesionales del infotainment como Patricia Conde, Florentino Fernández o Félix Álvarez “Felisuco”. La sección simpática y banal de los noticiarios dedicada a curiosidades es, en mi opinión, mayor con el paso de los años y esto es otro síntoma de la invasión de “lo entretenido”.

⁵ Brain Training (2005) es un videojuego que expresa dos tiempos de un proceso de ida y vuelta. Por un lado el de la gamificación de las cosas (La ludificación del ejercicio mental), para luego coger la cosa ya gamificada y convertirla en juego/juguete, videojuego en este caso.

La ludificación del sistema es también consecuencia de la progresiva hedonización de las sociedades y actitudes contemporáneas como contemplan autores como Gilles Lipovetsky.

Esta apropiación del sistema de aquellos elementos y estallidos (lúdicos) que le son contrarios, no es sino la mejor estrategia que el sistema encuentra para colocar un precio a las cosas sin precio ya que “a los planificadores les repugna tomar en cuenta, en el balance de los recursos humanos, el precio de las cosas sin precio es decir, de las actividades que no justifica en absoluto la rentabilidad. El positivismo ha logrado eliminar lo que estorbaba a su visión plana del universo” (Duvignaud, 1980: 2).

Niklas Luhmann expone como “ el entretenimiento no es más que un componente moderno de la cultura del tiempo libre , que tiene como función eliminar el tiempo que sobra”(Luhmann, 2002: 75), a lo que podemos añadir una segunda función consecuencia de la primera: organizar/planificar el tiempo libre. Su idea sobre el entretenimiento coincide con la concepción de pasatiempo de Ocón de oro: “ pasar el tiempo es matar los ratos”.

Pese a que trabajo y Juego se excluyen mutuamente, el juego se somete a la producción y la producción se ludifica. A todo ello se suma un escenario tecnoliberal, en el que la tecnología, amable y divertida, se introduce y ocupa paulatinamente esferas cada vez más íntimas y privadas de nuestra vida.

El filósofo Éric Sadin inaugura un inevitable “advenimiento de una industria de la vida” (Sadin, 2018:143) en la que “el movimiento que supuestamente atrae al consumidor hacia el producto ahora se invierte. Ahora es el producto el que va hacia el cliente. Un ejemplo sería el dispositivo Dash de la empresa Amazon. Dicho dispositivo instalado en una impresora, lavadora o lavavajillas tiene autonomía para solicitar y adquirir “por sí mismo” y de manera online sus carencias.

¿ Puede surgir un estallido lúdico allí donde el tiempo libre se planifica, donde el sistema introduce sus planes ahora sí en todos los espacios y situaciones de la vida cotidiana mediante una tecnología siliconiana de supuestas buenas intenciones?

B.2.1. EL JUEGO PESE A TODO

En 1999, el político español Julio Anguita exponía, en un contexto de grandes privatizaciones de empresas estatales, y teniendo la próxima incorporación al euro por parte de España, dos soluciones ante el implacable avance del neoliberalismo friendly: resignación o rebeldía.⁶

Esa afirmación es también aplicable al juego. La lógica neoliberal no contempla el juego porque “Mediante la actividad lúdica, los hombres tratan de realizar una tarea infinita cuya intencionalidad se halla vacía. Intencionalidad cero. Se entra como ciego en la irritante novedad de un universo transformado. Ningún concepto sancionará ni consolará esa espera. Sólo queda el presentimiento de una racionalidad fugitiva. De ese modo se juega con formas sin que esas formas alcancen jamás un contenido” (Duvignaud, 1980).

“Esa apertura hacia la nada no es un llamamiento a la nada. Es un vacío que colmamos con la manipulación lúdica del espacio recibido en común o de figuras que deformamos. O desviamos” (Duvignaud, 1980).

En este punto, en el que Duvignaud introduce la relación/manipulación lúdica entre objeto y sujeto, cabe mencionar las ideas de Hans-Georg Gadamer a este respecto. Gadamer sostiene que “ es posible distinguir el juego mismo del comportamiento del jugador” y que por ello, “la esencia misma del juego no se encuentra en “la reflexión subjetiva del jugador” sino en “el modo de ser del juego⁷ como tal”(Gadamer, 1991).



“Todo jugar es un ser jugado”(Gadamer, 2012: 149).

⁶ Discurso pronunciado en Extremadura en 1999, en las jornadas de debate y reflexión “ Alternativas al Neoliberalismo” organizado por el partido político Izquierda Unida. En dicho discurso se pudieron escuchar compareencias de políticos como Manolo Cañada o de premios nóveles como José Saramago.

⁷ Alterar uno de los elementos que constituyen el ser mismo del juego, conlleva inevitablemente un cambio de todos y cada uno de los rasgos del juego, así de la relación del juego y sus jugadores. La obra de Gabriel Orozco Mesa de ping pong con estanque (1998) ilustra como dichas alteraciones redefinen el juego y las actitudes con las que los jugadores se enfrentan a este.

Winnicott se despoja de las ideas del psicoanálisis que relacionan juego con masturbación para situar el juego en una tierra de nadie⁸ a modo de Bir Tawil: el juego se localiza en la intersección del mundo exterior con el mundo interior. Y es que “el juego se realiza íntegramente en la medida que el jugador se abandona por completo a él , pues el que no se toma en serio el juego es un aguafiestas”(Gadamer, 1991).

Mediante esta lógica, Gadamer supone que la obra de arte no será ya un objeto que requiera conciencia estética, pues es el objeto lo que permanece inalterado mientras el sujeto es transformado por aquello que interpreta. Es el juego / objeto artístico lo que permanece inalterado y sus jugadores los que cambian.

B.3. ENIGMA - OCULTACIÓN

Agustín Fdez Mallo, en Teoría general de la basura, define a las partícula prueba como “ objetos empleados para que, una vez soltados o abandonados en un determinado medio, demuestren, prueben, que tal medio existe(...), aparecidos para contrastar, dar fe o probar, la existencia de un campo de fuerza allí donde en apariencia todo era un indistinguible y aparente mansedumbre” (Fernández Mallo, 2018: 320). Objetos que muestran el medio que ocupan.

“Pero todas las partículas prueba trabajan contra otra clase de entidades a las que llamamos partículas de apantallamiento (...), aquellos agentes que por magnificación de un detalle enmascaran/apantallan el paisaje, ocultan el medio, ocultan un determinado estado de la cosa” (Fernández Mallo, 2018: 321).

El enigma ocupa ambas posiciones, en la medida en la que, por definición su sentido, el medio en el que habita su sentido, se enmascara de manera artificiosa, por lo que el enigma es una metáfora de la partícula de apantallamiento en dichos términos. Pero a su vez, el enigma constituye un objeto capaz de revelar el estado de las cosas, el enigma es una partícula prueba de la imposibilidad de lograr respuestas cerradas, de la ubicuidad de la duda, de cómo pretender resolver un enigma o aproximarse solo conlleva el surgimiento de nuevos misterios.

A este respecto, en Teoría general de la basura se recoge como “Siempre hay una partícula de prueba que nos recuerda que ahí hay una trampa, algo más que el simple paisaje.⁹ Dicho de manera inversa, no hay partícula de apantallamiento que pueda enmascarar del todo el paisaje que conforma el nudo de lo Real” (Fernández Mallo, 2018: 328).



⁸ WINNICOTT, Donald. Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa, 2018.

⁹ En esta obra/receta urbana temprana del artista y arquitecto Santiago Cirugeda observamos este proceo de ida y vuelta. El andamio aquí es una partícula de prueba de un medio, el centro urbano objeto de especulación y progresiva gentrificación. A su vez, es una partícula de apantallamiento en la medida en la que el propio andamio oculta el hecho de que el artista a utilizado los resquicios legales para realizar una ampliación de su dormitorio, situación que constituye a su vez partícula prueba del medio al que antes hicimos mención.

C - ESTRATEGIA / Trucos, proceso y referentes

C.1. TEORÍA DE LOS JUEGOS.

Hay estrategias buenas y malas. Luego está la revista Cosmopolitan y el lanzamiento de su propia línea de yogures en el año 1999. No duró ni un año en el mercado.

Búsqueda rápida del concepto Estrategia en Google.¹⁰ Un primer vistazo muestra como las entradas se dividen en dos tipos según su contenido: por un lado definiciones del concepto y por otro entradas sobre estrategias/herramientas de Marketing, estrictamente relacionadas con cuestiones económicas.

Desde este superficial análisis, el concepto estrategia parece hoy deberse al mercado. Bajadas estacionales de precio, publicidad personalizada adherida a los motores de búsqueda, o un juguete de Popeye como obsequio por la compra de unos cereales azucarados son solo algunas de las estrategias marketinianas que dichas entradas recogen.

Esto muestra como el capital invade todas las esferas de la vida, incluida las conceptuales, si le son provechosas, que lo son. El concepto estrategia se pone a servicio de una productividad solo entendida en términos de beneficio económico individual. Pese a esta singularización y especialización del concepto de estrategia por parte del mercado y sus teorías, dicha patente deja definiciones útiles más allá de aplicaciones relacionado con esferas de la economía.¹¹

La teoría de los juegos, una de las aportaciones más valiosas del siglo XX al concepto y elección de estrategia, viene como no puede ser de otra manera del campo de la economía y las matemáticas, aunque no tardará en amplificar sus posibilidades de uso a otros campos tan dispares como la geopolítica o la conciliación familiar.

Dicha teoría es una rama de la matemática aplicada que se centra en el estudio de interacciones en estructuras formalizadas de incentivos llamadas juegos.

La teoría comprende el juego como una situación de conflicto donde existen intereses contrapuestos de individuos, instituciones, entes.

Cada uno de los participantes/actuantes al tomar una decisión influirá inmediatamente en la decisión que la otra parte tomará. El resultado del conflicto se determina a partir de todas las decisiones tomadas durante el juego como resultado de la interdependencia de las estrategias.

Desde la teoría de los juegos, es posible adelantar cuales son las estrategias/ decisiones que llevarán a cabo cada una de las partes de un conflicto, por ello sus aplicaciones varían desde la economía hasta la psicología o la sociología.

John von Neumann uno de los padres de dicha teoría sentencia: "El ajedrez no es un juego. El ajedrez es una forma bien definida de computación. Puede que no te sea posible concebir las respuestas; pero en teoría debe existir una solución, un procedimiento exacto en cada posición. Ahora bien, los juegos verdaderos no son así. La vida real consiste en farolear, en tácticas pequeñas y astutas, en preguntarse uno mismo que será lo que el otro hombre piensa que yo entiendo hacer. Y en esto consisten los juegos en mi teoría"(Bronowski, 1979).

Por un lado, la teoría equipara el juego con el conflicto, un desequilibrio que se ajusta/ se resuelve a sí mismo mediante las decisiones que cada uno de los agentes implicados en el juego toman. Esto recuerda a Jean Duvignaud cuando dice : " el juego es ruptura con un orden establecido, aunque, al mismo tiempo, establece otro orden, paralelo y siempre precario, temporal, que se agota con el juego mismo"(Duvignaud, 1980). El enigma cabe aquí también como equivalencia entre juego y conflicto. Por otro lado, comprende los posibles resultados como la suma de estrategias.

Son quizás dos los escenarios/trucos que le son reacios a la teoría de los juegos pero muy valiosos para lo que el presente trabajo propone: el azar y el fracaso.

¹⁰ Primeras diez entradas Google tras la búsqueda de la palabra Estrategia ha día 20 /04/2020

1. Wikipedia
2. Significados
3. Rae
4. Definición
5. Emprendices
6. Gestión, pensemos.
7. Estrategias de inversión
8. Economipedia
9. Gestipolis
0. Robertoespinoza

¹¹ "La esencia de la estrategia es elegir que no hacer" (Porter, 2015)

"la estrategia consiste en tomar decisiones, ventajas y desventajas, se trata de elegir deliberadamente ser diferente" (Porter, 2015)

C.2. OTROS TRUCOS

C.2.1. AZAR E INVERSO

AZAR

Qué probabilidad hay de que una cagada de can tenga forma de animal cuadrúpedo sin más alteración que la producida por el tracto digestivo, la gravedad y el suelo en el que la hez se posa .

1. Casualidad, caso fortuito.
2. Desgracia imprevista.
3. En los juegos de naipes o dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde.
4. En el juego de trucos o billar, cada uno de los dos lados de la tronera que miran a la mesa.
5. En el juego de pelota, esquina, puerta, ventana u otro estorbo.

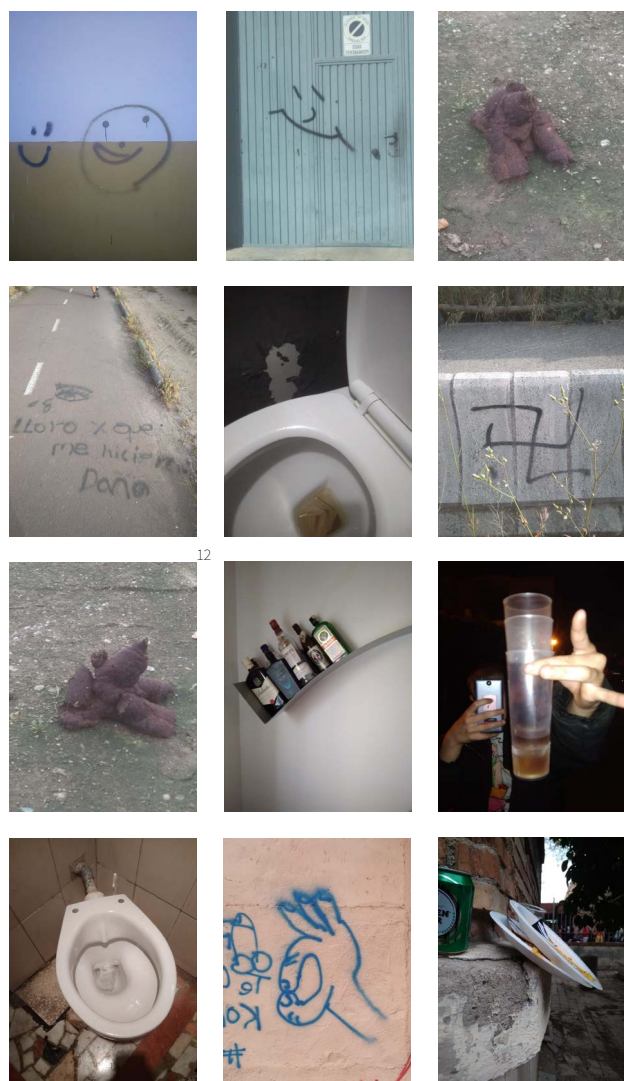
Agustín Fernández Mallo, en su obra Teoría general de la basura, define azar en sentido clásico como “Hacer que cosas condenadas a no cruzarse, en algún momento se crucen, se identifiquen de tal manera que como es costumbre en la poesía a través de la metáfora, el campo de significación de una de ellas se desplace inopinadamente hasta alcanzar el campo semántico de la otra” (2018: 312).

Gottfried Leibniz, representante del determinismo filosófico en el siglo XVII sostenía: “Lo que llamamos «casualidad» no es más que la ignorancia de las causas físicas”. Una de las voces intelectuales más relevantes de aquella Europa, no parecía muy amigo del azar.

Desde el siglo XVII, el positivismo será la ideología dominante en el pensamiento científico. De esta manera el Azar quedará relegado hasta finales del XIX por la férrea creencia de que el único medio de conocimiento es la experiencia comprobada o verificada a través de los sentidos. Newton, uno de los padres del positivismo sentencia” En nuestro mundo no existe una casualidad, solo la ignorancia”.

Será a finales del siglo XIX cuando la ciencia comience a rebatir el ideal universal de racionalidad y determinismo científico. El determinismo que había ocupado todas las áreas de conocimiento, comienza a ser rebatido. Werner Heisenberg (principio de incertidumbre) o Henry Poincaré (teoría del caos) son solo algunos ejemplos desde el campo de la física y las matemáticas.

El indeterminismo vuelve y este progresivo alcance del azar toca inevitablemente todos los campos de las artes. Una figura clave en el devenir del arte del siglo XX es Raymond Roussel cuya relación con el azar influirá decisivamente en los movimientos de vanguardia.



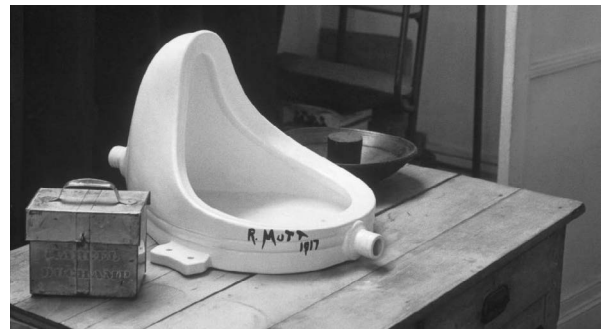
El genial escritor francés desarrollará una obra construida a partir de mecanismos y juegos aleatorios y pseudoazarosos. Su proceso acaba por llevarle a tomar una frase cualquiera, de la que extraía otras a modo de je-roglífico. Un ejemplo en su proceso: coger dos palabras que se parecen billard/pillard (billar /saqueador) y las coloca cada una al final de una frase idéntica, generando así dos líneas de significado, dos estímulos suficientes como para generar el texto completo.¹² Este proceso y resultado pibe de relieve como dos cosas distintas, que en un principio no parecían destinadas a encontrarse, puedan ponerse en relación. Dicho mecanismo conecta con la definición de azar en sentido clásico de Agustín Fdez. Mallo.

Ello se ilustra muy bien con un urinario¹³ en una sala de exposiciones, una cuchara de pelo¹⁴ o la posibilidad de leer una novela alterando el orden¹⁵ de los capítulos y demuestra como “ La historia de las ciencias de las artes, sobre todo en el siglo XX, se han desarrollado a través de mecanismos que pueden llamarse encuentros aparentemente azarosos, eureka o epifanías del objeto encontrado” (Fernández Mallo, 2018: 311).

Esta creciente y exponencial hiperconectividad “de las cosas” y los sujetos conlleva que hoy tenga más validez que nunca cruzar una variable con cualquier otra posible y generar con ello sentido. Fernández Mallo sentencia al respecto: “ cuando comprendemos que las redes, las relaciones están en el sustrato de todos los campos de conocimiento científico, social y artístico, comprendemos también que lo normal hoy es que las cosas que componen el mundo lleguen a encontrarse las unas a las otras, entren en contacto más temprano que tarde” (Fernández Mallo, 2018: 312).

Esto supone un giro al paradigma del azar, ya que “lo extraordinario hoy sería que no pudieran coincidir dos o más objetos en un mismo lugar y tiempo, lo extraordinario sería que estuvieran absolutamente separados” (Mallo, 2018: 312).

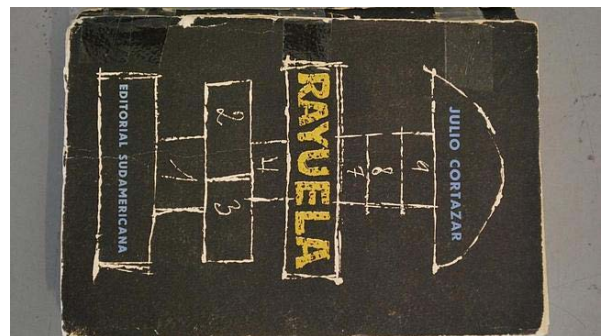
La pieza Acciones en casa¹⁶ (2006) de Bestué y Vives constituye una recopilación de continuas epifanías entre objeto y sujeto, un colmo de azar en la que el absurdo evidencia/ilustra las posibilidades de que un objeto o situación cualquiera entre en contacto con otros campos de significación.



13



14



15



15. utilizar microondas de lamparita

16

¹² Raymond Roussel en “Cómo escribí algunos libros míos”. Publicada en “Impresiones de África”, Ediciones Siruela, Madrid, 1990.

¹³ La Fuente (1917), Marcel Duchamp.

¹⁴ Desayuno de piel (1936), Meret Oppenheim.

Dos estrategias a considerar se extraen del análisis de la obra de Jas Ban Ader y Nacho Criado. Jas Ban Ader corre hacia el azar y salta al vacío para ver que le depara, siendo su cuerpo el receptor de las consecuencias azarosas de la gravedad. Nacho Criado, en cambio, se echa a un lado y practica un *laissez faire* con el azar mediante lo que él llama la acción de agentes externos colaborativos, un azar que afecta irremediabilmente a la configuración de un objeto concreto.

JAS BAN ADER

La obra de Ader se enmarca en las corrientes del conceptualismo europeo de los años 70. En su obra explora la relación entre tragedia- comedia, así como la relación de su cuerpo con la gravedad, como podemos ver en su serie de caídas ("Fall" 1970)¹⁷, donde la inevitabilidad de la caída se muestra sin más.

En 1975, desde un pequeño puerto en la localidad de Cape Code, Massachusetts, sale una embarcación únicamente capitaneada por el artista holandés. Su intención, cambiar la gravedad por los vientos y corrientes para arrojar al azar de la deriva, en pos de alcanzar la costa de Irlanda al cabo de tres a cinco meses.

En busca del milagro¹⁸ es la última obra del artista holandés. Última porque en el proceso de llevarla a cabo desapareció para siempre. Desde la precariedad operacional, Jas Ban Ader se arroja al azar en lo que parece ser y finalmente acaba siendo lo que Agustín Fdez Mallo llama "un humano que viaja sin posibilidad de retorno", y que "es algo que da un giro de 180° a la propia identidad occidental como colonizador y viajero"(Fernández Mallo, 2018).

NACHO CRIADO

La acumulación destructiva presentes en su obra ilustra el paso del tiempo. Esta destrucción es resultado de la inacción del autor sobre el objeto a favor de todos los factores que escapan de su control. El objeto final es un azar, un contenedor de casualidades distribuidas en un lapso de tiempo concreto que vaticinan el destino final del objeto sujeto al azar y al tiempo que no es otro que convertirse en polvo, pues polvo somos y en polvo nos convertiremos.

Carmen Fernández Aparicio sostiene a propósito de "Rampas"¹⁹, obra que forma parte de la colección del Reina Sofía "Criado reflexionó sobre esta forma de trabajar como una particular forma de colaboración que pone en común la actividad mínima del artista y la acción decisiva de agentes externos destructivos: Disposición de partida. Material. Incidencia mínima y hasta ahí vale. Dar paso a la colaboración. Sin dejar de serlo serás lo que eras aún más para ellos que también lo serán. Llámalos agentes colaboradores en la solución final "



17



18



19

¹⁹ Extraído de: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/rampas>.

C.2.2. FRACASO

No tomar una decisión es una decisión.

Siempre quise construir un parque de atracciones. Incluso participé ilegalmente en un par de encuestas del grupo Zamperla sobre montañas rusas en las que nunca subí creyendo que mi opinión daría nuevas ideas a sus ingenieros.

Nadie imagina un mundo en el que el urinario de R. Mutt (Marcel Duchamp) fuese aceptado para la exposición en la que pretendía ser presentado. Y creo que existe consenso en la idea de que, su no aceptación, le otorga mayor valor, o al menos mayor grado de epicidad aún, a uno de los paradigmas del arte contemporáneo hecho objeto.

Luego esta J. Oteiza cuya producción ligada a improprios, imprevistos y fracasos le acaba llevando a la poesía. Y a enunciar máximas tan demoledoras como ciertas: «el fracaso es la condición inevitable de lo utópico (Metropolis) ligado a “Yo no ensucio mi currículum de fracasado con una victoria” (El País).

“La victoria te deja vacío”, dijo el motorista Dani Pedrosa en una entrevista para el País en 2011. Y es que solo desde la derrota se atisban nuevos futuros posibles. La utopía realizable dejaría de ser utópica por definición. Es por ello que quiero hacer un parque de atracciones y fracasar en el intento.

Colson Whitehead sostiene: “Son los errores los que guían la evolución, la perfección no ofrece ningún incentivo para el mejoramiento”.

Decir que el Fracaso es una oportunidad se acerca peligrosamente a una proclama de Aida Nizar que busca motivar a un puñado de fracasados. Más allá de técnicas rancias de coaching, el fracaso es una oportunidad, en la medida que presenta ante nosotros un escenario inesperado susceptible de ser edificado.

El fracaso es revelador. Así lo confirma el descubrimiento de la penicilina, del queso cabrales o incluso del post-it. Solo hay que estar atento, mostrar una actitud proactiva hacia al fracaso e intentar en la medida de lo posible desligar a este de cualquier connotación ético-moral.

En este punto cabe señalar dos ejemplos que han supuesto de alguna manera un estímulo procesual, de la misma manera que han influido en el objeto final. Ambas son historias del desacuerdo y conflicto, y en ambas se configuran escenarios totalmente nuevos, alegales. Bir Tawil y Sealand. El primero constituye hoy un paradigma del derecho internacional, la mayor Terra Nullius del planeta. El segundo, una micronación como huida hacia delante, longeva, polémica y original.

BIR TAWIL²⁰

Como concepto histórico en el derecho internacional, Terra Nullius (significa tierra de nadie;²¹ como la película de Dano Tanovic) fue un instrumento institucional para los conquistadores, un decreto utilizado para justificar las invasiones. En el Imperio Romano, Terra Nullius significó para el conquistador la propiedad automática de la tierra recién descubierta. Al mismo tiempo, estas estrategias imperialistas fueron (son) el fin de muchas culturas y formas de vida.

Según las ideas de Antonio Campillo en “Tierra de nadie”. Cómo pensar (en) la sociedad global”(2015), hoy en día el concepto de terra nullius tiene dos significados renovados.



²⁰ Extraído de: <https://www.atlasobscura.com/places/bir-tawil-1>

²¹ KOLAR, Cedomir (productor) y TANOVIC, Danos (director). (2001) En tierra de nadie. (Cinta cinematográfica) Bosnia y Herzegovina, Fabrica man´ s film.

A) Terreno fronterizo y amurallado entre dos estados vecinos donde está prohibido el libre tránsito de personas. El espacio entre las barreras / fronteras de dos países podría ser un buen ejemplo de la tierra de nadie. ¿Qué estrategias podríamos tomar en torno a este tipo de espacios? ¿Son habitables?

B) Territorios declarados como patrimonio común para la humanidad que excluye cualquier reclamo territorial por parte de nadie. Un espacio simbólico compartido por todos y sin propietario. ¿Ningún propietario? ¿Podría ser posible un usuario global de un espacio simbólico / físico sin dueño?

Oposición interesante entre dos maneras de sentir lo mismo: La no propiedad del terreno. Territorios inaccesibles vs. Territorios para compartir.

C) Literalmente Terra Nullius. Agrego un tercer significado de Terra Nullius, uno literal, llamado Bir Tawil. Este territorio entre Egipto y Sudán no es propiedad de nadie. Hay territorios similares como el Polo Sur, pero ningún país reclama el desierto puro de Bir Tawil. ¿Por qué?

Reclamar este territorio supondría aceptar la frontera que ninguno quiere, la formada por el paralelo 33, y por tanto atribuir al otro el triángulo de Hala'ib que sí es objeto de deseo para ambos.

El desacuerdo total conlleva la emergencia de escenarios totalmente reveladores y excepcionales. Pensar en un pedazo de tierra sin gestor, que escapa a la lógica de lo productivo, precisamente por el conflicto entre dos sujetos por otro espacio de, a priori mayor rentabilidad, es casi mágico.

SEALAND²²

Micronación: Entidad física o no que se constituye como nuevo proyecto de país/ estado independiente pero que carece de reconocimiento internacional, que es a grandes rasgos la única condición en base al Derecho internacional para que un país se constituya como tal.

Paddy Roy Bates fue combatiente en la segunda guerra mundial, llegando a ocupar el cargo de comandante en el ejército británico. Tras un periplo como pescador, se sumerge en el controvertido mundo de la radio pirata.

Comenzó en la Torre Knock John, una de las múltiples fortalezas marítimas de Maunsell, construidas en el mar del norte. Tras sucesivas multas por sus retransmisiones ilegales (fue la primera radio pirata del Reino Unido en retransmitir las 24 horas), Roy Bates traslada su operación a la cercana torre de Roughs sands, donde meses después, hastiado del trato recibido por el gobierno británico, decide fundar su propia nación, la micronación de Sealand.

Ha sufrido varios intentos jurídicos de ser cerrada pero una sentencia jurídica favorable de mediados de los sesenta, colocan a Sealand en aguas internacionales, por lo que no tiene que rendir cuentas al antiguo propietario de la fortaleza que no es otro que Gran Bretaña.



Bandera de Sealand

²² Extraído de <https://www.atlasobscura.com/places/sealand>

* Un dato curioso a la par de inútil: INMONARANJA (2006-2008) fue una inmobiliaria con sede en Motril (Granada) especializada en la venta de islas que, desde 2007, gestionó oficialmente la posible venta del principado de Sealand por 750 millones de euros. No salió bien.

C.2.3. PROCESO

El proceso es un contenedor de estrategias.

El proceso parte de una máxima: no hay máximas en el proceso. Su estructura es difusa ya desde el principio. A veces está el objeto y luego viene la idea. Otras la idea y luego el cacharro. Pensar haciendo y hacer pensando pues el momento de la decisión es elusivo, difícil de precisar.²³

A ↔ B

A la ecuación se une el juego con roles y funciones variables. Simplificando mucho, está el individuo, luego una meta y las herramientas para alcanzarlas.²⁴ Si consideramos meta (A) y su relación bidireccional inevitable con herramienta(B) entonces:

El juego (C) puede ocupar todas las posiciones posibles en esta relación, alterando las consecuencias de la ecuación.

(C)(B)(A) El juego genera una herramienta para alcanzar una meta.

(B)(C)(A) La herramienta genera un juego que permite alcanzar la meta.

(B)(A)(C) La herramienta para alcanzar una meta que consiste en un juego.

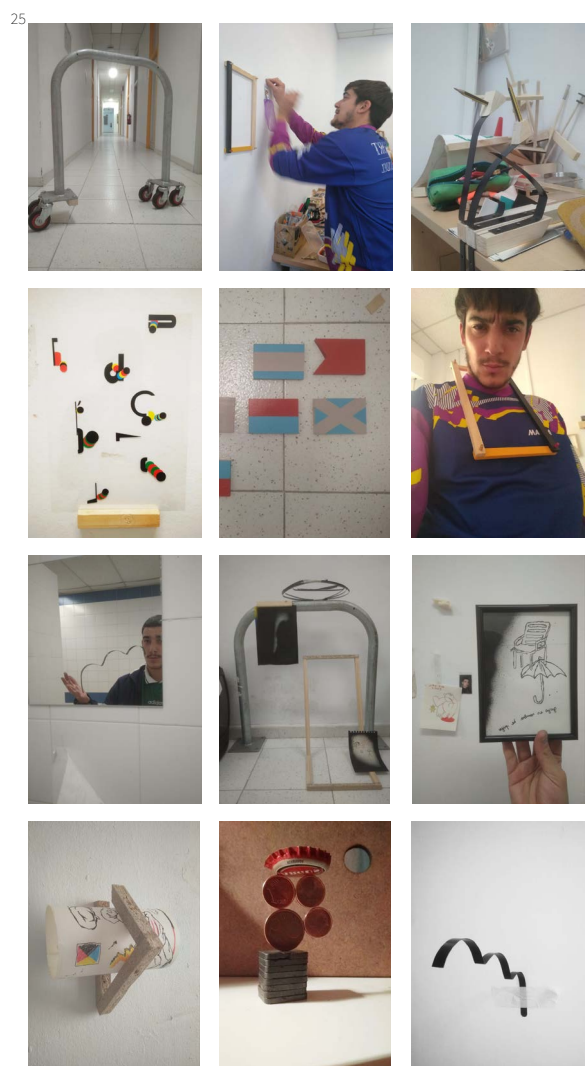
Esto es aplicable a proceso y enigma. Y lo convierte en algo sumamente sorpresivo para uno, además de divertido.²⁵

Taller

El taller hace las veces de cueva mientras asumo un papel de ropavejero. Trapero y truquero entregado al residuo constante, inabarcable, que la ciudad contemporánea produce y ofrece. Por ello el taller es en primer lugar un muestrario de objetos de distinta composición y procedencia que pueden comportar la aparición de una idea germen a partir de ellos, o complementar lo construido en el proceso en un momento dado.

En segundo lugar, el taller se transforma cuando la situación lo requiere en lo que su nombre indica, un taller. Pese a la colección de herramientas, cada situación surgida puede ocasionar la necesidad de diseñar una herramienta específica, incluso el propio objeto puede, en ocasiones, acabar por convertirse en herramienta para elaborar otros.

Por último, el taller se torna espacio de debate con los objetos resultantes al final de cada jornada y con cada uno de los que osan pasar hacia el interior de la cueva, pues la puerta del taller nunca se cierra y por algo será.



Taller y proceso

²³ José Antonio Marina habla de un intervalo temporal comprendido entre un yo indeciso y un yo decidido. La decisión ocurre en algún punto de ese intervalo.(Marina, 2009)

²⁴ José Antonio Marina, a propósito de El misterio de la voluntad perdida, define motivación como "ganas de hacer algo". Esta se compone de tres Factores: deseo, premio esperado y colaboradores mentales. El juego puede ocupar cualquiera de estas tres variables.(Marina,2009).

²⁵ "El juego es ruptura con un orden establecido, aunque, al mismo tiempo, establece otro orden, paralelo y siempre precario, temporal, que se agota con el juego mismo" Jean Duvignaud.(Duvignaud, 1998)

Montajes

La obra historia de los juegos de construcción de Juan Bordés muestra una extensa recopilación cronológica del nacimiento y desarrollo de este tipo de ingenios. Tanto el estilo como los materiales de los que estos se constituyen están suscritos a una época determinada. De esta manera, a finales del siglo XIX preponderan los juegos de madera de influencia neoclasicista, frente a los modernos juegos de plástico y metal imantados de principios de siglo XX que casi conectan con Ludwig Mies Van der Rohe y otros.

Pero lo verdaderamente apasionante de estos juegos no son sus diferencias generacionales sino sus constantes a lo largo de siglos. Cada juego permite un número de construcciones ilimitadas. Más allá de las propuestas de uso del fabricante, cada juego ofrece soluciones y relaciones infinitas.

Esta máxima es, la que intento llevar conmigo a los montajes. Pese a tener ideas previas concebidas respecto a la distribución de las piezas en el espacio por diversos motivos, intento que estas pesen poco o nada cuando comienza el montaje. Probar tantas distribuciones como se requieran en pos de redondear el mensaje, es un juego en el que se requiere una actitud proactiva del artista/ productor al margen de comisarios/galeristas y técnicos de exposiciones. Pese a ello, las segundas opiniones son necesarias y bien recibidas.



D - OCONOGRAMA / Obra y cacharros

D.1. PRIMEROS ACERTIJOS Y PALANCAS

NOVIEMBRE- ENERO
2019/2020





1

Simulacro 1
Madera, lana, vinilo adhesivo y esmalte
2019

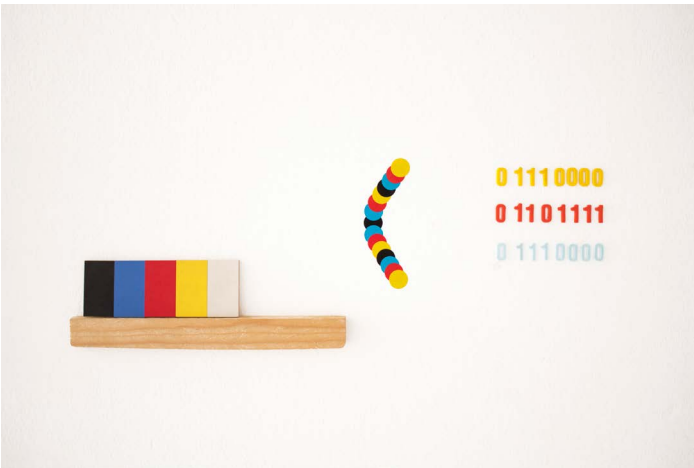
Simulacro 2
Madera, metal y esmalte
2019

Simulacro 3
Madera, gomaeva, esmalte y vinilo adhesivo
2019

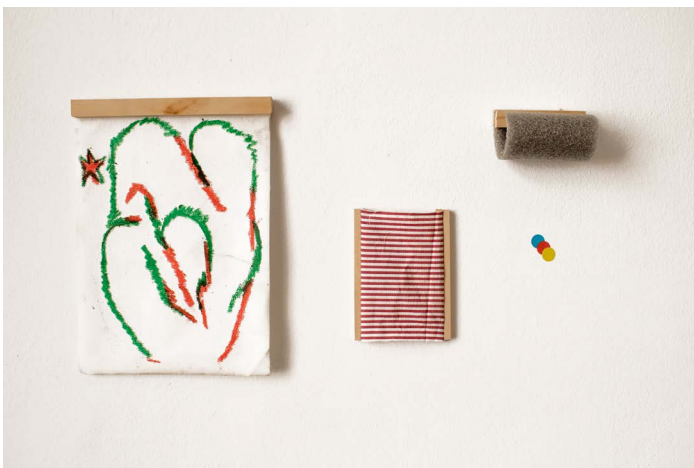
Simulacro 4
Madera, gomaespuma, tela y vinilo adhesivo
2019



2



3



4



5

Simulacro 5
Madera, plástico y metal
2019

Simulacro 6
Madera, aluminio, papel, tinta y esmalte
2019

Simulacro 7
Madera, papel, tinta y esmalte
2019

Simulacro 8
Tinta y esmalte sobre papel
2019



6



7



8



286. Simulacro 10.

Madera, plástico, lija, gomaespuma y piedra

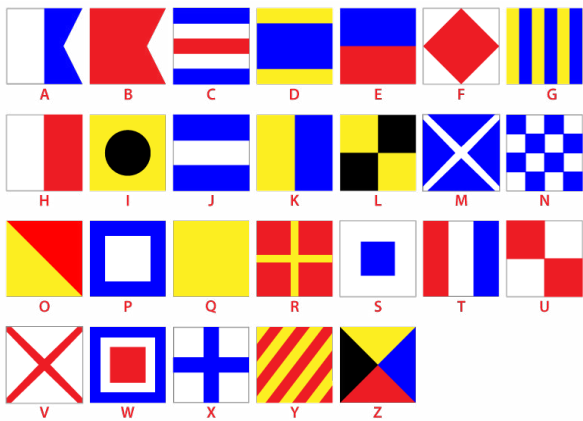
2019



324. Cosas buenas, marítimas, divisibles.

Madera, plástico, esmalte, pastel y vinilo

2019





381. Mapa de un país.

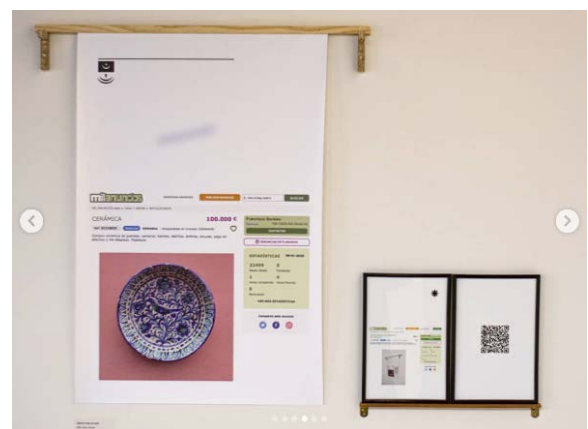
Madera, lana, plástico, metal y vinilo adhesivo

2019





349. Cerámica, Durelex, Plástico.
Madera, e impresión sobre lona vinílica
2020





He obligado a mi madre
a coser este trapo para
limpiarme el culo con estilo

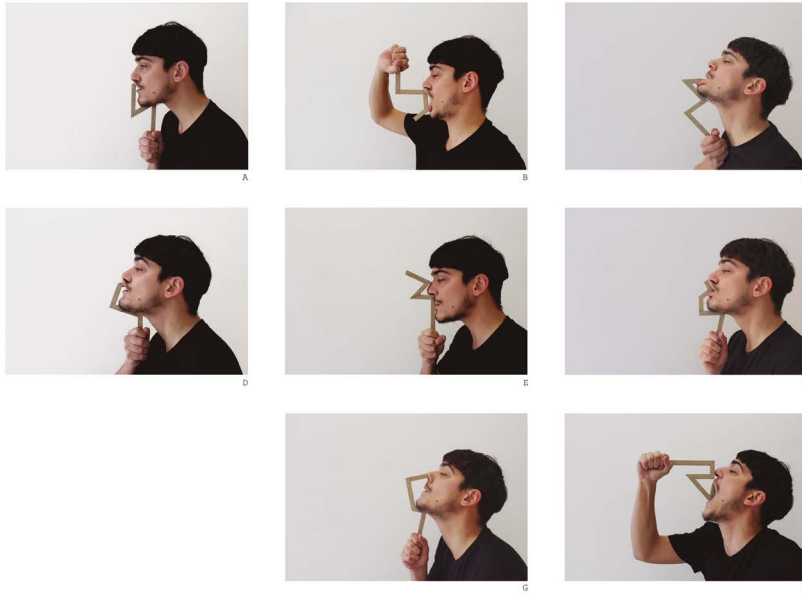
365. Mapa de un pueblo.

Madera, neopreno, acrílico, impresión sobre papel y
estampación vinílica sobre polyester
2020

D.2. OCONOGRAMA DE LA PALANCA

ENERO - MAYO - JUNIO
2020



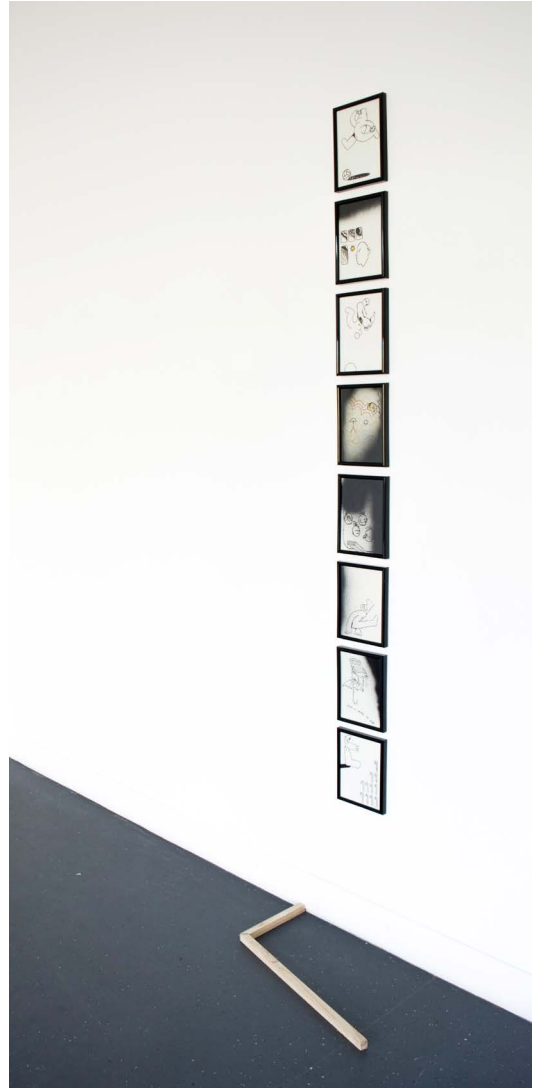


A- TÚ
 B- KIM
 C- KRIS
 D- KYLIE
 E- ROBERT
 F- KENDALL
 G- KOURTNEY
 H- TÚOTRAVEZ

A- TÚ
 B- KIM
 C- KRIS
 D- KYLIE
 E- ROBERT
 F- KENDALL
 G- KOURTNEY
 H- TÚOTRAVEZ



Trendificadores 1
 Madera e impresión fotográfica
 2020



Jeroglífico: río de España, ocho letras
Madera, tinta y esmalte sobre papel
2019



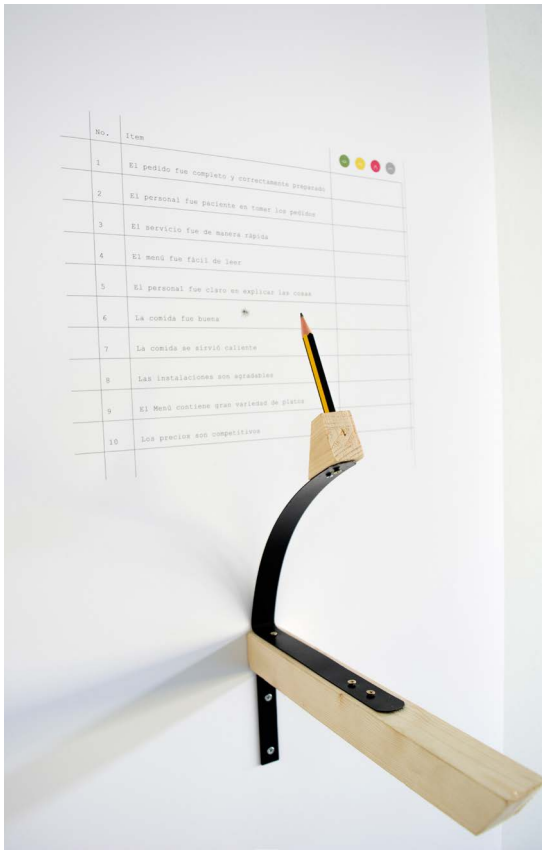
Una escopeta
Madera, plástico, latón y vinilo
2019



Para obike y otras bicicletas
Acero, plástico, vinilo, papel y ruedines
2020

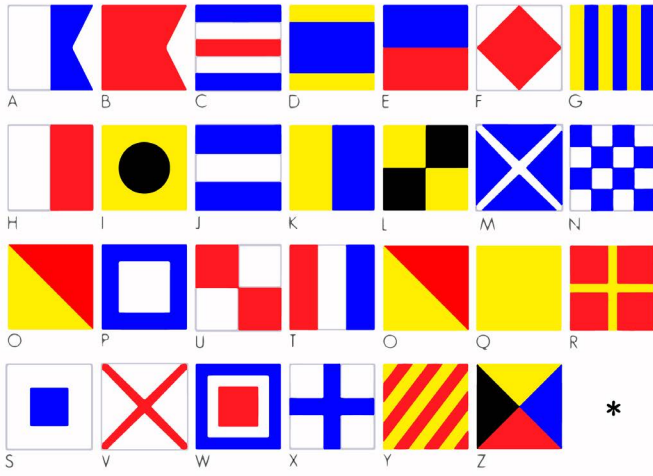


Riesgo y puntería
Madera, aluminio y esmalte
2020



Encuesta y Diana
Impresión sobre papel, madera, aluminio y grafito
2020





Buena gente
Acrílico sobre lienzo e impresión
2020



Pancarta para el principio de un piquete
Madera, poliestireno, aluminio, vinilo, caramelo y bizcocho
2020



Pancarta para el final de un piquete
Madera, poliestireno, aluminio, acero, vinilo y cigarro
2020



A



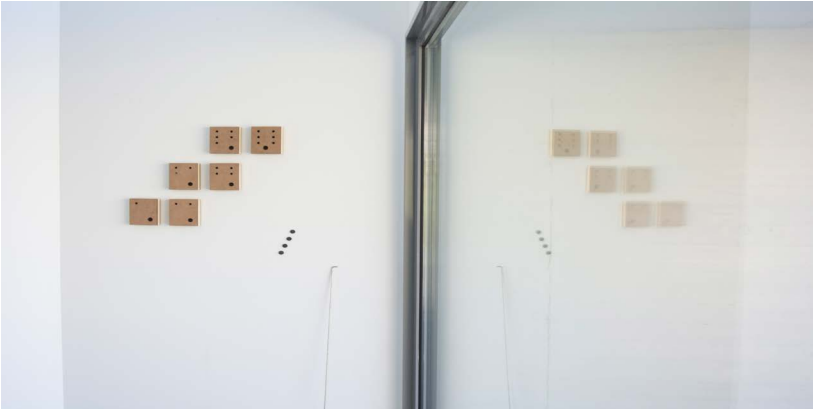
B C

D



Suspensores

Madera, esmalte, tela e impresión sobre papel
2020



Una vez muchas veces
Madera, gomaespuma y acero
2019



MILANUNCIOS.com > CASA Y JARDÍN > BRICOLAJE > MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN

PALANCA

Ref: 333147484 **Particular** OFERTA
- Materiales de construcción en Granada (GRANADA)

Se vende Palanca en perfecto estado, nunca en carretera solo en circuito. Fulcro no incluido. Interesados contacto por email.

CÓMPRALO CON GARANTÍA



10 €



Alejandro **Particular** VER TODOS SUS ANUNCIOS

CONTACTAR

DENUNCIAR ESTE ANUNCIO

ESTADÍSTICAS 22-01-2020

1	0
Veces listado	Contactos
0	0
Veces compartido	Veces favorito
0	0
Renovados	

VER MÁS ESTADÍSTICAS

Comparte este anuncio



MILANUNCIOS.com > CASA Y JARDÍN > ARTE Y DECORACIÓN > LÁMINAS

ANUNCIO DE PALANCA

Ref: 334259967 **Particular** OFERTA - Láminas en Granada (GRANADA)

No deje pasar esta oportunidad en penguin anuncio de Palanca a estrenar. Código QR incluido. Dimensiones: 80x 50 cm. Interesados contacto por email.



100 €



Alejandro **Particular** VER TODOS SUS ANUNCIOS

CONTACTAR

DENUNCIAR ESTE ANUNCIO

ESTADÍSTICAS 29-01-2020

2	0
Veces listado	Contactos
0	0
Veces compartido	Veces favorito
0	0
Renovados	

VER MÁS ESTADÍSTICAS

Comparte este anuncio



MILANUNCIOS.com > CASA Y JARDÍN > GASTRONOMÍA > ALIMENTACIÓN

ANUNCIO DE ANUNCIO

Ref: 335364493 **Particular** OFERTA - Alimentación en Granada (GRANADA)

Ocasión. Se vende anuncio de anuncio de Palanca sin usar con buen potencial de rentabilidad. Precio negociable. Interesados contacto por email. **Caduca en 59 días**



1.000 €



Alejandro **Particular** VER TODOS SUS ANUNCIOS

CONTACTAR

DENUNCIAR ESTE ANUNCIO

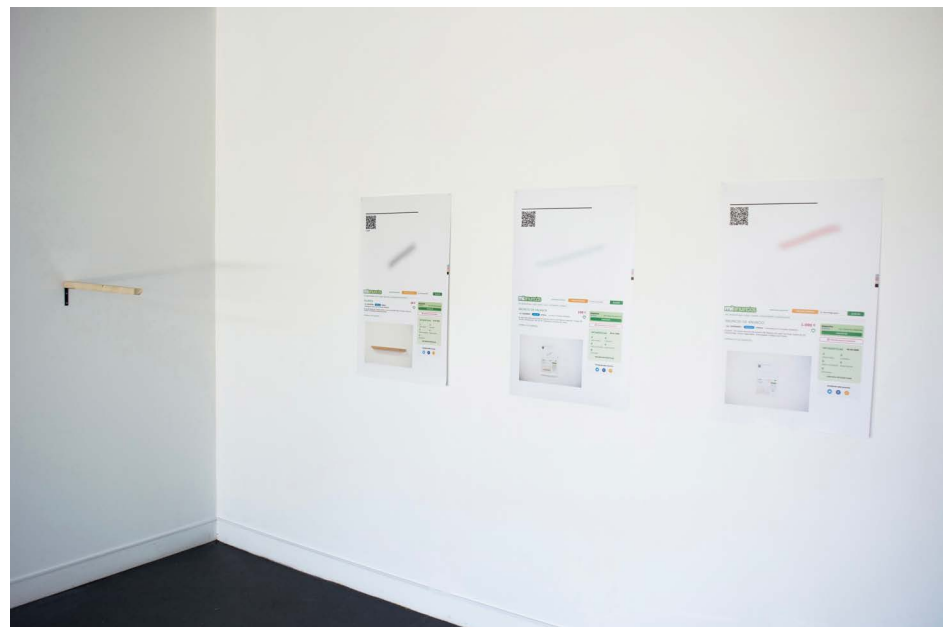
ESTADÍSTICAS 05-02-2020

3	0
Veces listado	Contactos
0	0
Veces compartido	Veces favorito
0	0
Renovados	

VER MÁS ESTADÍSTICAS

Comparte este anuncio





Oportunidad
Impresión en lona vinílica, madera y latón
2020



Herramientas para ver mal un eclipse
Madera, corcho, hierro, plástico, esmalte y vinilo
2019

E - CORRESPONDENCIAS / abrazos

E.1. APORTACIONES DE LA DOCENCIA

Han sido numerosos los encuentros, choques frontales y sinergias acontecidas desde que diera comienzo el curso allá por el mes de noviembre. Desde trabajos colaborativos, consejos, y pseudotalleres express sobre distintas disciplinas hasta cervezas un lunes hablando de producción social del arte entre desvaríos.

Merece mención especial una selección de tan fructíferas y bidireccionales relaciones entre alumnos, docentes y otros profesionales.

Juan Carlo Robles

Sus consejos sobre lo producido logran eliminar accesorios del objeto, eliminar ideas secundarias que pueden afectar en la comprensión de la idea principal. Su recomendación de consulta más enriquecedora: obra de los primeros años de Antoni Abad. Su aportación al catálogo decisiva para conceptualizar con mayor precisión el proyecto de Oconograma de la Palanca.

Joaquin Ivars

Gracias a su tesis y sus clases he podido incorporar nuevas nociones al proceso como el ritornello o el pensamiento rizomático, que además me han ayudado a repensar los textos de J. Huizinga en Homo Ludens.

Blanca Montalvo

Su franqueza escuece pero necesaria para cualquiera envuelto en un proceso de producción plástica. Sus consejos claros, se enfocan a que, en la medida de lo posible desambigüe las propuestas instalativas con el objetivo de hacer más accesible/ comprensible el enigma, el juego.

Jesús Zurita

La solución del enigma no es el fin de este. El enigma se constituye como un fin en sí mismo. Sus soluciones abiertas, cambiantes y nunca alcanzables. El enigma que se resuelve no es enigma.

Carmen Osuna.

Pasarlo bien en el taller es la mejor gasolina para mover el motor de la producción e investigación en artes plásticas. Sus continuas propuestas alternativas respecto a la configuración matérica de los objetos no solo han conllevado una adecuación simbólica Objeto-mensaje más adecuada sino que además han ayudado a conseguir piezas más funcionales de cara a su exposición y uso.

Carlos Miranda

Ceñirse a un tema concreto y especializado conlleva el peligro de acabar ilustrando la cosa. Carlos Miranda nos alienta a huir de ideas fijas en el taller y estar dispuesto a tomar todos los desvíos que se presenten en el camino así como considerar hasta el último residuo procedente del proceso de trabajo.

Carmen Pardo Salgado

Mi primera aproximación a la economía de consumo cultural. La pregunta de cómo consumimos productos culturales hoy, está implícita en algunas de las obras producidas este curso por su culpa.

Jesús Marin

Sus aportaciones sobre arte cinético me alentaron a echar la vista atrás y revisar un contenido que hasta entonces había obviado. Revisar las primeras exposiciones de arte cinético de la mano de la galerista Denise René, ha supuesto la reconsideración que, más allá del objeto, los artistas hacían del espacio que ocupaban. Moholo Nagy y sus moduladores de luz y espacio da buena cuenta de esta pretensión.

Alumnos del máster

Todos y cada uno han aportado al proceso de configuración de lo acontecido en la presente memoria. Ellos han sido, como homenaje a Nacho Criado, los principales agentes externos colaborativos de los objetos fabricados. Especial agradecimiento a Juan Viedma y a Cristina Muñoz del Águila, por ayudarme con sus textos y sus horas de debate, a Miguel Martos por su perspicacia, y al resto por ayudar, sonreír y creer que aún hoy es necesaria la expresión artística. Muchas Gracias.

E.2. OCONOGRAMA DE LA PALANCA

JUAN CARLOS ROBLES

La obra de Alejandro de Pablo indaga en los resortes que ligan la experiencia de vida a sus posibilidades de transmisión en el actual contexto de exuberancia comunicacional que habitamos. El deseo de construcción identitaria, asociado a la pasión creativa, son las vías fundamentales de su reflexión en la que une praxis artística, producción de sujeto y análisis de las estructuras comunicativas que lo envuelven. “Nombrar” la distancia que le separa del espectador (y de las cosas del mundo) está en la base de sus sucesivas formalizaciones. La latente combinatoria sígnica de su versátil producción objetual se ofrece como juego de jeroglíficos que el espectador debe descifrar.

Nos dice el artista: “Un Oconograma es un enigma, un pasatiempo, un problema y una oportunidad creada en algún momento de los años 50 por Pedro Ocón de Oro (Madrid 1932-1999), uno de los más prolíficos creadores de pasatiempos en lengua castellana de todos los tiempos. Entre otras invenciones suyas se encuentran el crucigrama blanco, el jeroglífico o el salto del caballo”. De Pablo en Oconograma de la palanca rinde homenaje a Ocón al trasladar al territorio del arte sus artilugios de encriptación comunicativa para cuestionar la propia categoría del objeto artístico, al tiempo que utiliza su método lúdico para conceptualizar una personal ontología del sujeto.

Bajo una retórica que conjuga ocultación y sorpresa, su producción objetual se presenta como un corolario de palancas físicas y mentales con las que activa al espectador en pos de una reflexión sobre el cuerpo y sus comportamientos. Entiende que el cuerpo/sujeto está inscrito en un entorno mecánico donde infinitos códigos lingüísticos y visuales acaban por invisibilizarlo. De ahí quizás, y no es mi intención hacer un spoiler, cuando el espectador resuelve los sucesivos enigmas que sus trabajos instalativos plantean aparece desvelada, tras las prótesis maquinicas que la problematizan, esa fisicidad corporal que De Pablo reivindica.

Su estrategia parece contener aquello que Vilém Flusser teorizó desde la idea de “Decepción”.

El filósofo piensa en el ser humano como “un animal no natural” por el hecho de poseer una segunda naturaleza constituida sobre códigos. En ese sentido, V. Flusser concibe al hombre como un animal simbólico; por lo que el mundo del hombre es un “mundo codificado”, y ese mundo codificado hace que nos olvidemos de nuestra “primera naturaleza” (el mundo significado). Aquí es donde se asienta básicamente el concepto de “Decepción”²⁶ de V. Flusser, que define la “alienación humana”, en el sentido de que el hombre habita un mundo que se ha vuelto inaccesible para él mismo, capturado en las estructuras del lenguaje.

Más de esta condición de “animal simbólico” no tenemos escapatoria, habitamos en el lenguaje y como opción personal, la propuesta que plantea De Pablo en Oconograma de la palanca es habitar en el signo, sí, mas como significante libre para atenuar la condena. ¿De qué modo? enmudeciéndolo, encriptándolo bajo un juego sígnico de palancas, pistas e irónicas guías de uso donde articula la racionalidad de los códigos establecidos con la libertad interpretativa con la que simultáneamente los ataca propiciando a la postre un espacio abierto a la intersubjetividad.

Nos comenta el artista que a Ocón de Oro las exigencias editoriales sobre sus pasatiempos le obligaban a introducir soluciones únicas y estables a sus enigmas, soluciones fijas, pero estrategias de resolución de la incógnita infinitas. “El 16 de Marzo de 1974 en una entrevista de RTVE a Ocón de Oro, el genial inventor lanzó uno de los pocos enigmas en los que se pudo permitir el lujo de no esgrimir nunca la solución. Y no hay aquí una cuestión de insolidaridad por su parte sino más bien lo contrario: cada persona debe buscar su palanca, su medio para resolver la problemática planteada. Adivinanzas, chistes, insultos, palancas hay muchas, tantas o más que personas en el mundo”.

Así, De Pablo, a modo de antibiótico inculca la pretendida funcionalidad de sus objetos, no exenta de ironía, con cierto grado de irracionalidad. Sintetiza en su obra dos extremos irreconciliables, la subjetividad interpretativa, a que hacíamos referencia, en fricción con los códigos establecidos, para finalmente poner en práctica una producción de “obra abierta”²⁷, como Umberto Eco nos definió.

²⁶ FLUSSER, Vilém: Writings. Minneapolis: Ed. The University of Minnesota Press, 2002.

²⁷ ECO, Umberto: Obra Abierta. Barcelona: Ed. Ariel Quincenal, 1979.

Frente a los lenguajes reglados abre su articulación simbólica a una racionalidad extrañada. El espectador debe ser activo para resolver la incógnita en cada juego propuesto, y desde ese afán descifradorio involucrarse en el acto creativo²⁸ sin renunciar a su subjetividad.*

A través de una serie de cuidadas estratagemas formales que huyen de la pornográfica explicitéz de los lenguajes figurativos al uso, la estructuración maquínica de sus artefactos comunicativos conducen al espectador ineludiblemente hasta su propia figura, como sujeto, autor desprendido, actor o contrincante en un juego de adivinanzas y desciframientos con los que reta al espectador. Practica el enmudecimiento de la obra -de inscripción escritural- como posibilidad para “nombrar” desde el sentimiento de deseo al sujeto contemporáneo.

La inteligencia de su planteamiento radica en la conciencia de que dicha construcción identitaria se haya mediada por las relaciones sociales, inseparables del carácter comunicacional de estas. De ahí que la estrategia formal de su obra sea problematizar el lenguaje como método de aproximación. El retardo Duchampiano de sus artefactos maquínicos despliega un tiempo interpretativo en cada una de sus propuestas, espacio conceptual gratificante en cuanto que el artista como emisor y el espectador como receptor comparten ese espacio promiscuo abierto a la interpretación. La resolución del enigma no es tan mollar en su obra como el recorrido por el laberinto del lenguaje que propone. La traducción o desciframiento del ruido secreto de sus códigos se configura como espacio lúdico de interacción comunicativa.

Pone en práctica la espacialización de la ausencia, al tiempo que convierte la lectura, a través de su entorpecimiento, en un hecho visual. Yuxtapone objetos cuya utilidad funcional se haya relativizada de manera que hace tambalear la verticalidad rígida que asigna un supuesto significado a cada significante -propia de la estructura lingüística de la gramática de Ferdinand De Saussure-. Este doble ejercicio pulveriza los significados objetuales unívocos para dar paso a una significancia otra, a la imaginación que contiene el deseo, que no puede dejar de interpretar y deslizar la forma abstracta del pensamiento hacia el contexto de lo social, e involucrar la mirada del “lector”/espectador en el juego descifradorio en el que hoy se reconoce el sujeto en un presente complejo.

En cualquier caso, estos son precisamente algunos de los términos privilegiados para el análisis de la producción posmoderna. Las formulaciones fundamentales llevan nombres como textualidad, écriture o escritura esquizofrénica, y desde ellas debemos entender la práctica estética en Oconograma de la palanca.

Nos retrotraemos a comienzos de los años cincuenta, cuando después de años de adaptaciones terapéuticas del psicoanálisis, Jacques Lacan realiza una lectura lingüística de Freud. Para Lacan este es el Freud radical que pone de relieve nuestras descentradas relaciones con el lenguaje de nuestro inconsciente. Dentro del movimiento metodológico posmoderno de relectura del pasado, Lacan articula una conexión latente entre Freud y De Saussure, el fundador de la lingüística estructural; una conexión implícita en Freud es, por ejemplo, su análisis del sueño como un proceso de condensación y desplazamiento, un jeroglífico de metáforas y metonimias, que hay que interpretar.

Llevado al territorio de la creación artística, como De Pablo practica en sus instalaciones, la relación entre significantes se convierte en vector de significación y la colisión o el impulso maquinal que activa entre ellos es productor de sentido.

En su quehacer detectamos un fondo de pensamiento crítico que podemos inscribir en el revisionismo escéptico de la postmodernidad, donde filosofía, psicología, sociología, lingüística y estética contribuyen a la conceptualización de sus procesos de modo transversal. Así, vemos cómo las obras configuran en su representación una incógnita, al tiempo que traman un acercamiento al espectador, en el sentido de que su figura debe ser activa, ya que debe interpretar el “vacío” al que hacemos referencia .

Nos encontramos frente a una “obra tridimensional” minimalista de hibridación conceptual, en la que la depuración signica y matérica es extrema -geometrías puras y materiales pobres-, atacada por diversos elementos simbólicos que actúan como espoletas de significación. El artista a través del uso de carteles, anuncios de venta, listones de madera aglomerada o autorretratos a modo de usuario, argumenta los avatares del cuerpo/sujeto y las carencias que detecta al cartografiarlo.

²⁸ BREA, José Luis: Nuevas estrategias alegóricas. Madrid: Ed. Tecnos, 1991.

* [...] Fue Duchamp el actor de este desplazamiento inaugural en el campo estético; la re-lectura de su intervención de 1957 en la American Federation of Arts en Houston, Texas, sobre el análisis de “el acto creativo”, estrenó un nuevo posicionamiento en la forma de nuestra experiencia artística: un traslado desde los lugares del autor (estéticas románticas e idealistas) y la obra (lugar de los formalismos) hacia el lugar hasta entonces ignorado del receptor.

Para ello, parte de la línea de pensamiento de la postmodernidad que utiliza el término muerte (la del sujeto, la del autor, la del hombre, la de la Historia, la de las ideologías y la del propio arte) para significar una idea de carencia, idea que deriva del gran cuestionamiento vanguardista. Así, observamos cómo la reasignación de los mecanismos expresivos vanguardistas -como son dada, surrealismo y constructivismo entre otros, y sus derivaciones futuras en el minimalismo, el pop o el conceptual- le son útiles al artista para interpretar y representar los acontecimientos y las implicaciones sociales del presente, las inercias, inestabilidades e incertidumbres con las que el sujeto tiene que interactuar en sus procesos de identificación en el actual contexto tecnológico de expansión neoliberal.

La representación de la falta o ausencia se configura en sus instalaciones en relación con el discurso de la tecnología. Oconograma de la palanca nos recuerda en cierto sentido la sentencia de Marshall McLuhan: "El medio es el mensaje". De Pablo nos enreda en sus códigos secretos y sin querer nos vemos atrapados paradójicamente en la fisicidad latente que reivindica. Boca, ojos, orejas, sexo, son metonimias de ese YO fragmentado e inscrito en tales ortopedias comunicacionales.

Desde ese resorte básico que es la palanca Alejandro de Pablo metaforiza ese nuevo poder de la máquina, que más allá de la racionalidad aparente, su relativo funcionamiento autónomo, explaya en la red comunicacional el inconsciente universal, una nueva forma de existencia que interviene en nuestros procesos de subjetivación. Por ello, el desvío de la función tecnológica que De Pablo quizás nos sugiere desde su ironía, se convierte en método para interrogar sobre tecnología, poder y comunicación.

En 1996 Hal Foster analiza dos posiciones con respecto a tal hecho:

[...] la penetración de los medios de comunicación en las estructuras psíquicas y las relaciones sociales había alcanzado un nuevo nivel, que se veía de dos modos complementarios: fatalísticamente por Guy Debord como una intensidad de la reificación en "La sociedad del espectáculo" (1967), y extásicamente por Marshall McLuhan como una -extensión del hombre- en "Comprender los medios de comunicación" (1964).²⁹

En definitiva, nuestra sociedad se ha instalado en la cultura de las imágenes -"espectaculares", tal como la perfiló G. Debord-; se ha convertido en una sociedad alienada de disciplina electrónica o, utilizando la visión extásica de M. McLuhan, en una sociedad de extensión electrónica o de las nuevas posibilidades del ciberespacio que nos arrastra a un nuevo concepto de realidad.

²⁹

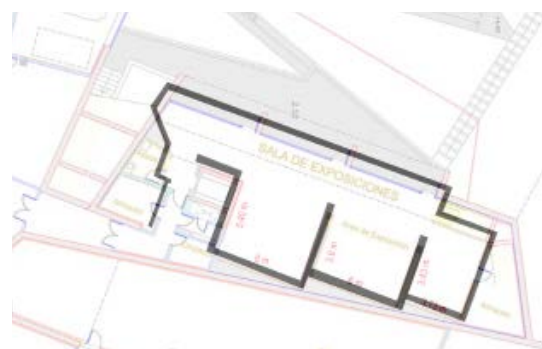
FOSTER, Hal: El retorno de lo real. La Vanguardia a finales de siglo. Madrid: Ed. Akal. Arte contemporáneo, 2001.

F- PROPUESTA DE EXHIBICIÓN / Conclusión

* ANEXO I.

CATÁLOGO
OCONOGRAMA DE LA PALANCA
PROBLEMA, OPORTUNIDAD Y PALO

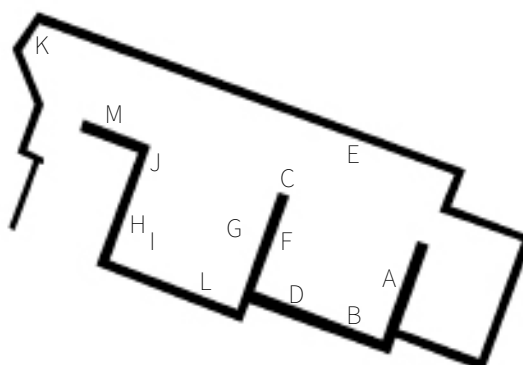
ALEJANDRO DE PABLO RAMÍREZ



SALA EXPOSICIONES PTS.

Planta baja

Granada





Tres vistas

G- BIBLIOGRAFÍA

BLANCO, Paloma, CARRILLO, Jesús, CLARAMONTE, Jordi, EXPÓSITO, Marcelo et al. Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.

BRONOWSKI, Jacob. El ascenso del hombre. Bogotá: Fondo Educativo Interamericano, 1979.

CAMPILLO, Antonio. Tierra de nadie: como pensar (en) la sociedad global. Barcelona: Herder editorial, 2015.

CARERI, Francesco. Pasear, detenerse. 1ª edición. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2016.

CHERMAYEFF, Serge y ALEXANDER, Christopher. Comunidad y privacidad. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1975

CRIADO, Nacho. Nacho Criado : agentes colaboradores. Madrid: Editorial del Museo Nacional Centro de arte Reina Sofía, 2012.

DUVIGNAUD, Jean. El juego del juego. Madrid: Fondo de cultura económica, 1998.

FERNÁNDEZ MALLO, Agustín. Teoría general de la basura. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2018.

GADAMER, Hans Georg. La actualidad de lo bello. Barcelona: Paidós, 1991.

GADAMER, Hans Georg. Verdad y método. trad. Salamancaª: Sígueme, 2012.

HAN, Byung- Chul. Buen entretenimiento. Barcelona: Herder Editorial, 2018.

HONTORIA, Javier. Bas Jan Ader: entre dos tierras. Santiago de Compostela: Centro Gallego de Arte Contemporáneo, 2010.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial. 1972.

LIPOVETSKY, Gilles.. La era del vacío. Barcelona: Anagrama.2003.

LODDER, Christina. El constructivismo ruso. Madrid: Alianza editorial, 1987.

LUHMANN, Niklas. La realidad de los medios de masas. México: Anthropos, 2002.

MARCUSE, Herbert. El hombre unidimensional. Barcelona: Austral. 2016.

MARINA, Jose Antonio. La Inteligencia Fracasada. Barcelona: Anagrama,2010.

MARINA, José Antonio. Las arquitecturas del deseo. Una investigación sobre los placeres del espíritu. Barcelona: Anagrama, 2009.

ORDINE, Nuccio. La utilidad de lo inútil, Manifiesto. 12ª edición. Barcelona: Acantilado, 2013.

PAIK, Nam June. Paik Video. Nueva York: Barrytown editorial, 1998.

PERNIOLA, Mario. Los situacionistas: Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX. Madrid : Antonio Machado Libros, 2008.

PORTER, Michael. Estrategia competitiva: Técnicas para el análisis de los sectores industriales y de la competencia. México: Grupo editorial Patria, 2015.

ROUSSEL, Raymond. Impresiones de África. Madrid: Ediciones Siruela, 1990.

SADIN, Éric. La siliconización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital. Buenos Aires: Caja negra, 2018.

SÁENZ DE OÍZA, Francisco Javier. Escritos y conversaciones. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2006.

TIQQUN. teoría del Bloom. España: Editorial Melusina, 2005.

WINNICOTT, Donald. Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa, 2018.

WOODCOCK, Alexander y DAVIS, Monte. Teoría de las catástrofes. Madrid: Ediciones Cátedra, 1986.

ZIZEK, Slavoj. Sobre la violencia: seis reflexiones marginales. Buenos Aires, Editorial Paidós, 2009.

FILMOGRAFÍA

DEMIDOVA, Aleksandra (productora) y TARKOVSKI, Andréi (director). (1979) Stalker. (Cinta cinematográfica) Unión Soviética, Mosfilm.

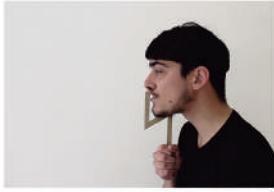
HEMMENDORF, Erik (productor) y ÖSTLUND, Ruben (director). (2009) Incident by a bank (Cinta cinematográfica) Suecia, Backa Teater / The Chimney Pot / Film I Väst / Plattform Produktion / Svenska Filminstitutet.

HEMMENDORF, Erik (productor) y ÖSTLUND, Ruben (director). (2014) Fuerza mayor (Cinta cinematográfica) Suecia, Plattform Produktion / Swedish Film Institute / Film I Väst / Essential Filmproduktion.

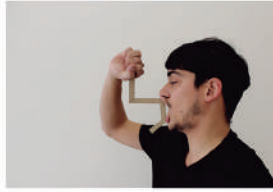
KOLAR, Cédomir (productor) y TANOVIC, Danos (director). (2001) En tierra de nadie. (Cinta cinematográfica) Bosnia y Herzegovina, Fabrica man's film.

WATSON, E. (productor) y ARAFNOFSKY, D. (director). (1998) Pi, fe en el caos. (Cinta cinematográfica) Estados Unidos, Harvest Filmworks

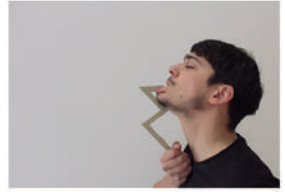
ANEXO 1



A



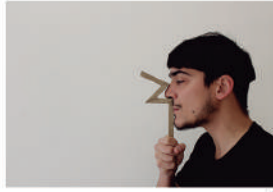
B



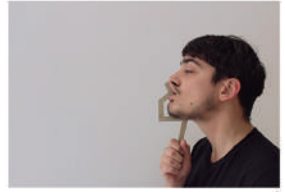
C



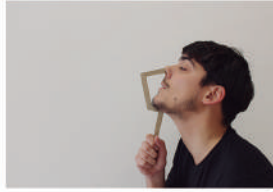
D



E



F



G



H

OCNOGRAMA DE LA PALANCA

ALEJANDRO DE PABLO RAMÍREZ



OCONOGRAMA DE LA PALANCA

INCÓGNITA, ESTRATEGIA Y PALO

Alejandro
de Pablo
Ramírez

06 / 03 / 20

08 / 05 / 20

Sala de exposiciones PTS

Ayudas a la Producción Artística 2019

Universidad de Granada

*



ÍNDICE

A - INTRO	6
UNA Y MUCHAS PALANCAS ALEJANDRO DE PABLO RAMÍREZ	
B - FULCRO	10
SOBRE UN ASTUTO CANAL ENTRE LA DIVERSIÓN DEL OJO Y EL CALOR EN EL CORAZÓN JUAN VIEDMA VEGA	
*** CRISTINA MUÑOZ DEL ÁGUILA	
OCONOGRAMA DE LA PALANCA JUAN CARLOS ROBLES	
C - PALANCA	26



ALEJANDRO DE PABLO RAMÍREZ

Un Oconograma es un enigma, un pasatiempo, un problema y una oportunidad creada en algún momento de los años 50 por Pedro Ocón de Oro (Madrid 1932-1999), uno de los más prolíficos creadores de pasatiempos en lengua castellana de todos los tiempos. Entre otras invenciones suyas se encuentran el crucigrama blanco, el jeroglífico o el salto del caballo.

Las exigencias editoriales sobre sus pasatiempos obligaban a introducir soluciones únicas y estables a sus enigmas. Soluciones fijas, pero estrategias de resolución de la incógnita infinitas.

El 16 de Marzo de 1974 en una entrevista de RTVE a Ocón de Oro, el genial inventor lanzó uno de los pocos enigmas en los que se pudo permitir el lujo de no esgrimir nunca la solución. Y no hay aquí una cuestión de insolidaridad por su parte sino más bien lo contrario: cada persona debe buscar su palanca, su medio para resolver la problemática planteada.

Adivinanzas, chistes, insultos, Palancas hay muchas. Tantas o más que personas en el mundo. De hecho una persona es una y varias palancas. Esta es un dispositivo muy simple. Se conforma de una barra de una rigidez dada que pivota sobre un punto fijo llamado fulcro. Sobre dicha estructura se aplica una potencia (esfuerzo) para transmitir fuerza y variar el desplazamiento de una resistencia (carga). Con ella, un esfuerzo mínimo puede bastar para desplazar grandes cargas.

	IM	RI	1						
	LOS	LA	2						
	BU	FI	3						
	VO	TO	4						
	PE	MA	5						
	RE	OC	6						
	NI	MO	7						
	NI	GA	8						
DA	LA	HI	O	NI	CA	9			
IN	A	PAR	A	CA	DE	10			
CO	SO	SU	NE	CI	VO	11			
TU	CA	NO	CU	TI	O	12			
JO	LA	YO	RO	SO	COS	13			

OCONOGRAMA

MODO DE RESOLVERLO.—Fórmense, en las casillas numeradas de la derecha, las palabras (todas de seis letras) correspondientes a las definiciones, tomando para ello las sílabas necesarias de entre las que figuran a la izquierda. Táchense las sílabas que se vayan utilizando. Una vez determinadas correctamente todas las palabras, las sílabas que sobren a la izquierda, leídas en orden, formarán EL NOMBRE DE UN PROGRAMA DE TVE, y leyendo verticalmente la primera letra de dichas palabras (primera columna vertical, señalada con trazo más grueso), aparecerá EL NOMBRE Y PRIMER APELLIDO DE LA ACTRIZ DE LA FOTO.

DEFINICIONES.— 1: Barbero de oficio. 2: Criado de librea. 3: Muerto violentamente. 4: Embazo usado por las mujeres para no ser reconocidas. 5: Movimiento acelerado y violento. 6: Cuarto mes del calendario republicano francés. 7: Dedicado con fervor a obras de piedad. 8: Familiarmente, enamoramiento. 9: Cuerpo de vestido de mujer corto y sin mangas. 10: Serie horizontal de ladrillos. 11: Habitante de un pueblo o lugar. 12: Colmillo, diente. 13: Tomar posesión, apoderarse de una cosa.

Según Arquímedes, con un punto de apoyo y una palanca lo suficientemente larga podría mover un dinosaurio. Cualquier resistencia puede ser vencida.

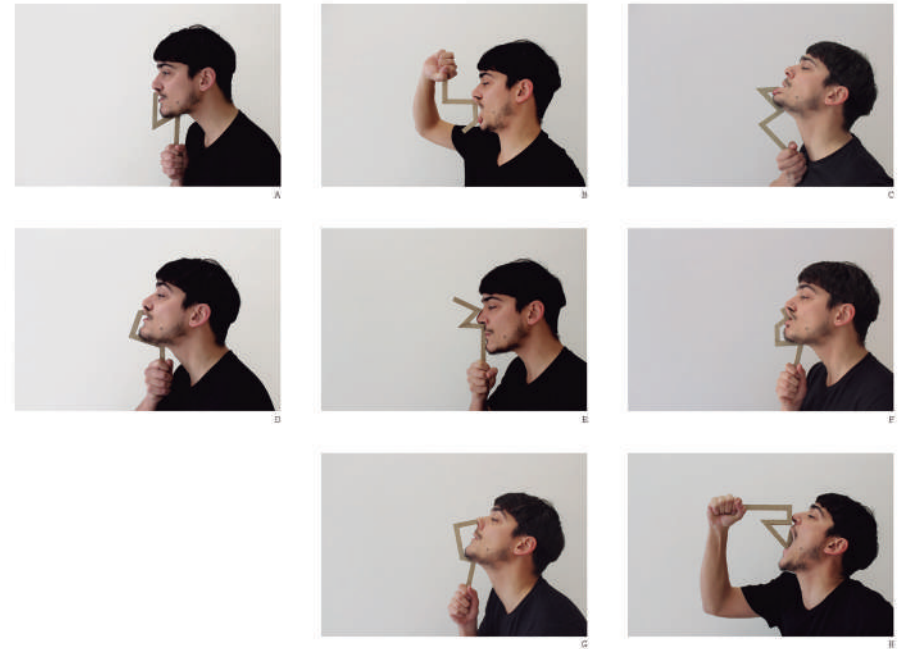
Y es que este dispositivo es, por encima de todo, una estrategia que en ocasiones se ayuda o toma forma de objeto/ máquina pero cuyas posibilidades formales/ matéricas así como sus propósitos son infinitos: palo, insulto, bollería industrial, etc. La elección de metas se equipara aquí con la elección y/o construcción de herramientas que permitan al menos aproximarse a ellas.

1. f. Arte de dirigir las operaciones militares.
2. f. Arte, traza para dirigir un asunto.
3. f. Mat. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

ESTRATEGIA

Además el presente proyecto abraza la siguiente hipótesis: todas las máquinas derivan de la palanca y el plano inclinado. Desde la ironía, su entidad de máquina primitiva es equiparada o contrapuesta a máquinas y usos contemporáneos, cuestionando la manera en la que nos relacionamos con los objetos, que usos les damos a estos o como los consumimos.

Oconograma de la palanca es, ante todo, una propuesta instalativa que explora en las posibilidades funcionales y simbólicas de la palanca como estrategia lúdica con la que generar cambios diversos. El jugador, ante la ambigüedad de un juego construido a partir de sus propias decisiones, debe posicionarse, elegir que resistencia vencer, debe decidir su fulcro y palanca.



A- JO
B- RIM
C- KRIS
D- KYLIE
E- ROBERT
F- KERRALL
G- EOURTHEY
H- TÓOTRAVEE

Alado, su memoria ocupada por una larga lista de víctimas, un voluptuoso y calculado manojó de garras detiene a Edipo al llegar al monte Ficio, en Tebas, y le habla. Esta vez, las palabras, en camino de ser comprendidas, se detienen en seco. Han chocado con la nueva concepción desde la que deben ser digeridas, antes de la cual solo conjuran una ineficiencia ensordecedora. Han salido de los labios de la Esfinge, enviada por Hera.

La esfinge tebana, que era siempre mujer, deriva de la egipcia, por lo general masculina y guardián feroz. Ambas fueron rescatadas por la literatura y la pintura simbolistas. En *Las Caricias*, el lienzo de Khnopff, su figura estilizada ocupa dos tercios de la imagen y su expresión de sincera candidez contrasta con la contención del muchacho a su izquierda; el dominio formal y emocional que ejerce la bestia es representativo del trato simbolista que se dio al misterio de las pasiones humanas, a la sexualidad (masculina) y a la muerte.

La esfinge egipcia aparece en la obra de Elihu Vedder, como en uno de sus óleos de 1863, en el que un hombre desvalido y sediento de conocimiento transcendental acude a escuchar a las ruinas de Giza bajo la tupida noche. En lo concerniente a la literatura, Oscar Wilde le puso nombre, *lady Alroy*, y la parodió en un breve cuento, *La esfinge sin secreto*, crítico con la superficialidad y amigo del suspense, preñado de peticiones a la paciencia. No solo *lady Alroy* juguetea con su halo de misterio, si bien es la única que acaba ahorcándose con él: Gerald Murchison ruega discreción para proseguir con su historia, acaso exhausto o contaminado por el espíritu de su amada. El mismo Wilde sigue religiosamente las directrices de los personajes y relega la «verdad», igualmente digna de sospecha, al flagelo del cuento. Su mordaz ejercicio literario llama la atención ante su poema *La esfinge*, más cercano a los estándares de la sensibilidad victoriana.

Junto con la oscilación entre el delirio sexual del varón y lo fúnebre que acapara la figura de la esfinge —como ya se especificó, el erotismo se reserva para la tebana, y alcanza su apogeo en un grabado de Ernst Fuchs de 1966— resplandecen, en virtud del rol protector de la realeza egipcia, otras conclusiones mucho más relevantes para la cultura contemporánea: que una bestia allende la forma del ser humano convencional sea la encargada de desafiar a los mortales con acertijos es un signo evidente de la trascendencia de los modos de percepción y de pensamiento alejados de los que imperan en la cotidianidad, aunque para las sociedades antiguas no estuviera tan clara la naturaleza de estos fenómenos. Solo la forma ajena al cuerpo familiar puede portar un mensaje así; lo extraño irradia extrañeza, y la extrañeza habla de todo como extraño; tal ente porta en su constitución la capacidad para desenhebrar el frágil recorrido de lo corriente y desvelar la traición que encubre el aburrimiento.

Este ánimo interrogativo y transformador imbuye la obra de Alejandro de Pablo, que demuestra un ojo informado acerca de la comodidad visual que destila el objeto funcional, el objeto que garantiza finalidad alguna: la herramienta. Sus construcciones minimalistas, sólidas, reúnen los suficientes e indefectibles rasgos de cuanto es concebido desde la razón técnica, subvertida ahora gracias al mismo código del absurdo que Borges puso en evidencia en *El idioma analítico de John Wilkins* cuando se refirió a los métodos de clasificación de los animales. A pesar de sus dispares orígenes, los objetos *trouvés* se conjugan con las piezas manufacturadas en un mismo registro según las alteraciones aplicadas a sus estructuras y un montaje que rememora el taller del mecánico, la juguetería o el parque de atracciones; en suma, a una invasión del espacio afín al discurso archivístico, de almacenaje. Esta unificación obedece al criterio de la inutilidad útil, a un zigzag entre el irremediable deseo de interactuar con cada una de sus creaciones, el proceso de indagación y el choque que resulta de su comprensión, escoltada por la experiencia previa con los utensilios cotidianos a los que de Pablo alude en voz baja.

Cada una de sus piezas reclama una voltereta al raciocinio. Acertijos con volumen *dadá*, disparadores de simulacros mentales que invitan a la interacción corporal, seducen desde la polifonía de los materiales precarios que la madera lida y un mimo compositivo bicéfalo: cargados de emoción como los caligramas de Henri Chopin, pero rebosantes de la sensualidad que emana de las nociones de tensión, equilibrio y baile estático, tan en boga durante los últimos años de la escena emergente. Los *oconogramas*, sin importar su colorida y accidental epidermis o la economía de medios del artista, solo hablarán a quienes se detengan, paguen con su tiempo y renuncien a los automatismos de su pensamiento.



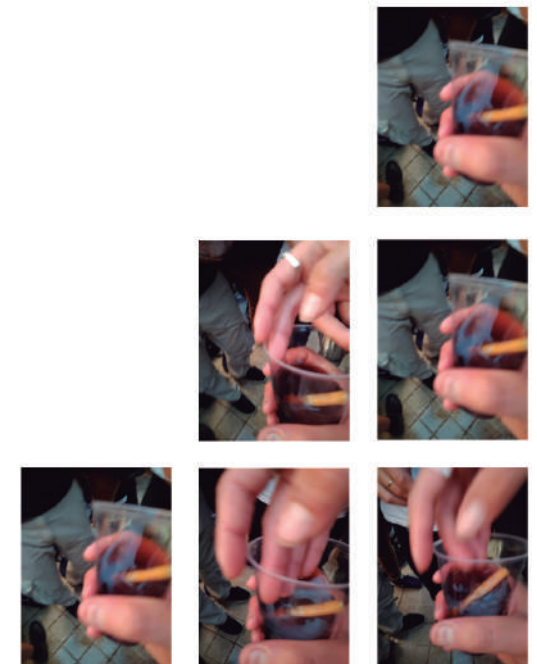
CRISTINA MUÑOZ DEL ÁGUILA

Hay que poner
a hervir
una mano,
preferiblemente
la suya propia
y dejar
que la carne
quede
tan tierna
que se pudiera
desprender
con facilidad
del hueso.
Ese es el
punto correcto
y el más
óptimo
para realizar
la tarea
que nos ocupa.
La mano quedará
insensibilizada
y probablemente
no sienta
nada hasta
el codo.
Se recomienda
inyectar
anestesia
antes de
meter la mano
en el cazo
con el agua
hirviendo,
pero esto
es opcional,
en realidad
no alterará
el resultado.

También se recomienda mirar el agua y oler bien el caldo, incluso si lo desea puede probarlo para tener una experiencia completa y satisfactoria.

Volver a usar su mano será algo complicado, pero muy entretenido que sin duda le reportará gran placer. Poco a poco usted notará como la piel y el músculo se caen hasta que solo quede el hueso, ahí tiene dos opciones igualmente provechosas: cortar el hueso o dejarlo. Con la primera podrá volver a usar su nueva mano de hueso, con la segunda podrá aprender a usar una mano de hueso con su otra mano.

Ambas opciones aseguran una nueva herramienta llena de posibilidades. Si después de llevar a cabo este proceso siente que no es suficiente, continúe con su otra mano pidiendo ayuda a alguien de su confianza.



La obra de Alejandro de Pablo indaga en los resortes que ligan la experiencia de vida a sus posibilidades de transmisión en el actual contexto de exuberancia comunicacional que habitamos. El deseo de construcción identitaria, asociado a la pasión creativa, son las vías fundamentales de su reflexión en la que une praxis artística, producción de sujeto y análisis de las estructuras comunicativas que lo envuelven. “Nombrar” la distancia que le separa del espectador (y de las cosas del mundo) está en la base de sus sucesivas formalizaciones. La latente combinatoria signica de su versátil producción objetual se ofrece como juego de jeroglíficos que el espectador debe descifrar.

Nos dice el artista: “Un Oconograma es un enigma, un pasatiempo, un problema y una oportunidad creada en algún momento de los años 50 por Pedro Ocón de Oro (Madrid 1932-1999), uno de los más prolíficos creadores de pasatiempos en lengua castellana de todos los tiempos. Entre otras invenciones suyas se encuentran el crucigrama blanco, el jeroglífico o el salto del caballo”. De Pablo en Oconograma de la palanca rinde homenaje a Ocón al trasladar al territorio del arte sus artilugios de encriptación comunicativa para cuestionar la propia categoría del objeto artístico, al tiempo que utiliza su método lúdico para conceptualizar una personal ontología del sujeto.

Bajo una retórica que conjuga ocultación y sorpresa, su producción objetual se presenta como un corolario de palancas físicas y mentales con las que activa al espectador en pos de una reflexión sobre el cuerpo y sus comportamientos. Entiende que el cuerpo/sujeto está inscrito en un entorno mecánico donde infinitos códigos lingüísticos y visuales acaban por invisibilizarlo. De ahí quizás, y no es mi intención hacer un spoiler, cuando el espectador resuelve los sucesivos enigmas que sus trabajos instalativos plantean aparece desvelada, tras las prótesis maquinicas que la problematizan, esa fisicidad corporal que De Pablo reivindica.



Su estrategia parece contener aquello que Vilém Flusser teorizó desde la idea de “Decepción”¹. El filósofo piensa en el ser humano como “un animal no natural” por el hecho de poseer una segunda naturaleza constituida sobre códigos. En ese sentido, V. Flusser concibe al hombre como un animal simbólico; por lo que el mundo del hombre es un “mundo codificado”, y ese mundo codificado hace que nos olvidemos de nuestra “primera naturaleza” (el mundo significado). Aquí es donde se asienta básicamente el concepto de “Decepción” de V. Flusser, que define la “alienación humana”, en el sentido de que el hombre habita un mundo que se ha vuelto inaccesible para él mismo, capturado en las estructuras del lenguaje.

Más de esta condición de “animal simbólico” no tenemos escapatoria, habitamos en el lenguaje y como opción personal, la propuesta que plantea De Pablo en Oconograma de la palanca es habitar en el signo, sí, mas como significante libre para atenuar la condena. ¿De qué modo? enmudeciéndolo, encriptándolo bajo un juego sígnico de palancas, pistas e irónicas guías de uso donde articula la racionalidad de los códigos establecidos con la libertad interpretativa con la que simultáneamente los ataca propiciando a la postre un espacio abierto a la intersubjetividad.

Nos comenta el artista que a Ocón de Oro las exigencias editoriales sobre sus pasatiempos le obligaban a introducir soluciones únicas y estables a sus enigmas, soluciones fijas, pero estrategias de resolución de la incógnita infinitas. “El 16 de Marzo de 1974 en una entrevista de RTVE a Ocón de Oro, el genial inventor lanzó uno de los pocos enigmas en los que se pudo permitir el lujo de no esgrimir nunca la solución. Y no hay aquí una cuestión de insolidaridad por su parte sino más bien lo contrario: cada persona debe buscar su palanca, su medio para resolver la problemática planteada. Adivinanzas, chistes, insultos, palancas hay muchas, tantas o más que personas en el mundo”.

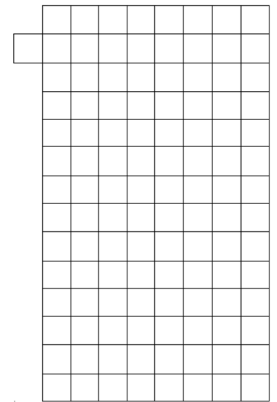
Así, De Pablo, a modo de antibiótico inocular la pretendida funcionalidad de sus objetos, no exenta de ironía, con cierto grado de irracionalidad. Sintetiza en su obra dos extremos irreconciliables, la subjetividad interpretativa, a que hacíamos referencia, en fricción con los códigos establecidos, para finalmente poner en práctica una producción de “obra abierta”², como Umberto Eco nos definió.

Frente a los lenguajes reglados abre su articulación simbólica a una racionalidad extrañada. El espectador debe ser activo para resolver la incógnita en cada juego propuesto, y desde ese afán descifradorio involucrarse en el acto creativo³ sin renunciar a su subjetividad.*

A través de una serie de cuidadas estratagemas formales que huyen de la pornográfica explicitéz de los lenguajes figurativos al uso, la estructuración maquinica de sus artefactos comunicativos conducen al espectador ineludiblemente hasta su propia figura, como sujeto, autor desprendido, actor o contrincante en un juego de adivinanzas y desciframientos con los que reta al espectador. Practica el enmudecimiento de la obra -de inscripción escritural- como posibilidad para “nombrar” desde el sentimiento de deseo al sujeto contemporáneo.

La inteligencia de su planteamiento radica en la conciencia de que dicha construcción identitaria se haya mediatizada por las relaciones sociales, inseparables del carácter comunicacional de estas. De ahí que la estrategia formal de su obra sea problematizar el lenguaje como método de aproximación. El retardo duchampiano de sus artefactos maquinicos despliega un tiempo interpretativo en cada una de sus propuestas, espacio conceptual gratificante en cuanto que el artista como emisor y el espectador como receptor comparten ese espacio promiscuo abierto a la interpretación. La resolución del enigma no es tan mollar en su obra como el recorrido por el laberinto del lenguaje que propone. La traducción o desciframiento del ruido secreto de sus códigos se configura como espacio lúdico de interacción comunicativa.

Pone en práctica la espacialización de la ausencia, al tiempo que convierte la lectura, a través de su entorpecimiento, en un hecho visual. Yuxtapone objetos cuya utilidad funcional se haya relativizada de manera que hace tambalear la verticalidad rígida que asigna un supuesto significado a cada significante -propia de la estructura lingüística de la gramática de Ferdinand De Saussure-. Este doble ejercicio pulveriza los significados objetuales unívocos para dar paso a una significancia otra, a la imaginación que contiene el deseo, que no puede dejar de interpretar y deslizar la forma abstracta del pensamiento hacia el contexto de lo social, e involucrar la mirada del “lector”/espectador en el juego descifradorio en el que hoy se reconoce el sujeto en un presente complejo.



* [...] Fue Duchamp el actor de este desplazamiento inaugural en el campo estético; la re-lectura de su intervención de 1957 en la American Federation of Arts en Houston, Texas, sobre el análisis de “el acto creativo”, estrenó un nuevo posicionamiento en la forma de nuestra experiencia artística: un traslado desde los lugares del autor (estéticas románticas e idealistas) y la obra (lugar de los formalismos) hacia el lugar hasta entonces ignorado del receptor.

¹ FLUSSER, Vilém: Writings. Ed. The University of Minnesota Press, Minneapolis 2002

² ECO, Umberto: Obra Abierta. Ed. Ariel Quincenal, Barcelona 1979

³ BREA, José Luís: Nuevas estrategias alegóricas. Ed. Tecnos, Madrid 1991

En cualquier caso, estos son precisamente algunos de los términos privilegiados para el análisis de la producción posmoderna. Las formulaciones fundamentales llevan nombres como textualidad, écriture o escritura esquizofrénica, y desde ellas debemos entender la práctica estética en Oconograma de la palanca. Nos retrotraemos a comienzos de los años cincuenta, cuando después de años de adaptaciones terapéuticas del psicoanálisis, Jacques Lacan realiza una lectura lingüística de Freud. Para Lacan este es el Freud radical que pone de relieve nuestras descentradas relaciones con el lenguaje de nuestro inconsciente. Dentro del movimiento metodológico posmoderno de relectura del pasado, Lacan articula una conexión latente entre Freud y De Saussure, el fundador de la lingüística estructural; una conexión implícita en Freud es, por ejemplo, su análisis del sueño como un proceso de condensación y desplazamiento, un jeroglífico de metáforas y metonimias, que hay que interpretar.

Llevado al territorio de la creación artística, como De Pablo practica en sus instalaciones, la relación entre significantes se convierte en vector de significación y la colisión o el impulso maquinal que activa entre ellos es productor de sentido

En su quehacer detectamos un fondo de pensamiento crítico que podemos inscribir en el revisionismo escéptico de la postmodernidad, donde filosofía, psicología, sociología, lingüística y estética contribuyen a la conceptualización de sus procesos de modo transversal. Así, vemos cómo las obras configuran en su representación una incógnita, al tiempo que traman un acercamiento al espectador, en el sentido de que su figura debe ser activa, ya que debe interpretar el “vacío” al que hacemos referencia

Nos encontramos frente a una “obra tridimensional” minimalista de hibridación conceptual, en la que la depuración signica y matérica es extrema -geometrías puras y materiales pobres-, atacada por diversos elementos simbólicos que actúan como espoletas de significación. El artista a través del uso de carteles, anuncios de venta, listones de madera aglomerada o autorretratos a modo de usuario, argumenta los avatares del cuerpo/sujeto y las carencias que detecta al cartografiarlo.

Para ello, parte de la línea de pensamiento de la postmodernidad que utiliza el término muerte (la del sujeto, la del autor, la del hombre, la de la Historia, la de las ideologías y la del propio arte) para significar una idea de carencia, idea que deriva del gran cuestionamiento vanguardista. Así, observamos cómo la reasignación de los mecanismos expresivos vanguardistas -como son dada, surrealismo y constructivismo entre otros, y sus derivaciones futuras en el minimalismo, el pop o el conceptual- le son útiles al artista para interpretar y representar los acontecimientos y las implicaciones sociales del presente, las inercias, inestabilidades e incertidumbres con las que el sujeto tiene que interactuar en sus procesos de identificación en el actual contexto tecnológico de expansión neoliberal.

La representación de la falta o ausencia se configura en sus instalaciones en relación con el discurso de la tecnología. Oconograma de la palanca nos recuerda en cierto sentido la sentencia de Marshall McLuhan: “El medio es el mensaje”. De Pablo nos enreda en sus códigos secretos y sin querer nos vemos atrapados paradójicamente en la fisicidad latente que reivindica. Boca, ojos, orejas, sexo, son metonimias de ese YO fragmentado e inscrito en tales ortopedias comunicacionales.

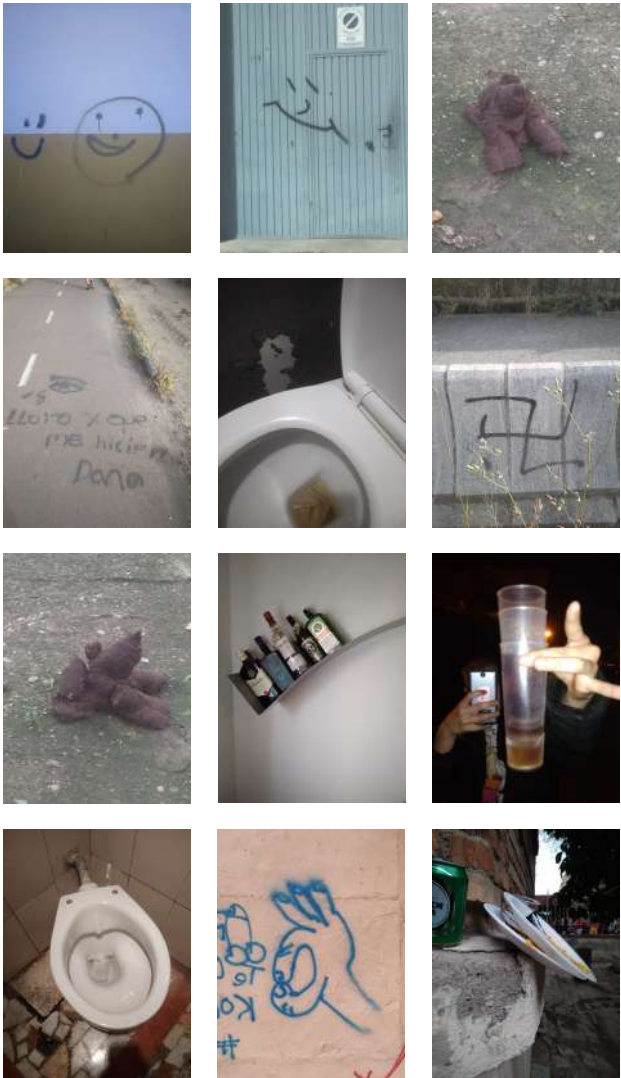
Desde ese resorte básico que es la palanca Alejandro de Pablo metaforiza ese nuevo poder de la máquina, que más allá de la racionalidad aparente, su relativo funcionamiento autónomo, explaya en la red comunicacional el inconsciente universal, una nueva forma de existencia que interviene en nuestros procesos de subjetivación. Por ello, el desvío de la función tecnológica que De Pablo quizás nos sugiere desde su ironía, se convierte en método para interrogar sobre tecnología, poder y comunicación.

En 1996 Hal Foster analiza dos posiciones con respecto a tal hecho:

[...] la penetración de los medios de comunicación en las estructuras psíquicas y las relaciones sociales había alcanzado un nuevo nivel, que se veía de dos modos complementarios: fatalísticamente por Guy Debord como una intensidad de la reificación en “La sociedad del espectáculo” (1967), y extásicamente por Marshall McLuhan como una -extensión del hombre- en “Comprender los medios de comunicación” (1964).⁴

⁴ FOSTER, Hal: El retorno de lo real. La Vanguardia a finales de siglo. Ed. Akal. Arte contemporáneo, Madrid 2001, p. XV.

En definitiva, nuestra sociedad se ha instalado en la cultura de las imágenes -"espectaculares", tal como la perfiló G. Debord-; se ha convertido en una sociedad alienada de disciplina electrónica o, utilizando la visión extásica de M. McLuhan, en una sociedad de extensión electrónica o de las nuevas posibilidades del ciberespacio que nos arrastra a un nuevo concepto de realidad.



C - PALANCA

Al borde de los mundos infinitos, se reúnen los niños. La tempestad vaga por el cielo sin caminos, las naves se hunden en el mar sin estelas, la muerte ronda, y los niños juegan...

R. TAGORE

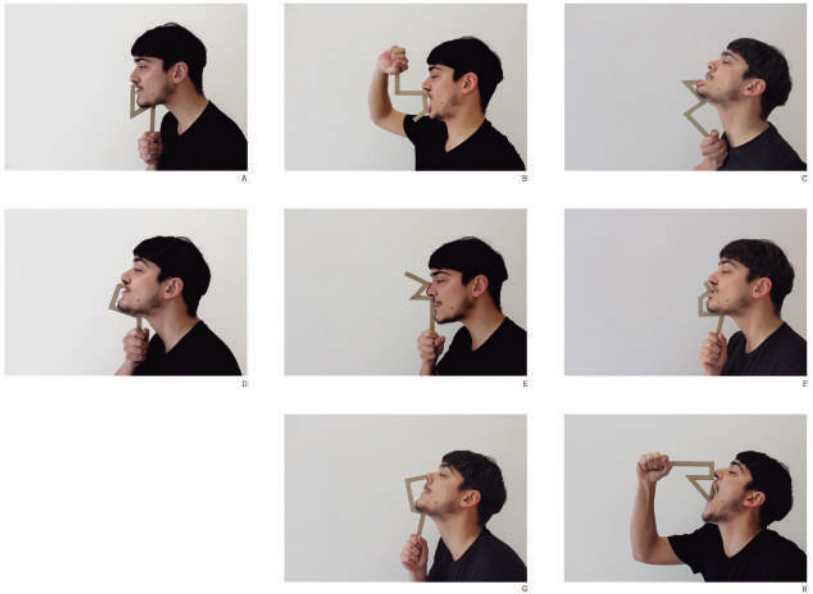




ΣΥΧWVUTSRQPOŃMMLKLIHGFEDCBA



ABCDEFHGHIJKLMMŃNOPQRSTUvwxyz



X- TO
 B- EIN
 C- ERIS
 D- KYLIE
 E- ROBERT
 F- KENDALL
 G- KOURTNEY
 H- TÚOTRAVEZ

A- TÚ
 B- KIM
 C- KRIS
 D- KYLIE
 E- ROBERT
 F- KENDALL
 G- KOURTNEY
 H- TÚOTRAVEZ



Trendificadores 1
 Madera e impresión fotográfica
 2019



Jeroglífico: río de España, ocho letras
Madera, tinta y esmalte sobre papel
2019

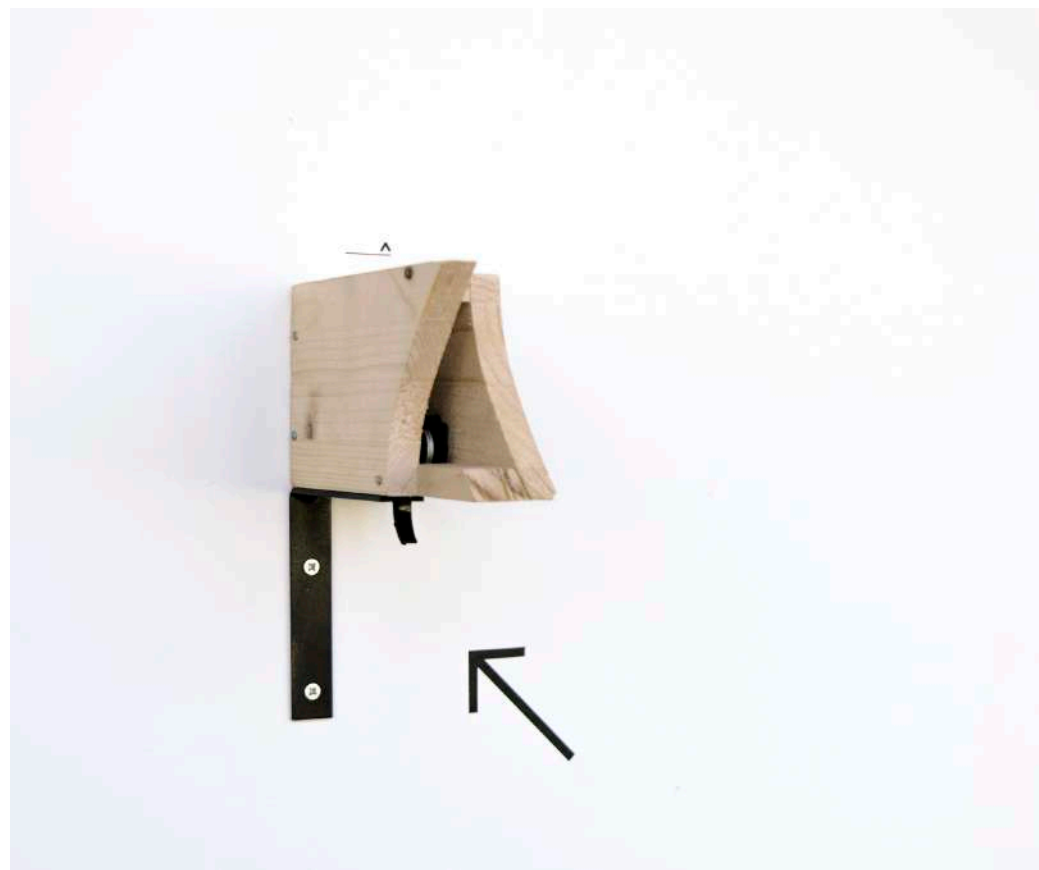


Para obike y otras bicicletas
Acero, plástico, vinilo, papel y ruedines
2020

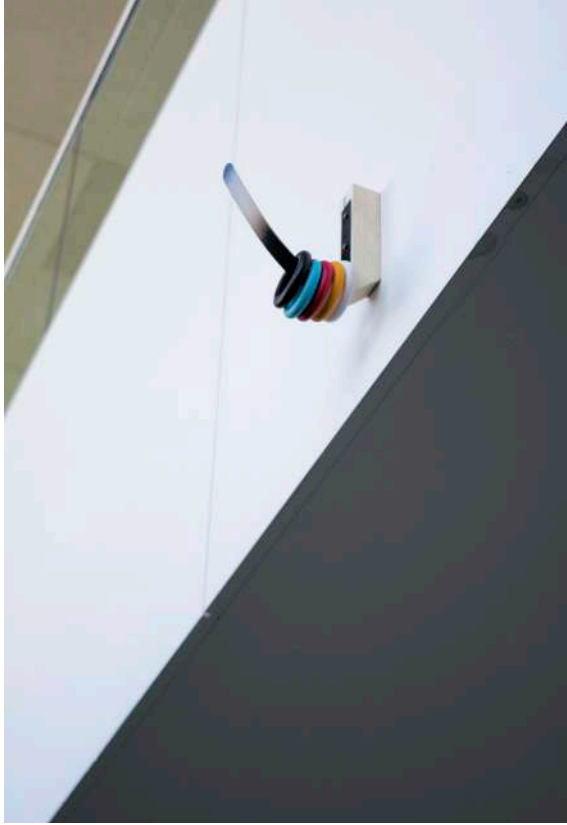


No.	Item	   
1	El pedido fue completo y correctamente preparado	
2	El personal fue paciente en tomar los pedidos	
3	El servicio fue de manera rápida	
4	El menú fue fácil de leer	
5	El personal fue claro en explicar las cosas	
6	La comida fue buena	
7	La comida se sirvió caliente	
8	Las instalaciones son agradables	
9	El Menú contiene gran variedad de platos	
10	Los precios son competitivos	

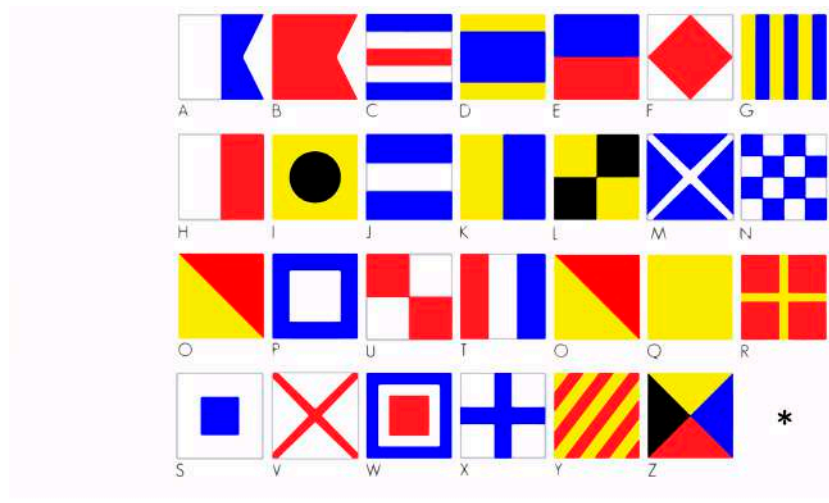
- A - 10
- B - 100
- C - 1000
- D - 10000
- E - 100000
- F - 1000000



Una escopeta
Madera, plástico, latón y vinilo
2019



Riesgo y puntería
Madera, aluminio y esmalte
2020



Buena gente

Acrílico sobre lienzo e impresión
2020



milanuncios MODIFICAR ANUNCIOS PUBLICAR ANUNCIOS Ej. Ikea s/rozador BUSCAR


MILANUNCIOS.COM > CASA Y JARDÍN > BRICOLAJE > MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN

PALANCA **10 €**

Ref: 333147484 **Particular** **OPERTA**
 *Materiales de construcción en Granada (GRANADA)

Se vende Palanca en perfecto estado, nunca en carretera solo en circuito. Fulcro no incluido. Interesados contacto por email.

COMPRALO CON GARANTÍA




Alejandro Particular VER TODOS SUS ANUNCIOS CONTACTAR DENUNCIAR ESTE ANUNCIO

ESTADÍSTICAS 22-01-2020

1	0
Voces listado	Contactos
0	0
Voces compartido	Voces favorito
0	0
Renovados	

VER MÁS ESTADÍSTICAS

Comparte este anuncio




milanuncios MODIFICAR ANUNCIOS PUBLICAR ANUNCIOS Ej. Ikea s/rozador BUSCAR

MILANUNCIOS.COM > CASA Y JARDÍN > ARTE Y DECORACIÓN > LÁMPARAS

ANUNCIO DE PALANCA **100 €**

Ref: 334239667 **Particular** **OPERTA** - Lámpara en Granada (GRANADA)

No deje pasar esta oportunidad en genuino anuncio de Palanca a estrenar. Código QR incluido. Dimensiones: 66x 30 cm. Interesados contacto por email.



Alejandro Particular VER TODOS SUS ANUNCIOS CONTACTAR DENUNCIAR ESTE ANUNCIO

ESTADÍSTICAS 29-01-2020

2	0
Voces listado	Contactos
0	0
Voces compartido	Voces favorito
0	0
Renovados	

VER MÁS ESTADÍSTICAS

Comparte este anuncio




milanuncios MODIFICAR ANUNCIOS PUBLICAR ANUNCIOS Ej. Ikea s/rozador BUSCAR

MILANUNCIOS.COM > CASA Y JARDÍN > CASI TODO > ALERGIAS

ANUNCIO DE ANUNCIO **1.000 €**

Ref: 338364493 **Particular** **OPERTA** - 30 metros en Granada (GRANADA)

Oportunidad. Se vende anuncio de anuncio de Palanca s/n usar con buen potencial y rentabilidad. Precio negociable. Interesados contacto por email. **Caduca en 59 días**



Alejandro Particular VER TODOS SUS ANUNCIOS CONTACTAR DENUNCIAR ESTE ANUNCIO

ESTADÍSTICAS 05-02-2020

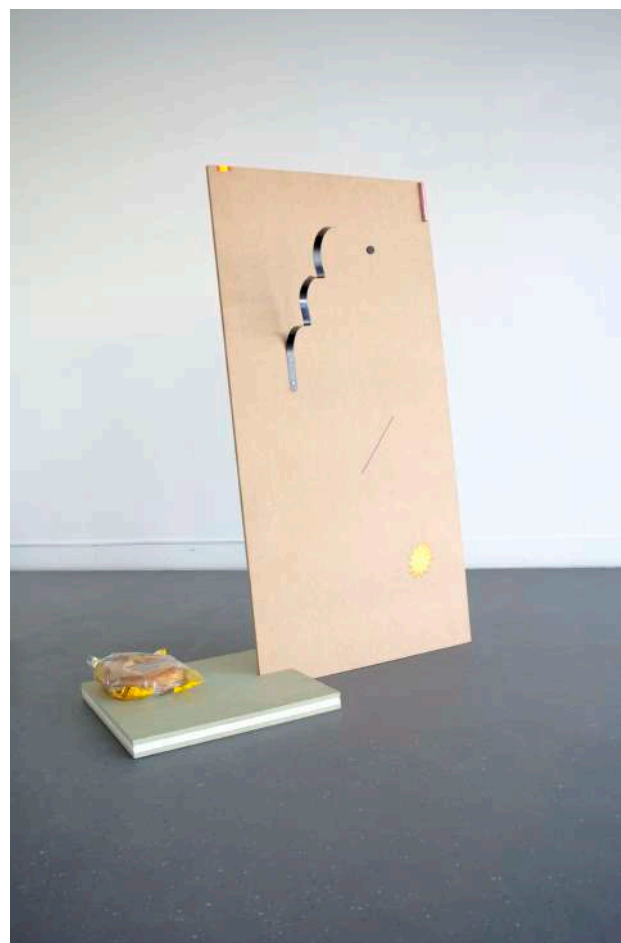
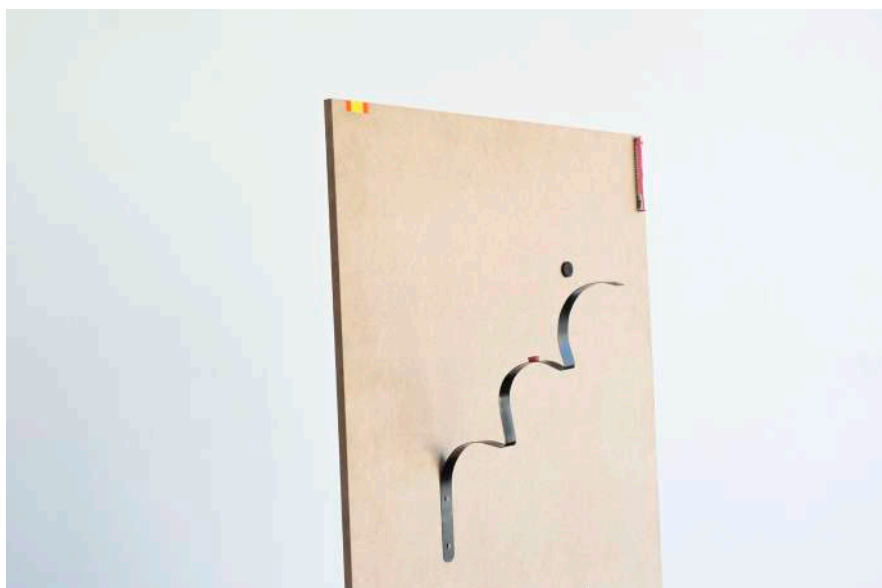
3	0
Voces listado	Contactos
0	0
Voces compartido	Voces favorito
0	0
Renovados	

VER MÁS ESTADÍSTICAS

Comparte este anuncio

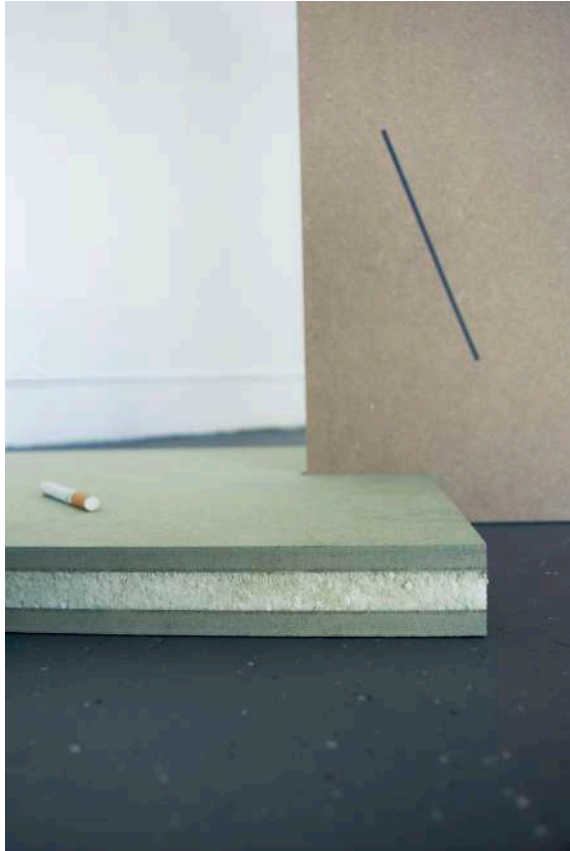



Oportunidad
 Impresión en lona vinílica, madera y latón
 2020



Pancarta para el principio de un piquete

Madera, poliestireno, aluminio, vinilo, caramelo y bizcocho
2020



Pancarta para el final de un piquete
Madera, poliestireno, aluminio, acero, vinilo y cigarro
2020





A



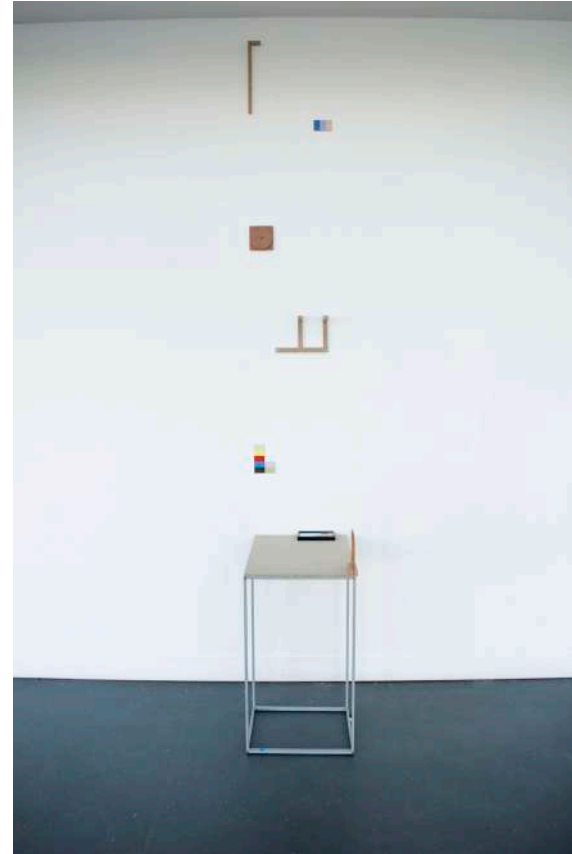
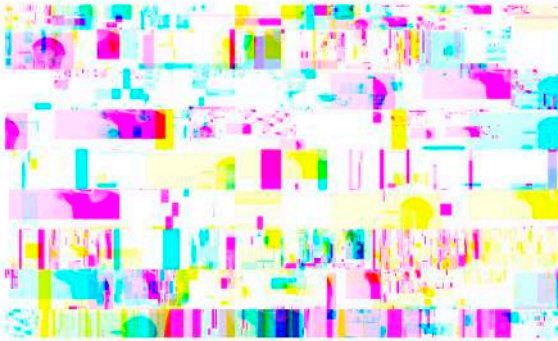
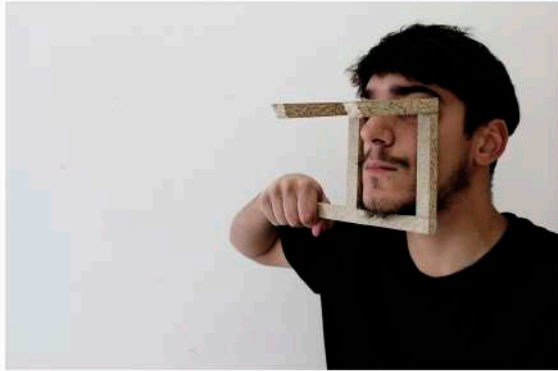
D

B C

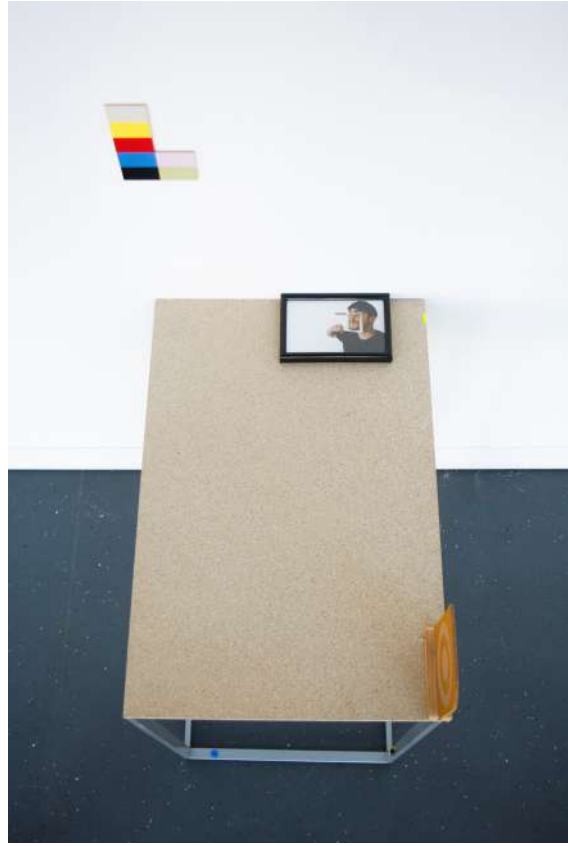


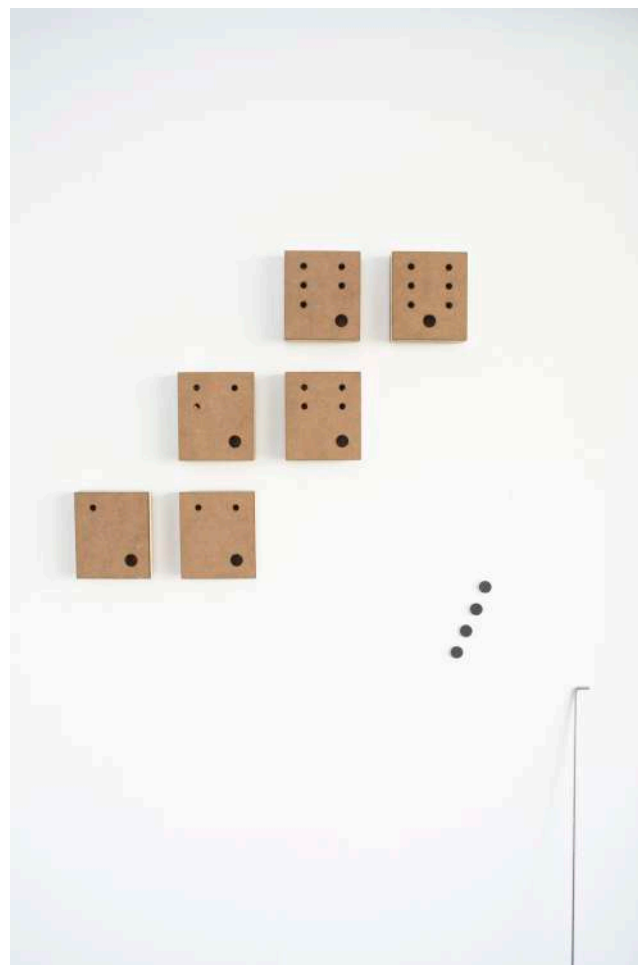
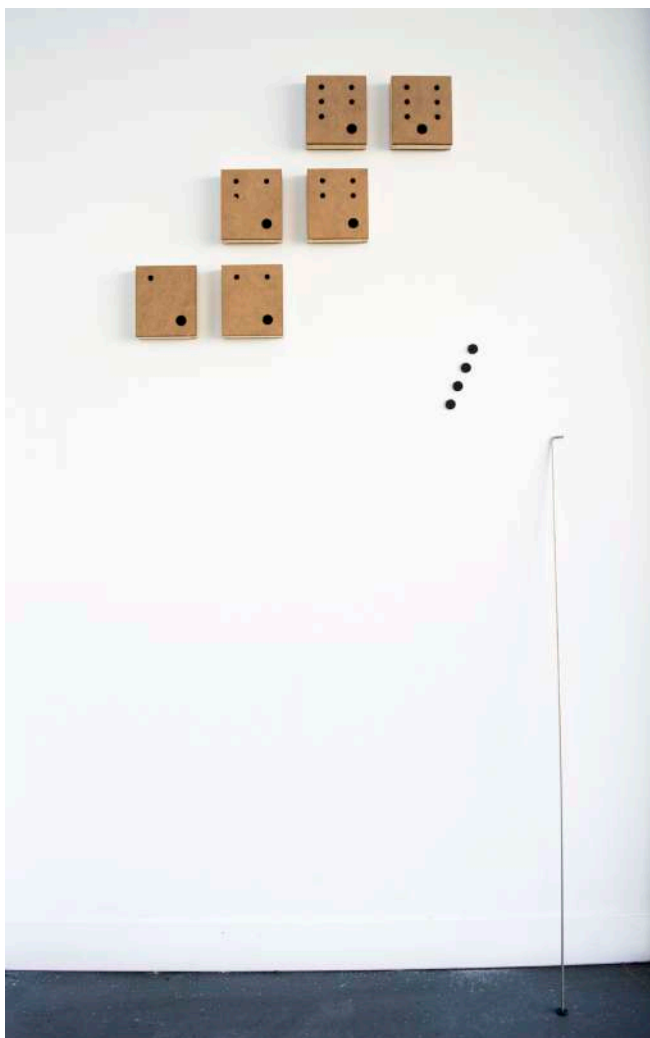
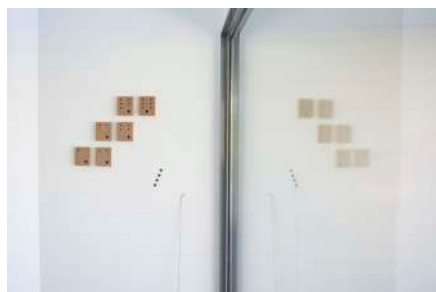
Suspensores

Madera, esmalte, tela e impresión sobre papel
2020



Herramientas para ver mal un eclipse
Madera, corcho, hierro, plástico, esmalte y vinilo
2019





Una vez muchas veces
Madera, gomaespuma y acero
2019

CRÉDITOS

Rectora

Pilar Aranda Ramírez

Vicerrector de Extensión Universitaria y Patrimonio

Víctor Jesús Medina Flórez

Director de La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea

Ricardo Anguita Cantero

Dirección de Promoción Cultural y Artes Visuales

Antonio Collados Alcaide

EXPOSICIÓN

Coordinación técnica

Manuel Rubio Hidalgo

Programa educativo

Isabel Bellido Gant
Juan José Fería Sánchez
Raquel García Molina
María Santamaría Sancho

CATÁLOGO

Edita

Editorial Universidad de Granada

Coordinación editorial

Antonio Collados Alcaide

Coordinación técnica

Patricia Garzón Martínez

Fotografías

Alejandro de Pablo Ramírez
Julia Falcato Colchón

Diseño y Maquetación

Alejandro de Pablo Ramírez

Textos

Juan Viedma Vega
Cristina Muñoz del Águila
Juan Carlos Robles
Alejandro de Pablo Ramírez

ISBN: 978-84-338-6548-9

Depósito legal: GR./ 358-2020W

© De la presente edición,
Universidad de Granada.

© De los textos, los autores

© De las imágenes, los autores

Exposición realizada gracias al
Programa de Ayudas de Extensión
Universitaria del Plan Propio de la
Universidad de Granada 2019

Ayudas a la Producción Artística-
Modalidad A. Artistas emergentes

Colección Extensión Universitaria



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

LA MADRAZA
CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA

eug EDITORIAL
UNIVERSIDAD
DE GRANADA

