

# La ciudad a escena

Daniel Moya Moreno

Trabajo Fin de Grado

Facultad de Bellas  
Artes. Universidad de  
Málaga.

Tutora: Cintia Gutiérrez  
Reyes.



**BBAAM**

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



JARDIN JAPONES



“Que nadie está dispuesto a ser engañado voluntariamente en lo que de sí mismo más le importa ni respecto de las cosas que más le importan, sino que teme sobre todo ser engañado en cuanto a eso.” (Platón, 1988, p. 143)



## ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave .....	p. 9
2. Descripción de la idea .....	p. 10
2.2 Metodología.....	p. 11
3. Trabajos previos .....	p. 12
3.1 Introducción.....	p. 12
3.2 Definición de línea de trabajo.....	p. 13
3.3 Antecedentes directos.....	p. 14
4. Investigación teórico-conceptual .....	p. 18
4.1. El simulacro .....	p. 18
4.2. El poder.....	p. 20
4.3. El turismo .....	p. 21
4.4 La escenografía.....	p. 23
5. Investigación y desarrollo plástico.....	p. 26
5.1 Trabajo con el archivo.....	p. 27
5.2 Planos arquitectónicos.....	p. 31
5.3 Dibujos.....	p. 32
5.4 La maqueta.....	p. 39
6. Diseño de exposición.....	p. 50
7. Conclusiones .....	p. 51
8. Cronograma .....	p. 52
9. Presupuesto .....	p. 53
10. Referencias .....	p. 54
11. Anexo .....	p. 57



## **1.Resumen.**

*La ciudad a escena* plantea una investigación artística que reflexiona sobre la ciudad a través de su arquitectura, prestando especial atención a la práctica del poder y la influencia sobre las personas obtenido a través del control de la realidad que la ordena, poniendo en duda la veracidad de estos constructos, hablando así del simulacro y de cómo el ocio y el turismo se relacionan con él.

Trasladando la idea de una ciudad lúdica como el parque de atracciones Tívoli, se pone en cuestión la veracidad de la arquitectura y tejido urbano de ciudades como Málaga, cuando lo real se sustituye por la apariencia de realidad. Utilizando recursos plásticos asociados a la proyección arquitectónica y la escenografía, se juega con los contrastes creando nuevas narrativas. El proyecto queda formalizado en una instalación multidisciplinar en la que el dibujo, la escultura y el trabajo de archivo, son algunas de las técnicas utilizadas.

## **Palabras Clave.**

Ciudad, escenografía, planificación, simulacro e instalación.

## **1. Abstract**

*La ciudad a escena* is an artistic investigation that reflects on the city through its architecture, paying special attention to the practice of power and influence over people obtained through the control of the reality that orders it, questioning the veracity of these constructs, thus speaking about simulacra and how leisure and tourism relate to it.

By transferring the idea of a recreational city like Tivoli amusement park, the truthness of the architecture and urban fabric of cities like Malaga is questioned, as when the real is replaced by the appearance of reality. Using techniques associated with architectural projection and scenography, visual contrast s used to create new narratives. The project is formalised in a multidisciplinary installation in which drawing, sculpture and archive work are some of the techniques used.

## **Keywords.**

City, scenography, planning, simulacra and installation art.

## 2. Descripción de la idea.

Este proyecto titulado *La ciudad a escena* propone un ejercicio de cuestionamiento de los fundamentos propios de las ciudades, el poder otorgado a sus dirigentes y, sobre todo, del papel de la ficción en estos ámbitos.

Con la creación de un falso proyecto de renovación urbana como el que se plantea en esta investigación, se habla del control y de uno de los mecanismos usados para ejecutarlo como es la planificación arquitectónica. El muro o barrera destaca como elemento que favorece la división, permitiendo hablar de privatización de espacio y desigualdades sociales. Además, el uso de la arquitectura para la definición de símbolos y mitos propios de un lugar ayudará a entender el importante papel que juegan las historias, ficticias o no, en este ámbito.

A través de la elección del parque de atracciones Tívoli, lugar de ocio y símbolo de la época dorada del turismo en la Costa del Sol, se reflexiona sobre la ciudad convertida en producto de atractivo comercial, un escaparate que proyecta una imagen irrealmente perfecta.

Cabe así preguntarse, ¿Se producen mejoras reales, o por el contrario es una perfección simulada? ¿Se simula también una sensación de libertad, escondiendo un fuerte control? ¿Hasta qué punto estaríamos dispuestos a vivir en una ficción controlada para garantizar nuestra seguridad y confort? Todas estas preguntas son génesis y línea conductora del proyecto en su totalidad.

La ficción se presenta, por lo tanto, mezclada y convertida en realidad dentro de la lógica creada en esta nueva ciudad nacida de los restos de un parque de atracciones. La ironía juega un papel muy importante, creando situaciones contrastantes e inesperadas que favorecen distintas lecturas.

El uso del archivo permite trabajar con una base histórica que poder manipular, añadiendo o modificando elementos que desdibujen los límites entre lo real y ficticio. Además, como investigador, el conocimiento de la propia situación y pasado del citado parque aporta profundidad, riqueza y precisión conceptual al proceso y resultados finales de la obra plástica.

## **2.2 Metodología.**

La metodología seguida en este proyecto ha supuesto la búsqueda constante de un equilibrio entre el trabajo de archivo, la investigación plástica y la teórica.

Por un lado, el archivo actúa como fuente inagotable de información para intentar obtener respuesta a las hipótesis planteadas. En este caso, el acceso a materiales históricos inéditos de carácter gráfico ha enriquecido y estimulado las decisiones tomadas en el apartado plástico. La experimentación con distintas técnicas artísticas y signos han aportado nuevas lecturas a esos documentos de archivo, haciendo de la práctica artística también otro medio de investigación por sí mismo.

Habiendo mencionado el signo, cabe destacar la semiótica como metodología a tener en cuenta en este proyecto. Se ha trabajado desde la simplificación hasta llegar al icono o signo que pueda comunicar de forma clara y sintética, por ejemplo, distintas tipologías de edificio y sus usos de forma efectiva en base a la lectura cultural que se hace de ellos.

No obstante, el atractivo visual de las fachadas, la cartelería publicitaria y la escenografía tematizada han sido a la vez aspectos de gran influencia, por lo que se ha tenido en cuenta también la metodología formalista.

### 3. Trabajos previos

Para entender mejor el proceso por el cual se ha llegado a los resultados presentados en este proyecto, resulta de interés analizar una serie de trabajos previos, separados en tres apartados. Se eligen aquellos que han sido relevantes para el resultado final por haber supuesto un avance o acercamiento hacia el campo de investigación conceptual y plástico trabajados, además de un pequeño contexto previo de mis intereses artísticos.

#### 3.1 Introducción.

A modo de detalle biográfico, es de interés comenzar mencionando una fijación personal, desarrollada ya desde la infancia, por la creación de mapas y vistas aéreas de espacios imaginados (Fig 1 y 2). Una costumbre que, tras haber tenido menos protagonismo en años recientes, ha aflorado de nuevo en este proyecto bajo un prisma distinto.

De la misma manera, en los dos primeros años de estudios del Grado son continuas las referencias arquitectónicas en los trabajos que así lo permitían. Siendo esto el inicio de una línea de trabajo continua.

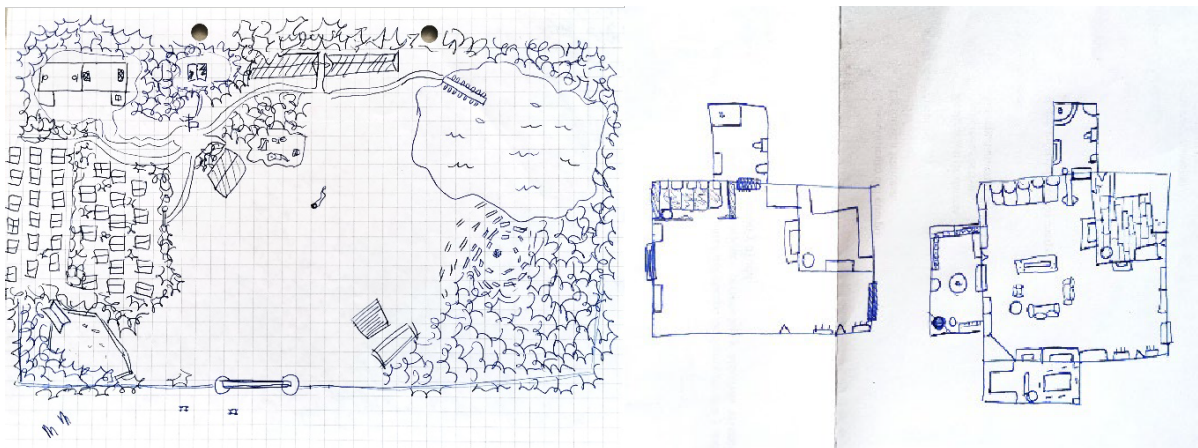


Fig 1 y 2. Moya,D. Dibujos realizados durante la infancia.

### 3.2 Definición de línea de trabajo

*Calles de Málaga* (2022). Para la asignatura Procesos fotográficos y Audiovisuales del segundo curso, se realiza un proyecto que nace de un creciente interés por el patrimonio arquitectónico de la ciudad de Málaga. La serie parte del archivo recopilando imágenes de la vida cotidiana en la Málaga de siglos pasados. A partir de ellas se buscan los rincones exactos donde fueron tomadas, retratando su estado actual. Mediante la edición digital se intenta reconciliar ambos tiempos, pasado y presente, creando un híbrido a modo de recuerdo fragmentado que nos lleva a reflexionar sobre los cambios sociales y urbanísticos de la ciudad.<sup>1</sup>



Fig. 3 y 4. Moya,D. (2022). *Calles de Málaga*.

Ambos proyectos comparten un intento de puesta en valor de ciertos aspectos del pasado como la arquitectura, siendo un medio para reflexionar sobre el presente. También comparten la recopilación de datos de archivo y el cuestionamiento de ciertos aspectos sociales.

---

<sup>1</sup> De manera continua se realiza el documental *La Málaga de mis abuelos* (2022), en el cual mis cuatro abuelos describen los lugares donde pasaron su infancia y narran cómo se conocieron mientras en pantalla se muestran imágenes grabadas hoy día allí.

En el tercer curso se trabajó de forma diversa debido a la estancia durante un año en la Accademia di Belle Arti di Brera en Milán. Allí se reciben una serie de clases más orientadas a intervenciones en el espacio urbano e instalaciones. En este contexto se pudo experimentar con la realización de modelos a escala y la proyección arquitectónica, recursos que me seguirán interesando, no tanto por su utilidad práctica como planificación y paso previo a la construcción, sino por sus valores plásticos propios y la carga simbólica que llevan implícita. Los resultados de esta investigación y juego con estos elementos se ven reflejados en este proyecto final.

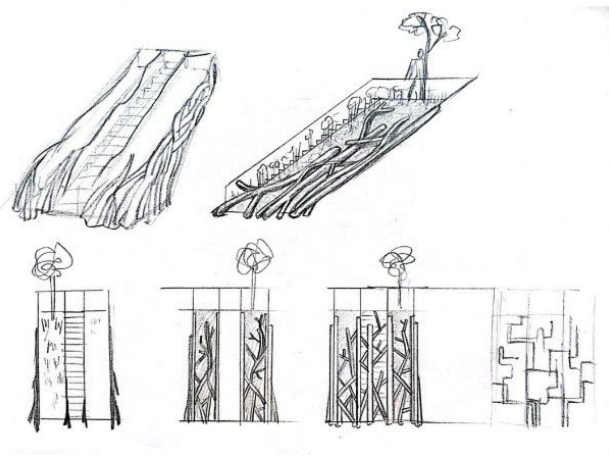


Fig. 5. Moya, D. (2022) *Cascina Caruna*.

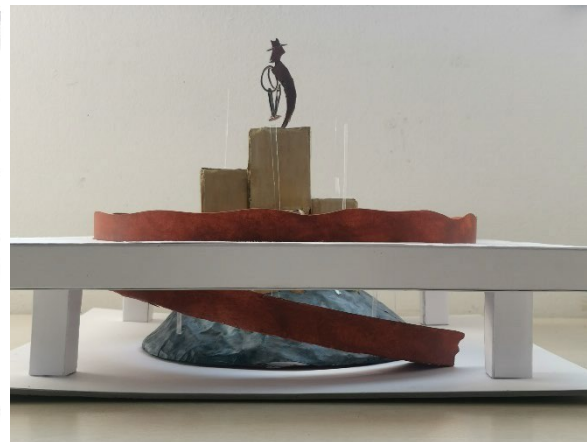


Fig. 6. Moya, D. (2023) *Progetto Fontana*.

### 3.3 Antecedentes directos.

De entre estos trabajos previos, se destacan de forma especial aquellos de los que se parte de forma directa, siendo el proyecto actual una continuación de ellos. Ya en cuarto curso, en la asignatura Producción y difusión de proyectos artísticos, se realizó el trabajo *Museo de los Tinglaos* (2024) que prosigue la investigación sobre la ciudad, en concreto de los símbolos identitarios y las políticas que los controlan. Parte del cuestionamiento de la repercusión real que los nuevos museos de Málaga han tenido en la ciudad contraponiéndolos a edificios históricos o barrios que se han destruido para el beneficio de dichos museos, usando un elemento concreto como es el Tinglado de Semana Santa. Se representa por medio de dibujos que imitan las clásicas láminas decimonónicas con alzados de monumentos (Fig.7), usadas también como postales turísticas. Este tipo de recurso plástico se verá continuado en el proyecto que nos atañe.



Fig. 7. Moya,D. (2024) *Museo de los tinglaos*.

*Apuntalamiento de Málaga* (2024), realizado como parte de la misma asignatura, se adentra en la performance y la intervención en el espacio público, recursos no usados en este proyecto final, pero que sí supuso un avance y acercamiento en el aspecto conceptual. Continuando con la investigación de los mecanismos mediante los cuales se crean entornos monumentales atractivos para el consumo turístico o con fines políticos, se falsifican las placas que el ayuntamiento usa para poner en valor algunos edificios, colocándolas en fachadas de inmuebles abandonados con historias ficticias escritas. Se crea así una nueva ruta turística que adentra a los turistas en la “trastienda” real y degradada de la ciudad y se les engaña contándoles historias falsas. Todo esto se lleva a cabo con la colaboración de una guía turística italiana, escenificando así un simulacro con los mismos medios de legitimación que usa el poder y creando nuevos monumentos con tan sólo fachadas vaciadas.



Fig.8. Moya,D. (2024). *Apuntalamiento de Málaga*.

*Ciudad del paraíso* (2024) Plantea un repaso por la historia de Málaga hasta la actualidad en base a sus edificios y manifestaciones culturales a modo de anuncio propagandístico exagerado. Sin embargo, relata también las tensiones, polémicas y pérdidas de patrimonio producidas por el camino, cuestionando el relato general de éxito que últimamente se aplica a la ciudad. Mediante animación stop-motion cobran vida las miniaturas de edificios, representadas sólo con sus fachadas impresas bidimensionalmente, dentro de un simple teatro infantil de papel.



Fig. 9. Moya, D. (2023) *Ciudad del Paraíso* (fotograma).

*Estación de montaña* (2024). También en el cuarto curso, para la asignatura de fotografía, se realizan unas series en las que seguimos indagando en los temas mencionados, en concreto el concepto de falsificación y teatralidad. Se trabaja de nuevo con la maqueta, controlando el punto de vista para poder jugar con la percepción y hacer así desaparecer la diferencia de escala y la propia noción de lo que es real o no. Con estos dos últimos ejemplos, queda claro el interés y potencial que despierta la miniatura, decidiendo usarla en el proyecto actual.



Fig.10. Moya,D. (2024). *Estación de montaña*.



Fig.11. Moya,D. (2024). *Estación de montaña*.

#### 4. Investigación teórico-conceptual.

Esta investigación, cuyos resultados influirán de total manera en el proceso de trabajo plástico, parte del interés en continuar explorando las diferencias, poniendo en duda la propia afirmación de que las hubiera, entre lo que consideramos realidad o ficción, los límites entre llevarla a cabo de forma honesta o engañosa, y las dinámicas de control y poder que puede crear.

Todos estos puntos se estudian desde el ámbito espacial, es decir, analizando la arquitectura y urbanismo de las ciudades, sus usos y los significados que aportan. Así lo defiende David Moriente en su obra *Poéticas arquitectónicas en el arte contemporáneo* (2010) “entendiendo la arquitectura como ámbito o prisma privilegiado desde el que interpretar la cultura y la sociedad contemporánea” (p.11). La evolución de la investigación, así como sus distintas ramas, se organizan y sintetizan a continuación en los siguientes apartados:

##### 4.1 El simulacro

Todo el proyecto parte, en esencia, del concepto de simulacro y estado de hiperrealidad desarrollado por el filósofo francés Jean Baudrillard. La lectura de *Cultura y Simulacro* (1978) supuso el inicio para mí de la toma de conciencia y cuestionamiento de ciertos temas que desde entonces he seguido investigando y dan como resultado varios proyectos pasados y el presente. Esta cita recoge lo anteriormente expresado:

Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. (...) Se esfumó la diferencia soberana entre uno y otro que producía el encanto de la abstracción. Es la diferencia la que produce simultáneamente la poesía del mapa y el embrujo del territorio, la magia del concepto y el hechizo de lo real. (Baudrillard, 1978, p.6)

Usando la metáfora presentada por Borges en su cuento *Del Rigor en la Ciencia*, recopilado en su obra *El Hacedor* (1960), hoy día el mapa precede al territorio. Por lo tanto, precisamente ejercicios como los mapas o maquetas no son simulacros para Baudrillard, ya que muestran su condición de representación de un otro. El simulacro aparecería al eliminarse toda noción de modelo real y representación artística, porque se pierde la diferenciación.

Investigando en orden inverso, hacia el pasado, se encuentran relaciones interesantes entre lo que proponen los autores mencionados y otras teorías de pensamiento tan extensas y antiguas como la propia cultura, que veremos más adelante. Y es que el dilema sobre la veracidad de nuestro mundo percibido es una de las principales preocupaciones de la filosofía durante toda su historia. ¿Cómo llegamos al conocimiento de las cosas? Cabe mencionar la sociología del conocimiento:

Y en este sentido, se parte de la base de que el conocimiento es una construcción social, lo que supone que existen condiciones sociales que influyen en su producción. Esta sociología del conocimiento (Berger & Luckmann, 2003) toma de Marx la idea de que el ser humano es un ser social y como tal, los productos de su consciencia dependen de su actividad, entendida ésta como el lugar que ocupa dentro de la relación social. (Cócola, A. 2011, p. 13).

Con una serie de afirmaciones que se puede relacionar con la anterior, debemos mencionar la visión que Nietzsche aporta sobre estas cuestiones:

¿Qué es entonces la verdad? Un ejército móvil de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realzadas, extrapoladas, adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, a un pueblo le parecen fijas, canónicas, obligatorias: las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son, metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible (Nietzsche, 1996, p.6).

Ambas citas comparten una visión muy distinta a las teorías metafísicas que han predominado en Occidente durante la mayor parte de la historia, marcadas por una fuerte dualidad y una búsqueda de idea absoluta de la verdad, que precisamente autores como los citados intentan desmentir ya en épocas relativamente recientes.

El mito de la caverna de Platón es ejemplo perfecto, además de iniciador, de esta dicotomía mencionada. Con la diferenciación entre el mundo de las ideas y el mundo sensible, nace una especial preocupación ante el peligro continuo de engaño entre verdad y apariencia al que está sujeto el ser humano. Es desde aquí donde desarrollaría su teoría de la mimesis en el arte, interpretada con connotaciones negativas o positivas dependiendo del pensador que se estudie. Las religiones, aunque diversas, por norma general heredan este dualismo mediante el cual permanecemos separados del mundo considerado verdadero, donde se encuentra la

idea de Bien, y del Creador, entendido como un ente superior a nosotros en todos los aspectos, además de nuestro fin último.

Esta relación de poder, que nos reduce a una mera representación de las ideas puras y reales que están en un lugar ajeno a nosotros, se hace presente también en el tópico literario *Theatrum Mundi*. Presente, de nuevo, durante gran parte de la historia y en culturas muy diversas, este género cuenta con ejemplos como *El gran teatro del mundo* (1655) y *La vida es sueño* (1635), ambas de Pedro Calderón de la Barca. Bajo este entendimiento, no somos más que actores de una serie de papeles en la sociedad, que nos proporcionan estatus y consecuencias muy reales pero que, a fin de cuentas, son categorías simbólicas.

#### **4.2 El poder.**

Profundizando en ese poder que se le otorga al Creador, o al cualquier concededor de “La verdad” según estos sistemas de pensamiento, vemos que ante lo propuesto por Baudrillard, que recordamos erradica esa dualidad mencionada, se mantiene la relación de poder. En su caso, conocer la verdad sería el hecho de saber que ya nada lo es, que todo se ha sustituido por simulacros que no replican ya a ningún referente de forma fidedigna. Y es que poder intervenir y controlar esos simulacros en beneficio propio ofrece superioridad frente a los que lo ignoran. Es este poder uno de los factores que más nos interesan, y que Baudrillard explica con el ejemplo del «studiolo» del Palazzo Ducale de Urbino. En esta pequeña estancia aislada de uso personal del príncipe, como un secreto que sólo él pudiera conocer, el espacio queda simulado por medio de trampantojos que recrean todo tipo de objetos, ventanales y paisajes aparentemente tridimensionales sobre las taraceas de sus muros (Fig.12)

Después de Maquiavelo los políticos quizás han sabido siempre que el dominio de un espacio simulado está en la base del poder, que la política no es una función, un territorio o un espacio real, sino un modelo de simulación cuyos actos manifiestos no son más que el efecto realizado. (Baudrillard, 1978, p. 29)

Podemos sacar en claro, por lo tanto, que pese a que las teorías de Baudrillard se centran en un fenómeno que él veía enfatizado y muy propio del momento histórico en que vivió debido a los nuevos medios de comunicación, la simulación ha estado presente de diversas maneras durante toda la historia, de forma paralela a los debates ontológicos en busca de la verdad, siendo la política uno de esos usos y otorgando un enorme poder a quien controle los códigos.



Fig. 12. (1476) Studiolo de Federico de Montefeltro,Urbino.

#### 4.3 El turismo.

La relación de lo investigado hasta ahora con el turismo resulta clave para la comprensión del proyecto, puesto que es la gentrificación que veo en la ciudad de Málaga la que provoca en un primer lugar la búsqueda de información sobre estos fenómenos en un aspecto más amplio y profundo.

Como se ha visto en los trabajos previos, desde hace varios cursos académicos crece el interés por el patrimonio arquitectónico de Málaga como tema a investigar. Desde el momento actual, se comprende que en un inicio la preocupación nace de una búsqueda identitaria personal, rebuscando en el pasado familiar y la ciudad. No obstante, rápidamente se transforma en un interés por conocer precisamente de dónde vienen y quién controla algo tan subjetivo como los símbolos identitarios, monumentos y tradiciones. Se estudian fenómenos históricos como la creación del concepto de Estado nación moderno, y la instrumentalización de la historia, la cultura y el arte para legitimarlo. Si de nuevo volvemos a la anteriormente mencionada sociología del conocimiento, podemos entender lo siguiente:

La historia, o en este caso su celebración en monumentos, puede cambiar constantemente. Si los hechos del pasado en cuanto tales no pueden ser modificados, sin embargo sí que puede variar el conocimiento que tenemos sobre ellos. // Este hecho implica que la historia, y por extensión el patrimonio, no existe en la naturaleza, sino que es una selección consciente que tiende a rescatar del pasado acontecimientos, personajes o épocas que interesa celebrar en el presente en función de algún interés, mientras que olvida todo aquello que no confirme el argumento conmemorado (Cócola, A. 2011, p.13).

Una vez comprendido esto, podíamos ya investigar la problemática en relación a estos monumentos, el patrimonio arquitectónico, y el concepto de ciudad en sí.

Hoy día, podemos afirmar que una de las principales funciones de los bienes patrimoniales en nuestro sistema es la de recurso económico, entre otras cosas, para el turismo llamado de tipo cultural. Esto provoca que esté sujeto a las leyes de la oferta y la demanda (Morente, M. 2001, p.192). Queda claro a su vez, que la originalidad y veracidad histórica es devaluada ya que el consumidor no la demanda, tan sólo desea una apariencia histórica y sobre todo pintoresca, que puede ser falseada para atraer al turista.

Estas situaciones pueden ser más peligrosas de lo que parecen, tal y como afirma Juhani Pallasmaa en su obra *Esencias* (2018), la velocidad actual provoca riesgo de amnesia cultural, de no poder recordar, y somos lo que recordamos. Sólo se nos deja percibir, no recordar. La sociedad del espectáculo busca maravillarnos, satisfacción rápida y seducción (p.30).

Con el funcionamiento del turismo y la economía en el mundo globalizado, las ciudades se ven obligadas a competir entre ellas como empresas, creando ciudades-marca. Esos mismos fines comerciales hacen que se recurra también, como ya hemos visto, a la estetización de las ciudades en base a los preceptos del turismo. En concreto en el caso de Málaga, tal y como afirma el arquitecto y activista Kike España en su obra *Overtourist city* (2022), el deseo de tener una ciudad-museo ha llevado a esta serie de prácticas que han acabado quitando toda complejidad urbana al centro histórico (p.48).

En el momento en que la cultura e identidad de un lugar se estereotipa y vende como producto, se pierde su complejidad. Lo genuino, que suele ser caótico y complejo, se destila para encajar en unos cánones concretos, espectaculares y fáciles de consumir. Todo lo que no se consiga convertir en producto, lo incómodo de ver, queda fuera. Para conseguir mantener excluidas esas realidades, se cercarán esos espacios creando en su interior experiencias hiperreales que, de forma “higienizada” y tremendamente superficial, recreen un espacio, arquitectura y tradiciones que nunca han existido de esa manera. “El centro ya no es

la ciudad, sino su representación, su logotipo, que a todos nos gusta en tanto que turistas, pero en tanto que residentes, evidentemente, no” (Rosa y España, 2022, p.215).

Al privatizar los espacios públicos, emocionales y colectivos, se les arrebatan a los propios ciudadanos que los crean y le dan razón de ser. Es ese modelo económico que sustenta la ciudad el mismo que la está destruyendo, tal y como explica Jorge Dioni López en su obra *El Malestar de las Ciudades* (2023) (p.24). Es este elemento de privatización y control del espacio creando a la vez una falsa sensación de libertad lo que nos puede llevar a comparar la situación con los centros comerciales o los parques temáticos

#### **4.4 La escenografía.**

“La concepción de un mundo abarcable, sometido a un orden que lo cohesiona en su totalidad, en fin, la invención de un cosmos, es la primera definición moderna para el nacimiento de la ficción.” (Puelles, 2008, p. 189). Entendemos con esta cita que las obras de ficción y los mundos imaginados que creamos en ellas son una tendencia natural humana fruto de la creatividad pero necesaria para hacernos reflexionar y sentir que entendemos nuestro mundo, dando una satisfactoria coherencia interna al parametrizarlo todo.

Pero tal y como hemos analizado, esta acción implica al mismo tiempo una práctica de poder. Esto no tiene por qué ser algo inherentemente malo, al fin y al cabo es en la ficción donde no resulta peligroso darle poder creativo a una única persona, ya que actúa como medio de expresión personal, pudiendo revelar a través de esa subjetividad nuevas visiones de nuestro entorno que resuenen con los demás. Se entiende, por lo tanto, el arte como medio para un conocimiento, tal vez más humano y profundo, de nuestro mundo alejándonos de la crítica negativa de Platón a las artes miméticas.<sup>2</sup>

Aun así, nada de esto sería potencialmente peligroso mientras se mantengan separados los límites de lo considerado ficticio y lo considerado real. Tal y como afirma Luis Puelles en su ensayo *En el mundo de Truman. Génesis del estado de hiperrealidad* (2008) ,la ficción es de donde se puede salir y por oposición la realidad será de donde no se puede salir/huir. (p.190).

---

<sup>2</sup> No obstante, cabría mencionar alternativas como el arte social y relacional al ser medios de creación artística que van más allá del concepto de autoría y del genio creativo individual.

Entendemos con esto que la ficción, por definición, implica unos límites temporales y físicos como los del escenario, que la acción empiece y termine. Para vivir siempre en la ficción hay que darle estatuto de realidad, eliminando la diferenciación, la dualidad planteada por Platón, y dando paso al simulacro.

Esther Merino Peral, en su obra *El Reino de la Ilusión* (2006) analiza los orígenes de los fenómenos escenográficos. Éstos se remontan al mundo grecolatino, a quienes algunos atribuyen el crear el concepto de artificio, réplica e ilusión de realidad verosímil para distraer y adornar (p.11) Desarrolla también cómo a lo largo de la historia, las simulaciones y experiencias “teatralizadas” se han dado fuera del marco del escenario teatral a modo, por ejemplo, de fiestas organizadas por nobles como autopromoción, torneos medievales para probar en sociedad valores caballerescos y arquitectura efímera conmemorativa de hitos históricos (p.45).

Es la puesta en escena del poder, llevada a cabo gracias a conocer los mecanismos que la hacen funcionar, y manteniendo el secreto al igual que el príncipe en su studiolo del Palazzo Ducale explicado con anterioridad. “La obra de arte como ilusión es el modo por el que el hombre moderno se ha dado un mundo a su medida, un mundo que se presta al juego de los signos y las representaciones” (Puelles, 2008, p. 197). Cabe mencionar, a su vez, que el espectáculo entra a formar parte de la vida diaria de la ciudad de manera más intensa que nunca a finales del siglo XIX, poniéndose en marcha por la burguesía un proceso de estetización de la experiencia urbana (Puelles, 2008, p. 202).

En relación a esta estetización, se debe mencionar la influencia en el proyecto del texto de Robert Venturi *Aprendiendo de las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. (1972). Obra que se clasifica como iniciadora de la posmodernidad en su vertiente arquitectónica al defender la vuelta del ornamento en los edificios por su carga de significado y capacidad comunicativa, ensalzando la siempre denostada arquitectura de la ciudad de Las Vegas, tan ligada al ocio, lo escenográfico y publicitario. De forma paralela se desarrolló el análisis del estilo del Relax (Santos,D. et .al. 1987) en la costa del Sol, que nos llevaría a una valorización del parque de atracciones Tívoli como monumento arquitectónico.

El concepto de “Tinglado decorado” (Fig. 13) desarrollado por Venturi analiza esta tipología de edificio en la que la vistosidad y apariencias se agolpan en su fachada, siendo un edificio simple y pobre en realidad (Venturi, R. et al. 1972. Pág 115).

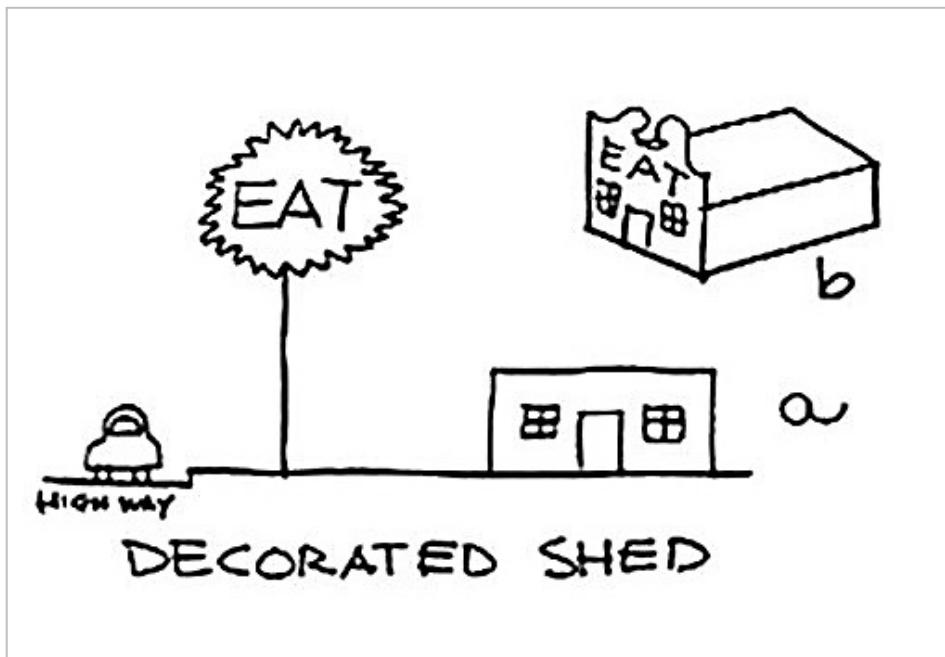


Fig. 13

La elección del fenómeno del parque temático para desarrollar este trabajo surge como extensión del concepto de escenografía teatral, ya que en estos recintos de ocio la aparente representación se lleva al extremo al presentarse de forma mucho más realista en un entorno que puedes explorar “libremente”. Disneyland sería el paradigma de este modelo, consiguiendo hacer honor a su eslogan “El lugar más feliz del mundo” a partir del completo control de todos los aspectos necesarios para la escenificación de una experiencia urbana nostálgica y entrañable. El propio Baudrillard (1978) habló también de este fenómeno, afirmando que Disneyland cumple la función de salvar el principio de realidad haciéndonos creer que existe una diferencia entre el mundo exterior real y el interior del parque, considerado ficticio, cuando en realidad no la hay (p. 26).

Bajo este entendimiento, se eliminan de nuevo las diferencias entre el parque temático y la ciudad real, ya no hay dualidad, verdadero y falso. No obstante, se intenta hacer creer que sí lo sigue habiendo, probando la existencia de un real con su propio contrario. Esta idea de probar la ciudad con la anti ciudad, con una supuesta ciudad falsa, resulta de lo más interesante y se convertirá en otro de los preceptos clave de nuestro proyecto.



Fig. 14. Disneyland, CA.(1960).

## 5. Investigación y desarrollo plástico.

Este apartado analiza cómo los resultados obtenidos en la investigación teórica se han formalizado en la obra plástica, mencionando referentes artísticos y desarrollando el proceso de trabajo y pruebas hasta llegar a la obra final.

En este proceso de investigación plástica se exploran cuáles son las técnicas y recursos más efectivos y sugerentes para hablar de la creación de espacios donde se pone en escena la ficción, legitimada como realidad, y cómo esta situación se ve magnificada en contextos económicos ligados al ocio (capitalista y consumista) como el turismo.

Tal y como se ha mencionado recientemente, la investigación teórica realizada lleva a reflexionar y finalmente elegir, para seguir trabajando, el fenómeno del parque temático. Tras un análisis general de esta amplia industria, se decide trabajar con lo local, cercano y conocido. Así, de forma natural, se focaliza la investigación en el parque de atracciones Tivoli World de la Costa del Sol.

## 5.1 Trabajo con el archivo.

Mencionado ya al inicio de esta memoria, una de las bases del proyecto es el uso del material de archivo. Este medio de trabajo apareció de forma natural en el proceso de investigación, ante la necesidad de información sobre lo estudiado. Una de las grandes ventajas de la elección de un lugar cercano como Tivoli resulta ser la posibilidad de acceso a datos de primera mano. Así, el trabajo de investigación teórica y la experimentación plástica continúan a la vez que se inicia un proceso de investigación de las fuentes más directas posibles.

En primer lugar se acude al Archivo Histórico de Benalmádena, donde se consultan documentos y noticias de distintas décadas para familiarizarse con la historia del parque desde su creación. De forma complementaria, se buscan documentos gráficos que pudieran ser de utilidad en el proyecto.

En este proceso, se encuentran entre las carpetas diferentes planos arquitectónicos datados en el momento de la construcción del parque (Fig. 14). Planos originales llenos de alzados, plantas, secciones, proyectos de electrificación o cimentación, y organización de locales comerciales. Sin conocer todavía su posible utilidad para el proyecto, se obtienen copias de todos los planos encontrados, siendo un valioso documento histórico que permite entender la evolución del parque, además de resultar de gran interés personal dadas sus características.

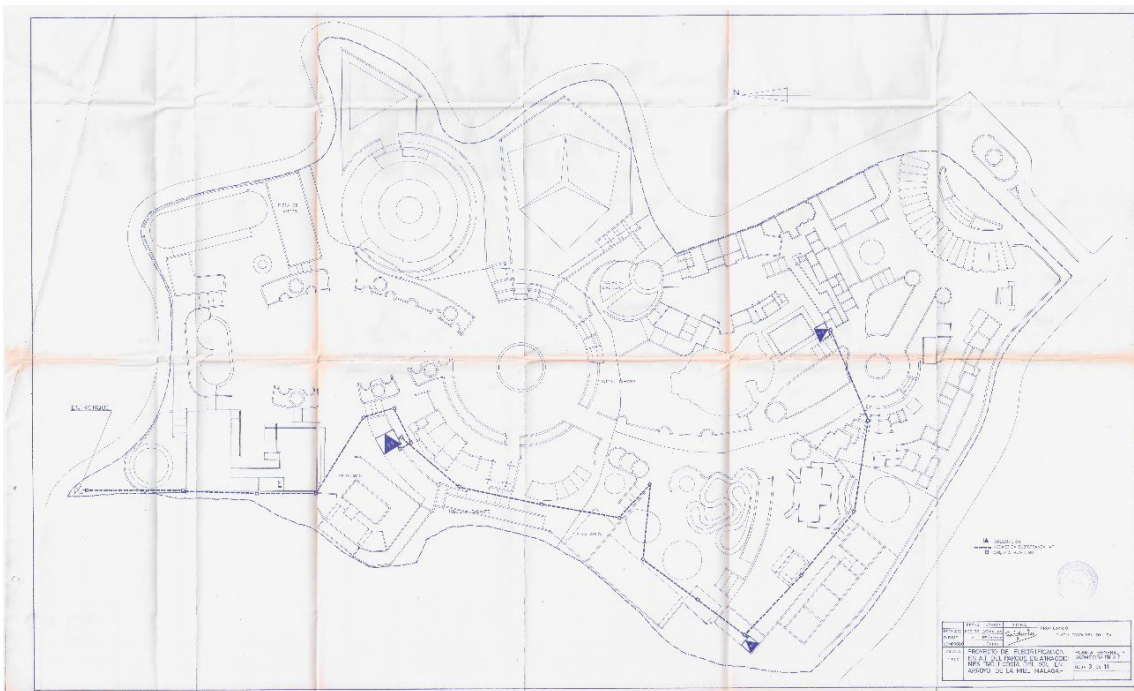


Fig. 15. Documentos originales obtenidos del Archivo Histórico de Benalmádena.

En segundo lugar, se pretende complementar esta búsqueda de información con una visita al parque. Esto resulta complicado dada su situación actual de cierre.<sup>3</sup>

No obstante, se decide probar suerte intentando contactar con quien estuviera a cargo. Así, se encuentra a los antiguos trabajadores, que de forma altruista, pese a estar en paro, acuden cada día a cuidar del parque tras cuatro años, habiendo instalado un sistema de seguridad para impedir su expolio y degradación que serían usados como excusa para una posterior demolición y cambio de uso del terreno.

Tras explicarles el proyecto que se está realizando, permiten la visita, queriendo destacar desde estas líneas el agradecimiento profundo por la atención y buen trato recibido en todo momento. En una ruta guiada por Juan, uno de sus trabajadores, se nos muestran todos los rincones del parque. De esta manera se descubre una vista privilegiada del recinto y sus muchos detalles interesantes que nos permiten fotografiar a modo de documentación personal que sirva de ayuda en el proyecto (Fig. 16 a 19). Estas fotografías realizadas, pese a no formar parte de la obra final, han resultado esenciales para la realización de los dibujos, planos y maqueta.

La visita al parque permite así un acercamiento directo tanto a las instalaciones como a sus trabajadores, algunos de los cuales llevan ligados al lugar desde su apertura, siendo parte esencial de sus vidas. De ellos pudimos escuchar gran cantidad de anécdotas y vivencias que permitieron entender, de forma más humana y cálida, los aspectos que se investigan contrarrestando así la historia “oficial” del parque consultada a través de bibliografía.



Fig.16.

---

<sup>3</sup> Desde Septiembre de 2020 el parque se encuentra cerrado debido a la importante deuda que acumuló después de que su anterior dueño, imputado en el caso Malaya, lo vendiera al grupo inmobiliario Tremón, que ha desembocado en la situación actual de abandono.



Fig. 17.



Fig.18.



Fig. 19.

Se propone, por lo tanto, un uso del archivo con la intención de transformarlo y cuestionar su estatuto de veracidad, de la misma manera que dentro del parque se juega con la escenografía para crear una experiencia de ocio agradable e imaginaria. No se pretende pues realizar arte de archivo en la acepción más científica del término. En la obra final no predomina el recopilar y ordenar la información con unos patrones concretos, si no que han sido la base sobre la que construir una nueva realidad y su uso, aunque modificado, aporta apariencia de veracidad a la obra para cuestionarla.

### **¿Crear un simulacro en la galería?**

La supuesta creación de un simulacro desde cero sería en gran medida difícil. Esto es debido a que por su propia naturaleza no se percibiría como un simulacro si no como real, estando ya rodeados de simulacros en el día a día según las teorías estudiadas.

Hemos estudiado también cómo son precisamente las obras de arte, ya sea en el museo, teatro, cine o literatura, las que sí se muestran tal y como son: una ficción creada por un pensador artista. En la obra de arte sí se establece la diferenciación que anula el peligro del simulacro. Por esta razón, para que este proyecto artístico consiguiera crear un simulacro debería esconder su naturaleza de obra de arte, recibiendo un estatuto de realidad que la legitime.

Se recuerda en este momento, que este mecanismo ya se ha puesto en marcha en obras anteriores. La obra *Apuntalamiento de Málaga* (2024), replica los mecanismos del poder y miente a los turistas diciendo que es tan real como las demás placas de la ciudad, creando así un simulacro. Su efecto, no obstante, es relativo ya que sólo la aceptación oficial de estas nuevas placas por parte del Ayuntamiento las habría legitimado en su total capacidad.

Pese a ser una vertiente de trabajo tremendamente interesante, se decide probar a recrear la situación contraria en este trabajo. ¿Podríamos poner de relieve esa relación de superioridad que se produce entre el que tiene el poder de convertir cualquier narrativa imaginada en “real” y el que lo desconoce? Para ello se tendrá que recurrir a herramientas que el hombre y el poder hayan utilizado tradicionalmente para ordenar el mundo, crearse su cosmos a su medida, y que éstas puedan ser usadas como recursos plásticos. Investigando sobre ello, se llega a dos elementos importantes:

## 5.2 Planos arquitectónicos.

Partiendo de los razonamientos desarrollados a lo largo de este texto, queda fijado el interés en las técnicas de proyección arquitectónica. Se entienden como mecanismos para ejercer poder sobre la población de un lugar, no sólo por la posibilidad de control de su movimiento físico, sino principalmente por la carga de significado que los edificios aportan mediante su apariencia, usos, y la historia real o no que de ellos se cuenta.

De forma visual, se puede llegar a relacionar la ausencia de líneas geométricas perfectas en el mundo orgánico como esta tendencia antinatural de querer dominar el territorio.

Hablamos de representaciones del espacio mediante códigos como la perspectiva cónica o axonométrica, que no se encuentran de esa manera en la naturaleza, y que nos permiten parametrizarla. Del mismo modo, los cambios de escala permiten hacer abarcable espacios y territorios ante los que nunca podríamos sentirnos superiores de no ser por estos mecanismos.

Como se ha analizado anteriormente, no actúan como simulacros, ya que no esconden su condición de representantes. No obstante, sí constituyen los pasos previos a la posterior construcción de una realidad que de forma inevitable se volverá imperfecta una vez sacada del estado simbólico, utópico y perfecto del plano.

Es en este momento cuando se llega a la conclusión de que los propios documentos de archivo del parque Tívoli previamente recopilados pueden ser parte de la obra y constituyen un objeto artístico por sí solos dada la carga de significado que contienen si se sitúan en un contexto que favorezca la revelación de ésta.

Se comienza así a experimentar con las posibilidades de esos planos originales. La intervención sobre ellos lleva a un proceso de pruebas con distintas técnicas entre las que se encuentran el dibujo y el collage. Desde el inicio se parte de la idea de modificar los edificios que se muestran en ellos, añadiendo elementos de nueva creación que acentúen y posibiliten nuevas lecturas. De la idea ya explicada de mezclar la ciudad con la anti ciudad nace la utilización de elementos contrastantes, y con la decisión de introducir tipologías y usos propios de una ciudad dentro del parque temático para crear un falso proyecto urbano, se realizan las primeras pruebas (Fig. 20 y 21).

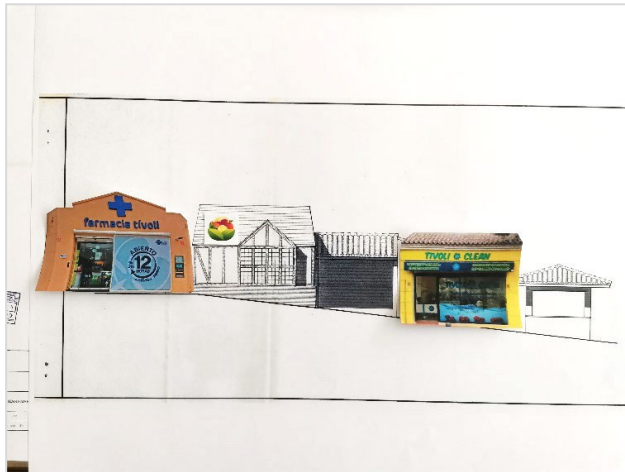


Fig. 20

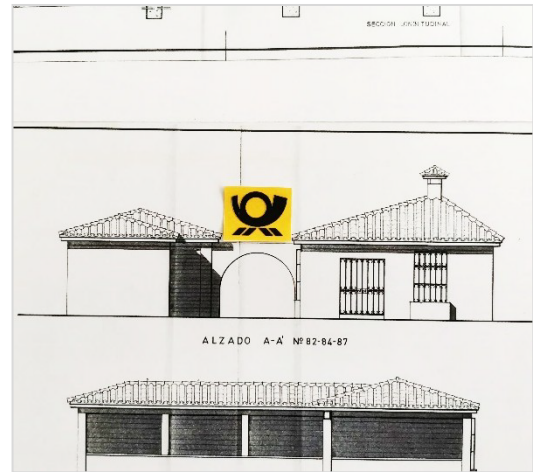


Fig. 21

Estas pruebas resultaron esclarecedoras en cuanto a la capacidad de comunicación visual que se podía conseguir con elementos escogidos de forma inteligente por su carga semiótica. No obstante, la técnica del collage no resultaba satisfactoria ya que revelaba rápidamente su condición de mezcla heterogénea de fragmentos de diferentes contextos.

Se busca aprovechar el hecho de que, siendo planos originales, se debería mantener y replicar su apariencia antigua para ofrecer la ilusión de historicidad que producirá la fascinación y el extrañamiento, de la misma manera en que se ha estudiado que se replica en los centros históricos.

Así, se comienza a trabajar con la edición digital en Photoshop, mediante la cual se añaden, mezclan y camuflan todo tipo de planos e imágenes de distinto origen en los planos recogidos del archivo.

### 5.3 Dibujos.

De la realización de los planos anteriormente explicados nace la de éstos dibujos. Resulta una evolución natural ante la falta de planos de archivo de ciertos edificios especialmente icónicos del parque, así como en busca de una mayor libertad de transformación ofrecida por la hoja en blanco.

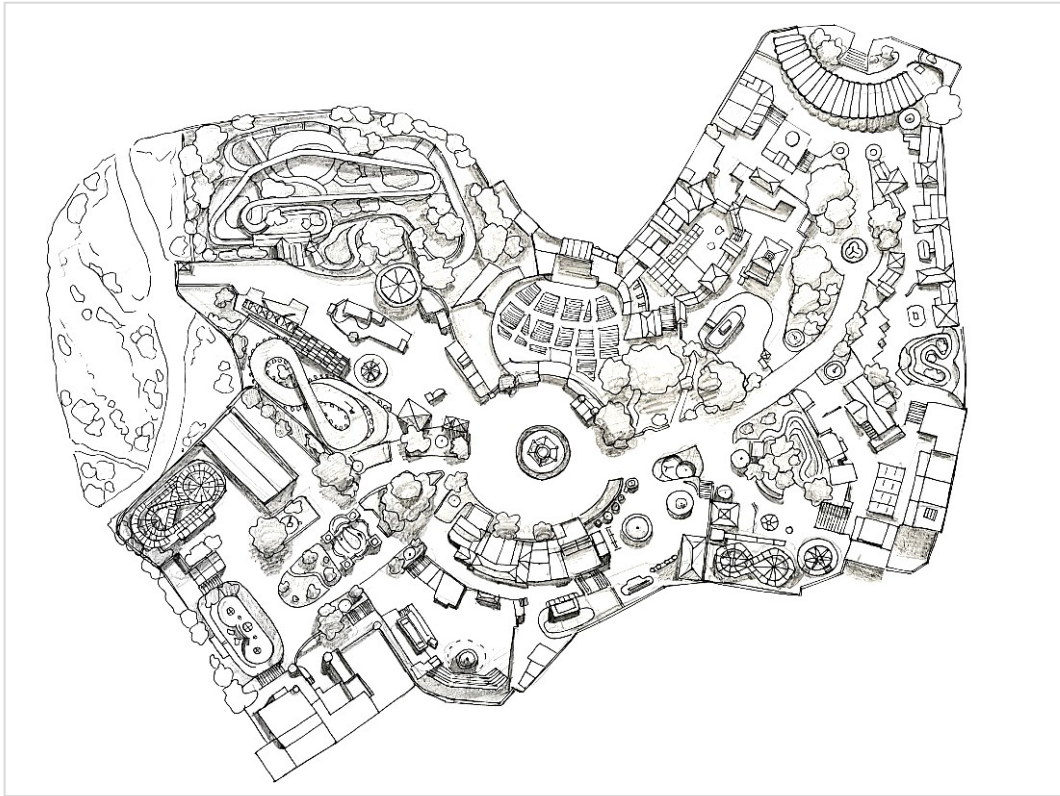


Fig. 22. Boceto de vista aérea del parque.

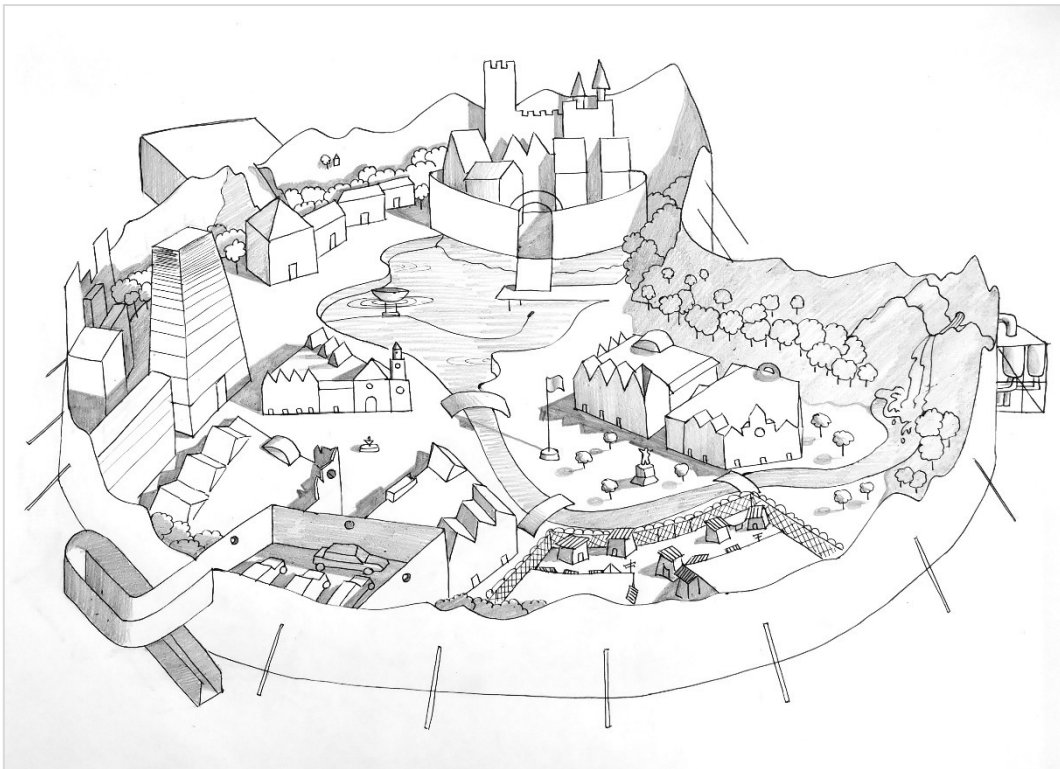


Fig. 23.

Se continúa así con la práctica del dibujo, medio más directo y esencial para la plasmación de ideas, recreando alzados de edificios como los presentes en los planos y como ya se hiciera en la obra Museo de los Tinglaos (2024), de la que este proyecto es evolución.

Paralelamente a los documentos técnicos, son también los dibujos más artísticos, a mano alzada y a color, parte tanto de proyectos arquitectónicos como del proceso de diseño de parques temáticos y películas (en lo que se conoce como *concept art*).

Ya desde el inicio de la investigación teórica, ésta se fue acompañando por bocetos, en busca de síntesis visuales de las ideas que se estaban trabajando (Fig. 23)

Se toma la decisión de tener el dibujo como parte de la obra final en base a las reflexiones anteriormente citadas, así como por una serie de referentes:

La obra de Pablo Bronstein fue de especial influencia dadas las similitudes con mis impulsos creativos y las necesidades de la obra. Con la mezcla ecléctica de tipologías de edificios de distintas épocas, estilos y recursos decorativos, consigue crear falsos documentos históricos a modo de grabados que proponen una historia alternativa de su creación, introduciendo así reflexiones sobre temas sociales y políticos.



Fig 24. Bronstein, P. (2014). *European building from the 1990's subsequently redecorated and abandoned.*

Continuando con esta experimentación con las narrativas que aportan los edificios y su representación por medio del dibujo, se encuentran ejemplos llevados a una mayor escala, pero a la vez a un ejercicio más cercano al juego formal como es el caso de Gilles Tréhin. La casi totalidad de la obra de este artista se ha centrado en la creación de una ciudad imaginada hasta el detalle a través de dibujos y textos. No sólo crea su arquitectura, sino también elementos como su economía y cultura (Tréhin, G. 2006).

Se dan aquí llevados al extremo los valores de creación visual y pura dramaturgia que se han estado analizando en esta investigación. Se disfruta de forma inocente, a modo de juego, con la evasión que permite la ficción, donde podemos ser creadores y sobre todo controladores de todo lo que en ella sucede.



Fig. 25. Tréhin, G. 2006. *Urville*.

Con un mensaje político más claro y directo tenemos otro proyecto de ciudad ficticia, la realizada por el artista holandés, situacionista y miembro fundador del grupo CoBrA Constant entre 1956 y 1974, llamada *Nueva Babilonia*. Con diversas técnicas y medios usados por arquitectos como el dibujo y las maquetas, además de collages, grabados y textos, pero desarrollados desde su formación como artista, presenta la idea de una ciudad utópica, en la que el trabajo ya no existe y predomina el llamado urbanismo unitario destinado al ocio (Reina

Sofía 2015). De su obra se recogen valores plásticos relacionados con el uso de la línea, además de la maqueta, desarrollada más adelante. La clara intencionalidad social y voluntad de cambio lo hacen alejarse de la apariencia de ficción, y nos hace replantearnos de nuevo las tensiones entre la realización optimista de la utopía o el mundo de las apariencias lleno de simulaciones.

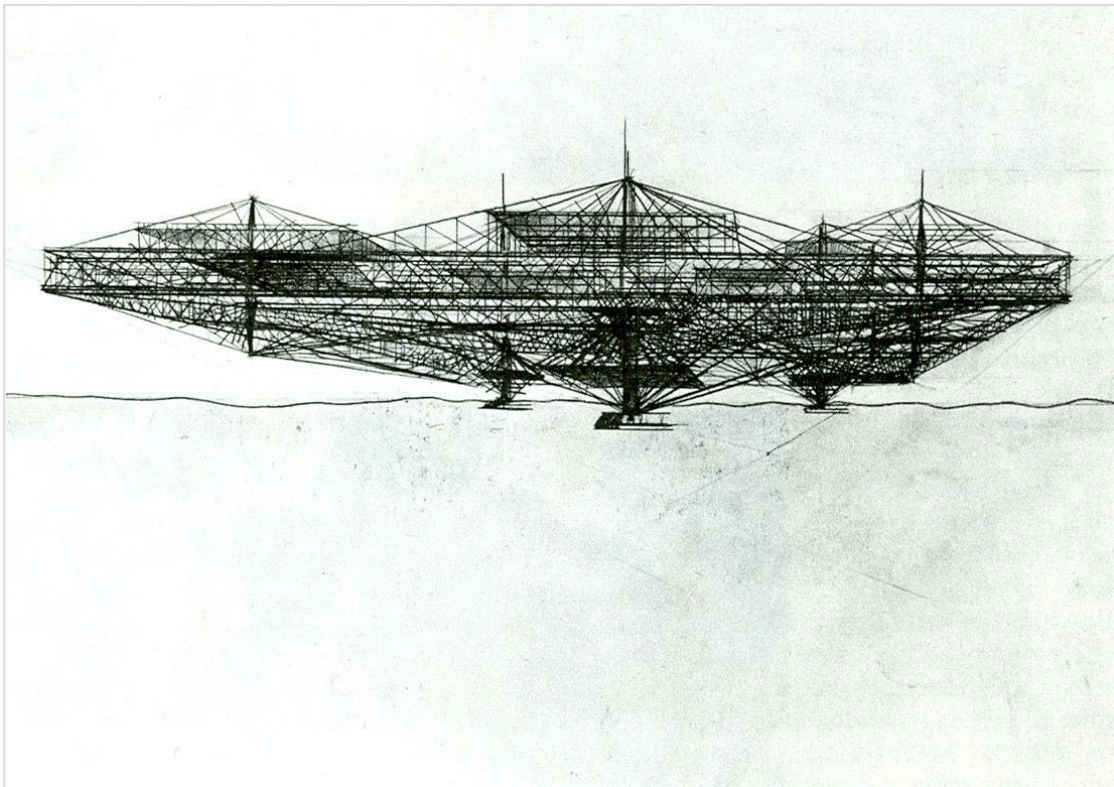


Fig. 26. Constant. 1974. *Nueva Babilonia*.

No obstante, el resultado final de nuestro proyecto se aleja intencionadamente de esta visión esperanzadora de cambio real, decidida a jugar en el limbo entre la propuesta de un proyecto que se vende como utópico, pero que al analizarlo provoca cierta desconfianza, acercándolo tal vez a la distopía.

Se genera así la nueva ciudad para nuestro proyecto, publicitada como utópica, donde predomina el artificio arquitectónico y la mezcla ecléctica y caótica de usos y referencias legitimados como única realidad (fig. 27 a 30). La arquitectura de autores como Aldo Rossi o Michael Graves ha sido una influencia destacable en lo visual, en concreto en el uso del color.

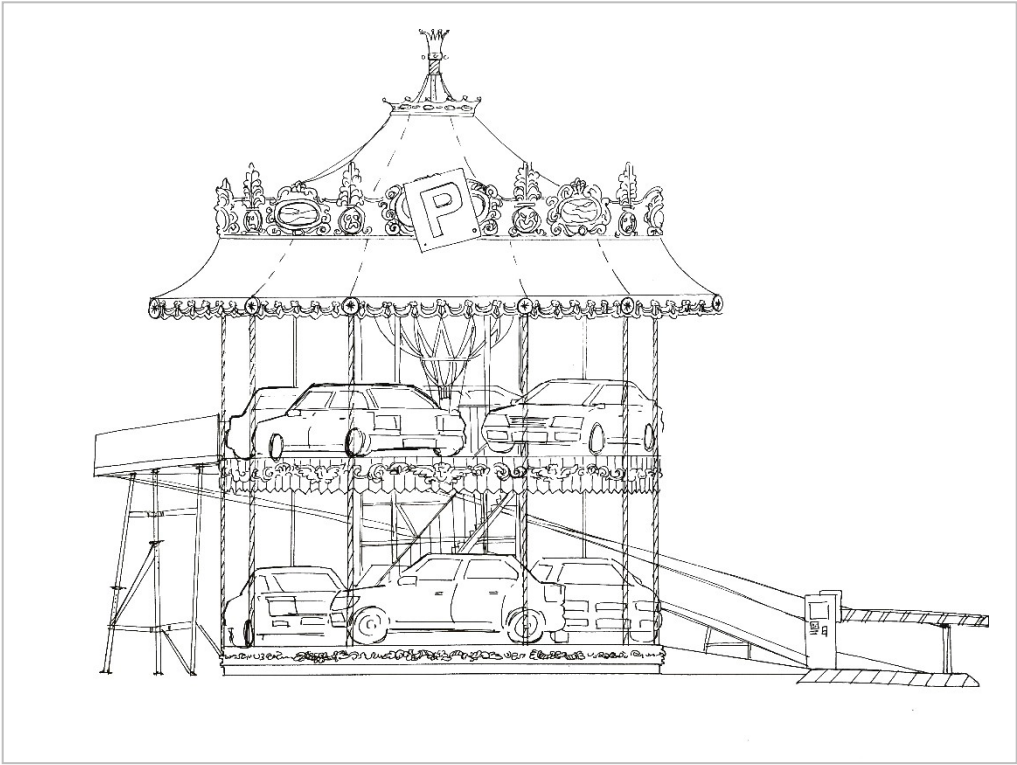


Fig. 27.

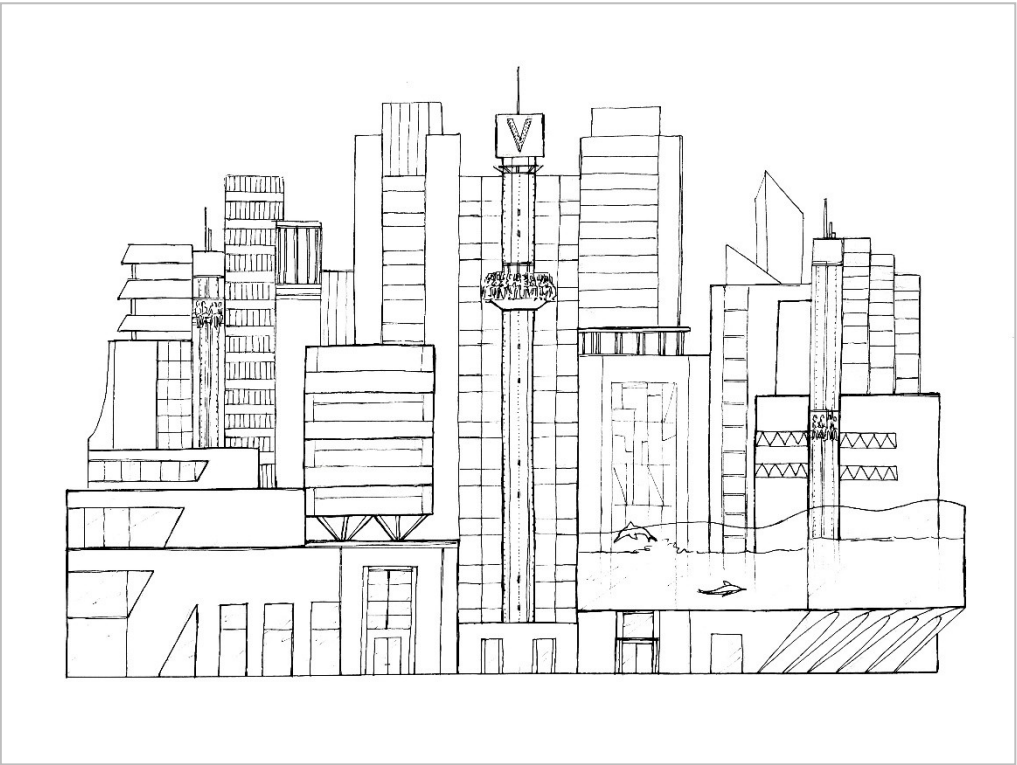


Fig. 28



## 5.4 La maqueta

Recopilando las obras previas mostradas, donde ya se advierte en varias ocasiones el uso de los modelos a escala, así como los distintos referentes artísticos mencionados, y las ideas relacionadas con el poder, la creación de mundos ficticios y el urbanismo, vemos que la maqueta aparece como resultado natural en el proceso plástico.

Compartiendo muchas de las características mencionadas ya como inherentes a los planos, con la maqueta nos centramos en el factor determinante de la escala, que al quedar reducida nos permite manipular a nuestro antojo. Las miniaturas nos permiten ampliar nuestro conocimiento sobre el mundo, al proyectar en ella nuestra visión de él. Es por esto que son parte esencial de los juguetes para niños, entendiendo que aprendemos a relacionarnos con nuestro entorno a partir de las situaciones que recreamos en ellas. Pero vistas de otra forma menos inocente, actúan como metáfora de la voluntad de poder y dominación de un territorio y, por ende, su gente.

Si se comienza a pensar en analogías relacionadas con esto, encontramos precisamente juegos de estrategia como el ajedrez , hundir la flota o Risk. Otras maquetas usadas fuera del contexto infantil serían las creadas para promocionar la construcción o venta de proyectos urbanísticos (Fig. 31) y las War room o salas de crisis desde donde se planean los ataques en una guerra (Fig. 32). Por último, se puede apreciar un recurso muy utilizado en el cine para representar de forma clara cualidades de dominación y poder de un personaje como es la presencia de una miniatura de, por ejemplo, la ciudad en los aposentos de su rey, como en la reciente *Wish* (Buck, C. 2023) ( Fig. 34) o *El Resplandor* (Kubrick, S. 1980) (Fig. 33).



Fig. 31



Fig. 32.

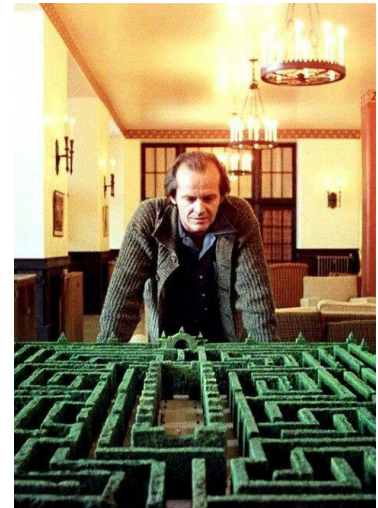


Fig. 33.



Fig. 34.

Todas estas analogías demuestran el significado implícito presente en la maqueta por sí misma, y por ende su idoneidad para hablar de los temas desarrollados. Se crea un efecto de realidad paralela, suspendiendo la incredulidad y adentrándose en la miniatura.

Una vez se decidió el uso de la maqueta, diversos factores entran en juego a la hora de especificar las connotaciones que se le quiere dar. La colocación de los modelos en el suelo fue una opción rápidamente descartada debido a la sensación de que uno mismo, como espectador, podía adentrarse en las calles de la ciudad en miniatura. Esto provoca una relación directa con su propio cuerpo que lo convierte en un gigante pisando una ciudad, susceptible de ser atacado por los liliputienses. Por esta razón se decide colocar la maqueta sobre una mesa, elemento de repartición y ordenamiento, que automáticamente nos lleva a ser no un gigante, sino un ente ajeno y todopoderoso.

En relación a las ya mencionadas referencias cinematográficas, se deben nombrar otras que se han tenido en cuenta por su contenido filosófico y conceptual como son *Matrix* (Wachowski, L., & Wachowski, L., 1999), *El show de Truman*, (Weir, P. 1998) y *El bosque* (Shyamalan, M. 2004).

Partiendo de todas estas reflexiones se comienza a experimentar con los modelos a escala, en busca de los materiales y técnicas que mejor pudieran hablar de lo deseado. El estudio de referentes artísticos que trabajaran los modelos aportó una continua llegada de estímulos e ideas visuales y conceptuales que ha enriquecido en total manera el resultado final.

Una de las primeras obras que provocó un fuerte interés fue *Useless Landscapes* (2014) de la artista sevillana Mercedes Pimiento. En ella se explora el proyecto inacabado de la construcción de una urbanización ficticia, reflexionando sobre los usos capitalistas del espacio, su degradación, la invasión del medio natural, y la posterior ruina inutilizable en la que queda (Pimiento, M. 2015).

La consonancia con mi obra en lo temático queda acompañada por el uso del dibujo y la maqueta, que ella afronta desde la abstracción simbólica, reproduciendo de forma simple pero cuidada varias tipologías de edificios, que ordenadas sobre una mesa crean la urbanización. Otro de los elementos más destacados recogidos de esta artista es la toma de conciencia de la importancia del material a escoger, siendo el jabón o los terrones de azúcar elementos perecederos usados por ella de acuerdo a su mensaje.



Fig. 35. Pimiento, M. (2014) *Useless Landscapes*.

En su obra *El lloc i les coses* (1996), Jordi Colomer pretende alejar a la maqueta arquitectónica de los elementos utópicos y perfectos que tiene implícitos todo proyecto añadiendo la imperfección propia de una ciudad real a la miniatura, presentando cubos de yeso como edificios con evidentes signos de manipulación y deterioro (Colomer, J. 1996). La mesa actúa de nuevo como elemento esencial, así como una lámpara que da luz a la escena. Toda su obra presenta temáticas relacionadas con la escenografía y arquitectura llevadas a lo social, razón por la cual se ha estudiado en profundidad tanto de forma conceptual como en su uso de materiales como el cartón y papel.



Fig. 36. Colomer, J. (1996) *El lloc i les coses*.

Profundizando más en la simplificación de elementos, buscando decir más con menos, se llega a la obra del artista estadounidense Joel Shapiro. Se suele enmarcar dentro del minimalismo, y es que muchas de sus piezas juegan con la forma y el color desde la abstracción, lo cual hace que destaquen por contraste varias series realizadas a lo largo de los años en las que explora la figura de la casa. Con materiales como yeso o bronce reproduce en distintas escalas la tradicional forma simbólica de una casa, trabajando por lo tanto con el signo icónico, y ofreciendo diferentes lecturas según la colocación, aislada o agrupada entre ellas, así como la ausencia o no de elementos como ventanas y puertas.



Fig. 36. Shapiro, J. (1973- 2014) *Houses*.

La obra *Límites* (2017) de Ignacio Llamas inicia un proceso de especial atención al concepto de muro y barrera en el proyecto. Y es que a pesar de estar presente desde el inicio ya que forma parte inherente de la idea de control (de un espacio delimitado), y de propiedad privada, no se habían encontrado obras que le dieran la importancia que da este artista. En su obra, los sacos para el transporte de escombros de la obra, se presentan rellenos de yeso, y es el uso de un foco individual, pero sobre todo la presencia de una pequeña pieza arquitectónica en escala en su interior lo que provoca de forma automática la creación de un cosmos en miniatura en su interior. De esta forma los bordes del saco se convierten en altos desfiladeros que aíslan su interior y nos obligan a asomarnos para verlo (Llamas, I. 2017).



Fig. 35. Llamas, I. (2017) *Límites*.

Continuando con ese interés especial en el concepto de las barreras se llega a la obra del artista portugués Baltazar Torres titulada *Summit, Once Again N1 y N2* (2016/17), en la cual se juega con el encadenamiento de espacios y la regresión infinita, reproduciendo en la sala los mismos muros y asiento que en la maqueta se muestran rodeados de bolsas de basura. Esta invitación a la reflexión, con claros tintes medioambientales, resulta de interés por su simpleza al sintetizar sólo con los muros y la silla (para aportar la escala humana) una serie de situaciones muy complejas (Torres, B. 2017).

Desde este momento se busca acentuar más la presencia de la barrera en una maqueta personal, buscando además que pase desapercibida como horizonte montañoso para los habitantes de la ciudad mediante el uso de técnicas escenográficas de perspectiva forzada que escondan su existencia. Se introducen así otros elementos visuales, también a modo de signos simplificados, para representar mediante siluetas recortadas como trampantojos bidimensionales de un telón teatral, montañas, árboles y fachadas. Los resultados se pueden ver no solo en la maqueta sino en uno de los seis dibujos a color, donde se da importancia a este hecho (Fig. 40 a 42).

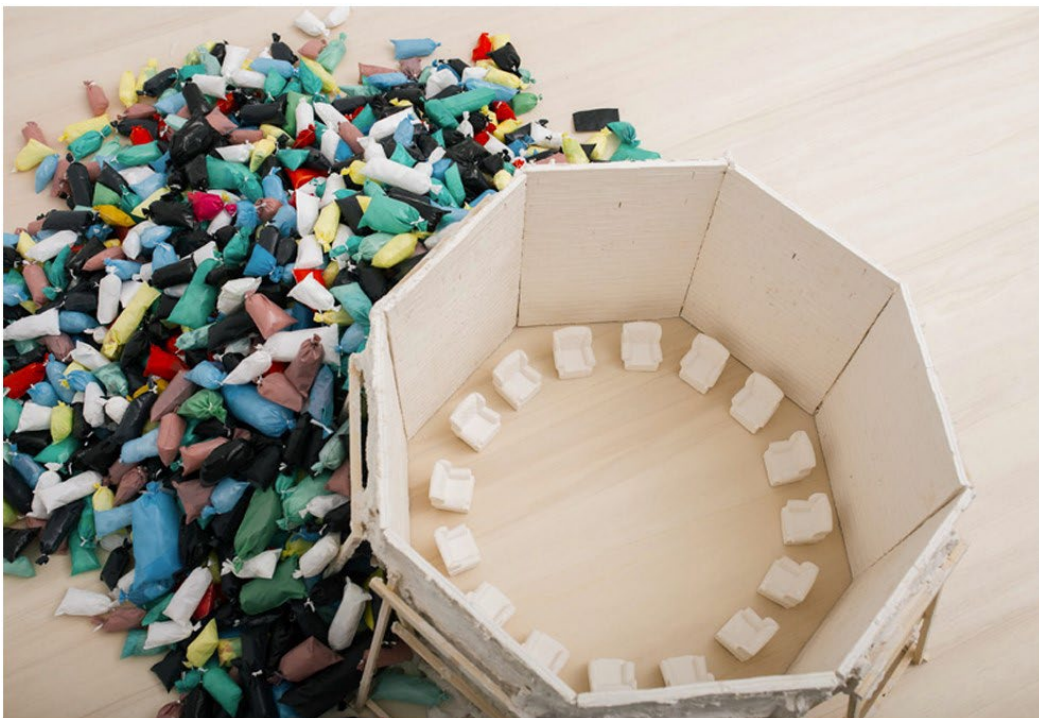


Fig. 38. Torres, B. (2016/17). *Summit, Once Again N1*.



Fig. 39. Torres, B. (2016/17). *Summit, Once Again N2*.



Fig. 40. Muros del Tivoli.



Fig. 41.



Fig. 42.

En busca de propuestas artísticas que de alguna forma tuvieran una raigambre local o relacionado de forma más directa con el contexto al que se hace referencia en el proyecto, se llega a la obra del artista malagueño Antonio R. Montesinos. De entre toda ella, plagada de referencias a la arquitectura costasoleña del boom turístico, se destacan una serie de maquetas como las desarrolladas en *Inopias* (2014), en las que se imaginan ciudades utópicas desde el ejercicio lúdico imaginativo (Montesinos, A. R. 2019). Es en su uso de los materiales de donde se recoge una mayor influencia, ya que sorprende al realizarlas con objetos domésticos, deshechos, o cualquier tipo de elemento que encuentra y coloca ordenadamente, convirtiéndolo en representación de cualquier tipo de elemento urbano posible.

Tras el conocimiento del último referente mencionado se comienza a pensar en materiales que poder usar para la maqueta de una manera más alejada de los recursos tradicionales. Así, se llega a la utilización de souvenirs turísticos encontrados por casa para configurar un modelo. La propia condición del souvenir de ser una recreación en miniatura de los monumentos visitados los hace idóneos para hablar del simulacro y el turismo al mismo tiempo, creando un diorama.

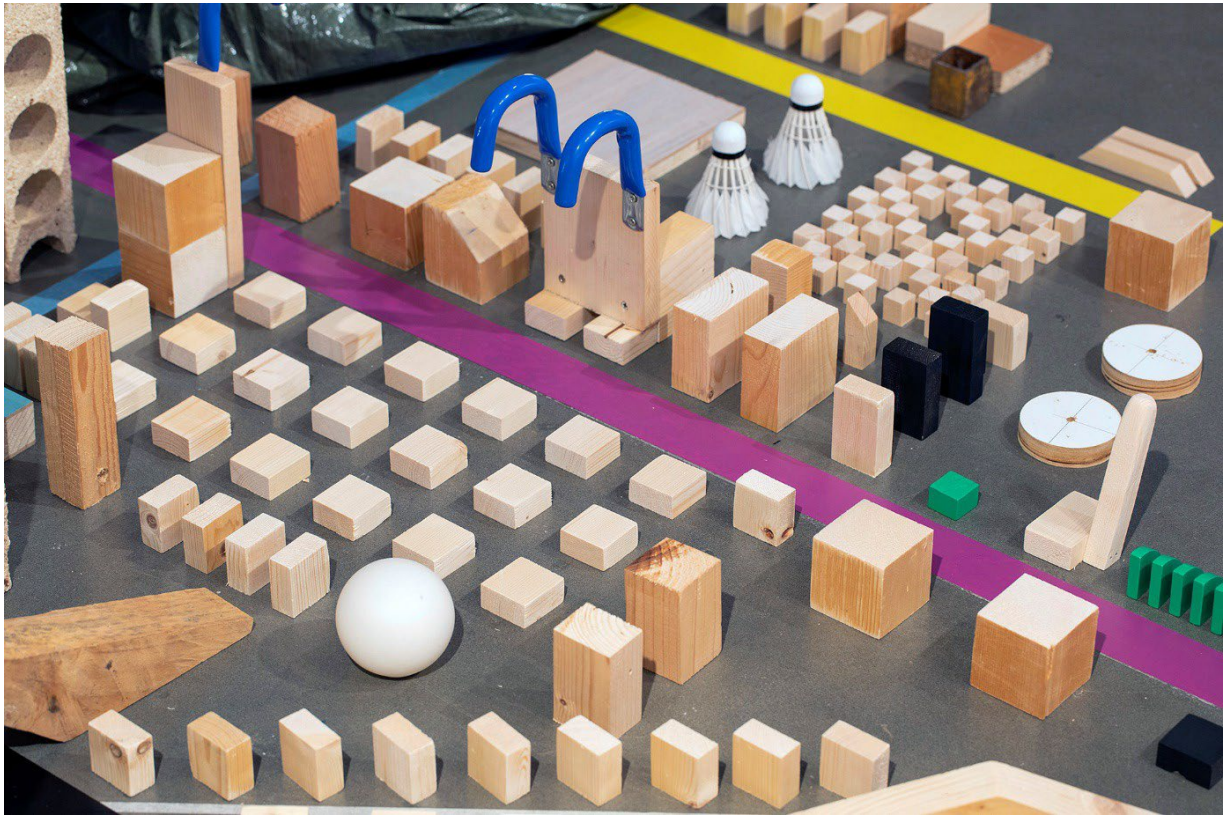


Fig. 43. Montesinos, A. (2019) *Después del alud* (serie *Inopias*).

No obstante, tras realizar pruebas se decide descartar la propuesta por varias razones, destacando el hecho de que esos souvenirs ya representan monumentos existentes, imposibilitando la creación de unos mitos e iconos propios para esta nueva ciudad creada a partir de Tívoli.

En su obra *Airshow* (2004), el artista Daniel Chust Peters repite el mismo motivo a representar que en todas sus obras, su propio estudio. No obstante, es en la elección del material de este caso concreto donde destaca, habiendo reproducido la estancia con el propio presupuesto que se le da para realizar la obra, doce mil euros en fajos de billetes a modo de ladrillos (Moriente, D. 2010, p.80)



Fig. 44. Chust, D. (2004) *Airshow*.

Partiendo de esta propuesta, que se podría decir desmaterializa la obra de arte al construirla con su propio valor de mercado, se llega al material elegido para la realización de la maqueta. A modo de evolución de la idea anteriormente explicada con souvenirs, se decide realizar la miniatura con elementos tomados del consumo turístico como son los tickets, recibos, billetes de transportes y folletos, además de mapas, utilizados en el viaje (Fig. 45).

Habiendo tenido el privilegio de viajar en familia de forma continuada durante muchos años, y teniendo como costumbre recopilar todo tipo de recuerdos entre los que se encuentran estos documentos en papel, se decide aportar a la obra una gran parte de archivo personal.

De esta manera, se consigue introducir de una forma complementaria a este proyecto que habla de la ciudad, la ficción y el poder, las referencias al turismo que como hemos visto tanto tiene que ver y provoca el interés primigenio que ha derivado en esta investigación.

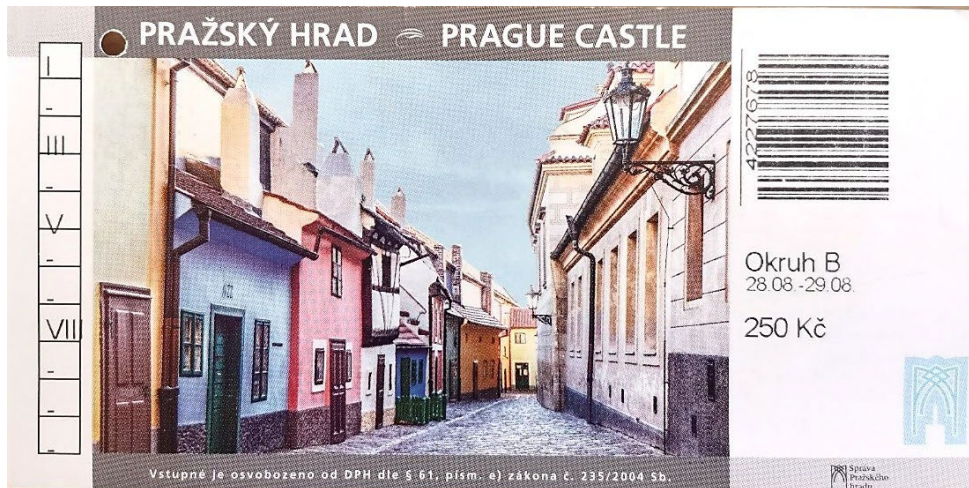


Fig. 45.

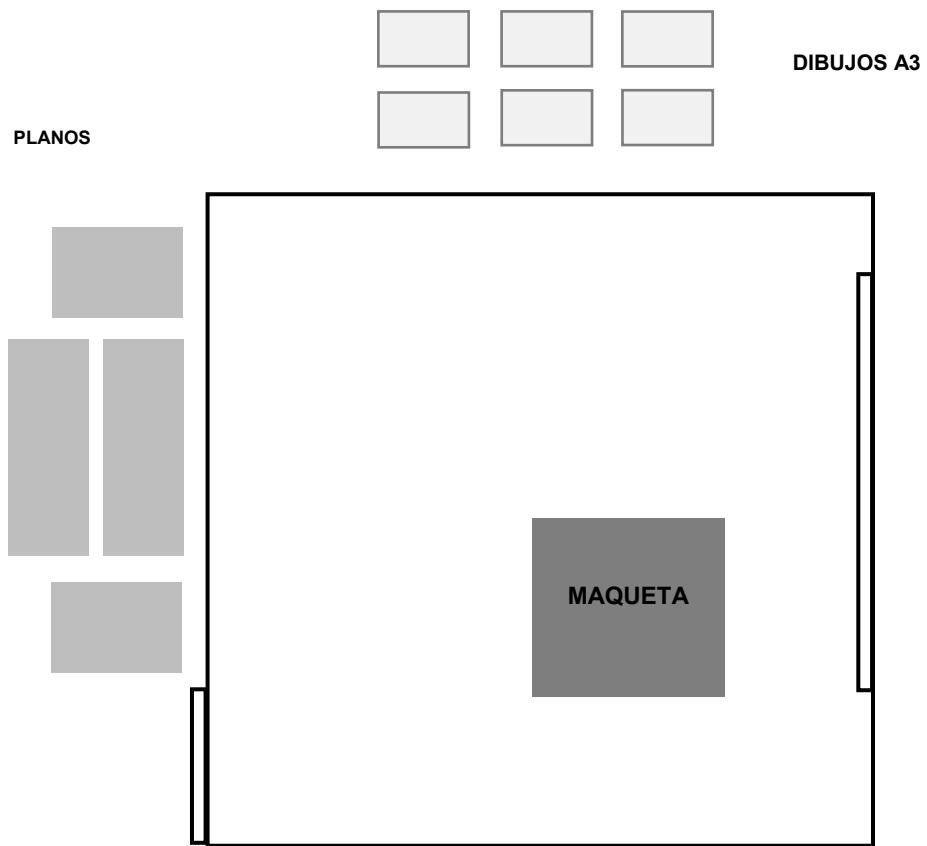
Con la introducción de este material se pretende crear una situación de interpelación en la que un posible relato simplista que demoniza al turista, queda rebatido ante la evidencia de que todos al salir también somos turistas, cuestionando entonces nuestra propia consciencia y la verdadera raíz de estos problemas.

Así, se inicia un trabajo de producción continua de pequeñas edificaciones, vegetación y por supuesto muros, que alineados sobre la mesa recordarán a la planta y el urbanismo del antiguo parque reconfigurado ahora como ciudad.



Fig. 46. Proceso de realización.

## 6. Diseño de exposición.



## 7. Conclusiones.

La Real Academia de la Lengua Española define el término utopía como “Proyecto deseable, pero irrealizable” (Real Academia Española, s.f., definición 1). Ese elemento de imposibilidad, se podría pensar, mantiene a la utopía alejada del plano de la realidad y más cercana al de la ficción, ideas inherentemente contrarias, puesto que la utopía mantiene una distancia con lo que se considera el referente (Baudrillard p.13).

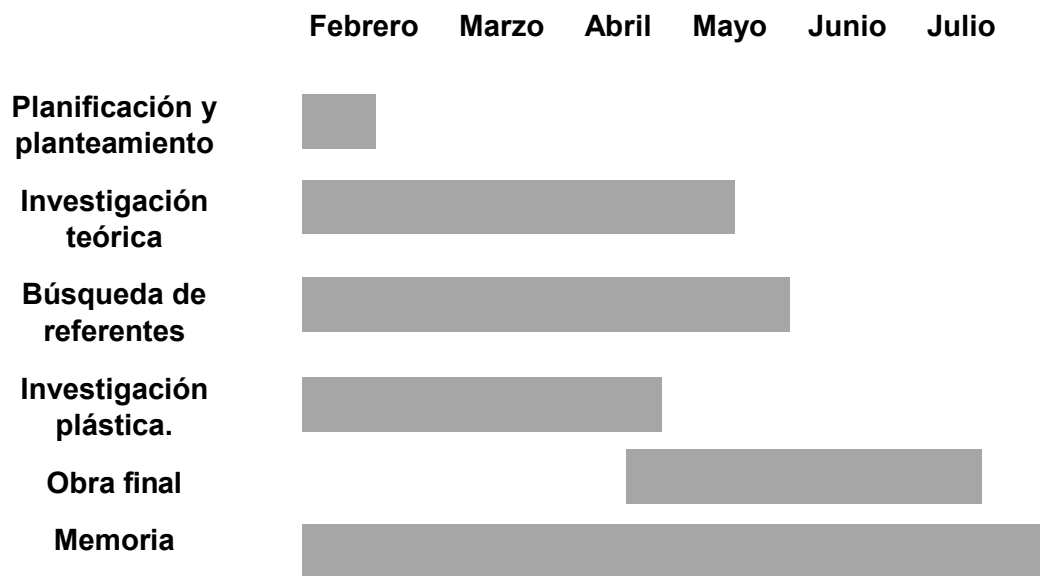
Llegados a este punto vemos que tanto en proyectos “realistas” como utópicos han habido siempre elementos prácticos tomados de la experiencia real, a la vez que carga simbólica y emocional. “La iconicidad máxima de lo real se define sólo por comparación con la abstracción máxima de lo utópico” (Ramírez J.A, 1983, p. 22). Siendo términos dependientes el uno del otro, entendemos que las utopías siempre han influido como fuerza de motivación e inspiración para la arquitectura.

¿Qué nos hace recurrir a la utopía? . Félix Ruiz de la Puerta, en su libro *Arquitecturas de la memoria* (2009) nos explica lo que él define como memoria flotante como la que se produce ante el mundo actual, lleno de imágenes provisionales, cambiantes y fragmentadas. (p. 243)

Comprendemos, por lo tanto, que la utopía nace en parte fruto del desencanto o pérdida sumado al deseo de superación y mejora. Propone una situación satisfactoria perfectamente controlada, relacionándose de nuevo con la ficción. Su condición de imposibilidad de realización pasa por entender que, de llevarse a cabo, presentarían fallos, pero, ¿Significa esto que no se deba seguir persiguiendo?. El simulacro puede llegar a ofrecer la ilusión de que lo que proponía la utopía se está llegando a cumplir, lo que lleva a plantear la dicotomía entre utopía y simulacro. Ante la pregunta de si como sociedad nos vamos acercando cada vez más a cumplir preceptos utópicos de mejora en algunos ámbitos debemos tener mente que se pueden confundir por simulacros o espejismos. Encontramos así que muchas de las preguntas planteadas al inicio quedan resueltas, dando paso a otras nuevas en un ciclo continuo de investigación.

Los resultados de este proyecto artístico suponen la formalización de no sólo una investigación académica si no de la reflexión profunda sobre una serie de temas que retratan un crecimiento personal a nivel humano y como artista. La multiplicidad de subtemas, referentes y matices descubiertos a lo largo del desarrollo de esta obra asegura la continuación del trabajo con la exploración a fondo de estas técnicas e hipótesis así como otras nuevas que deriven de ellas.

## 8. Cronograma



## 9. Presupuesto.

- **Bloc de esbozo A3. Canson: 12´85 €**
- **Transporte visitas a Benalmádena (investigación archivo y Tívoli): 12´3 €**
- **Pilot 2´95 €**
- **Rotuladores Ecoline 10´95 €**
- **Pruebas de impresión: 6´10 €**
- **Impresiones finales: 18,9 €**

**Total: 64,05 €**

## 10. Referencias

### Bibliografía.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.

Borges, J. L. (1960) *El hacedor*. Buenos Aires: Emecé.

Cócola, A. (2011). *El Barrio Gótico de Barcelona Planificación del Pasado e Imagen de Marca*. Ediciones Madroño.

Constant. (2015). *Nueva Babilonia*. Madrid: departamento de actividades editoriales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

*Diccionario de la Lengua Española* (2024). Definición de “utopía”. Recuperado de <https://dle.rae.es/utopia>.

Dioni López, J. (2023). *El malestar de las ciudades*. Arpa editores

Merino Peral, E. (2006). *El reino de la ilusión: breve historia y tipos de espectáculo. El arte efímero y los orígenes de la escenografía*. Editorial Universidad de Alcalá.

Morente del Monte, M. (2001). Fragmentos de patrimonio. Reflexiones sobre la protección de las pinturas murales. *Boletín del instituto andaluz del patrimonio histórico*. PH 34. Especial monográfico: Museos. DOI: <https://doi.org/10.33349/2001.34.1149>

Moriente, D. (2010). *Poéticas arquitectónicas en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra.

Nietzsche, F. (1996) [1873], *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos.

Pallamaa, J. (2018). *Esencias*. Editorial Gustavo Gili

Platon. (1988). *República*. Madrid: Gredos.

- Puelles Romero, L. (2016). En el mundo de Truman. Génesis del estado de hiperrealidad. *Contrastes. Revista Internacional De Filosofía*.  
<https://doi.org/10.24310/Contrastescontrastes.v0i0.1279>
- Ramírez, J. A. (1983). *Edificios cuerpo*. Universidad de Málaga y Universidad de Salamanca.
- Rosa Jiménez, C y España, K. (2022). *OVERTOURIST CITY Estrategias para recuperar la habitabilidad del centro histórico de Málaga frente a la turistificación*. RU Books
- Ruiz de la Puerta, F. (2009). *Arquitecturas de la memoria*. Ediciones Akal.
- Santos, D. Et al. (1987). *El estilo del relax*. Málaga: COA Málaga.
- Tréhin, G. (2006). *Urville*. Jessica Kingsley Publishers
- Venturi, R. et al. (1972). *Aprendiendo de Las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Editorial GG

### **Webgrafía.**

- Colomer, J. (1996). *El lloc i les coses*. Recuperado (2024, 10 mayo) de  
<https://www.macba.cat/ca/obra/r0199-el-lloc-i-les-coses/>
- Llamas, I. (2017). *Límites*. Recuperado (2024, 10 de mayo) de  
<https://ignaciollamas.es/obras/limites/>
- Montesinos, A. R. (2019). *Después del Alud*. Recuperado (2024, 10 mayo) de  
<http://www.armontesinos.net/despues-del-alud-tratamiento-de-piroplasticos/>
- Pimiento, M. (2015). *Useless Lansscape*. Recuperado (2024, 10 mayo) de  
<https://www.mercedespimiento.com/en/copia-de-useless-landscape>
- Tate Research Publication. (2016). *Who is Pablo Bronstein?* Recuperado (2024, 10 mayo) de  
<https://www.tate.org.uk/art/artists/pablo-bronstein-11761/who-is-pablo-bronstein>

Torres, B. (2017). *Yo, Baltasar Torres, entre tú y el mundo*. Recuperado (2024, 10 mayo) de <https://galeriaangelesb.com/exposiciones/baltazar-torres-yo-baltazar-torres/>

- **Películas.**

Buck, C. (2023). *Wish* (Película). Walt Disney Pictures.

Kubrick, S. (1980). *El Resplandor*. Warner Bros.

Shyamalan, M. (2004). *The Village*.(Película). Buena Vista pictures.

Wachowski, L. & Wachowski, L. (1999). *The Matrix*. (Película). Warner Bros.

Weir, P. (1998). *The Truman Show*. (Película).Paramount Pictures.

## 11. Anexo.

En el siguiente anexo se presentan las obras que componen *La ciudad a escena*, un proyecto formado por tres agrupaciones de piezas divididas según su técnica, que se interrelacionan formando una instalación multidisciplinar que comparte un mismo discurso conceptual. Se muestran a continuación, organizadas de la siguiente manera:

- Folleto publicitario con texto.
- 6 dibujos en papel de esbozo formato A3 (29,7 x 42cm).
- 6 piezas de archivo intervenidas digitalmente e impresas en formato A2 (42 x 59,4cm).
- Instalación escultórica compuesta por 61 piezas de pequeño formato en papel.
- Se añaden, además, ejemplos del material utilizado para la realización de la maqueta.

# TIVOLI~NOVA



Tivoli-Nova es un nuevo municipio de la Costa del Sol. Una pequeña ciudad compacta a la que, sin embargo, no le faltará de nada. La autosuficiencia es una de sus grandes ventajas, una vez dentro no tendrás necesidad de salir para nada. Está equipada con todas las comodidades y servicios imaginables, destacando sobre todo su amplia oferta de ocio y relajación. La experiencia que ofrecemos es única y novedosa. Nunca hubo una ciudad en la que vivir fuera tan agradable y fácil.

Es el bienestar común y la convivencia pacífica lo que perseguimos, además del disfrute y la recreación. Nuestros ideales parten de una larga tradición en este lugar siendo el más alegre y divertido de la Costa del Sol. Es ese espíritu de felicidad plena el que queremos mantener, ahora en forma de ciudad. ¿Cómo no querer hacer vida en semejante entorno privilegiado?.

Nuestra historia nos avala y nos da razón de ser. Tivoli-Nova se construye sobre los cimientos del antiguo parque de atracciones Tivoli World, manteniendo muchos de sus símbolos más emblemáticos. Inaugurado en 1972, tomó el testigo de Tivoli Gardens en Dinamarca, que a su vez recibió el nombre de la ciudad italiana. Esta ciudad fue famosa en la Antigua Roma por su agradable clima, lo cual la convirtió en el lugar favorito de veraneo de personajes ilustres como el emperador Adriano, que construyó allí su famosa Villa como refugio de ocio y retiro. Estos orígenes marcan nuestro nacimiento milenario y nuestra meta.

Pero tenemos también historia propia, pudiendo admirar en nuestra ciudad restos arqueológicos como la casa original de la Familia Olsen, nuestros padres fundadores, edificios de estilo inglés traídos por nuestros amigos vecinos, y hasta ejemplos de arquitectura autóctona y vernácula en la plaza de Andalucía. Como vemos, nuestra cultura cosmopolita marca nuestra forma de ser y asegura una experiencia personalizada para todos nuestros ciudadanos.

Con cientos de viviendas de nueva obra esperando a ser habitadas, contamos también con hospital propio, escuela, iglesia, banco, parque de bomberos y un efectivo sistema de seguridad coordinado desde la comisaría. Del mismo modo ofrecemos servicios como spa, casino, zoo e incluso playa privada.

¿QUIERE SER PARTE DE ESTE

SUEÑO HECHO REALIDAD?

**SOLICITE INFORMACIÓN**





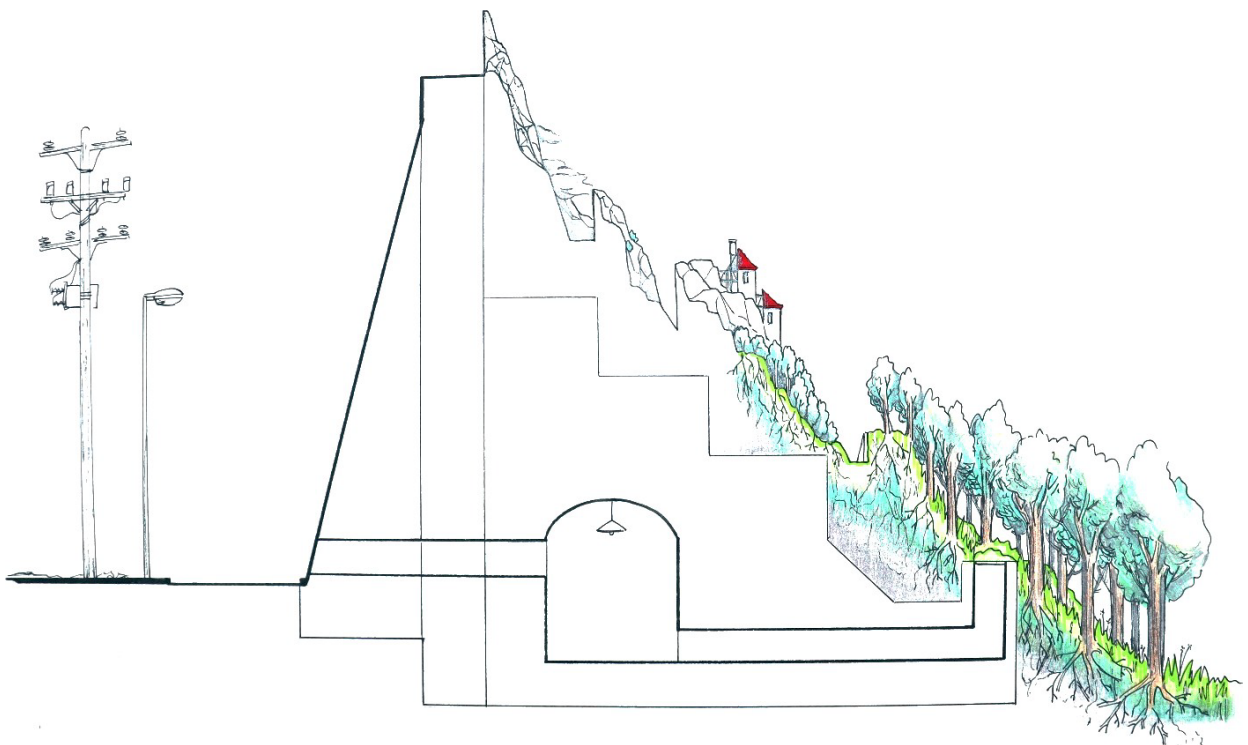
Daniel Moya Moreno.

*Carrusel de deportivos.*

Grafito, tinta y rotulador sobre papel.

2024

29,7 x 42cm.



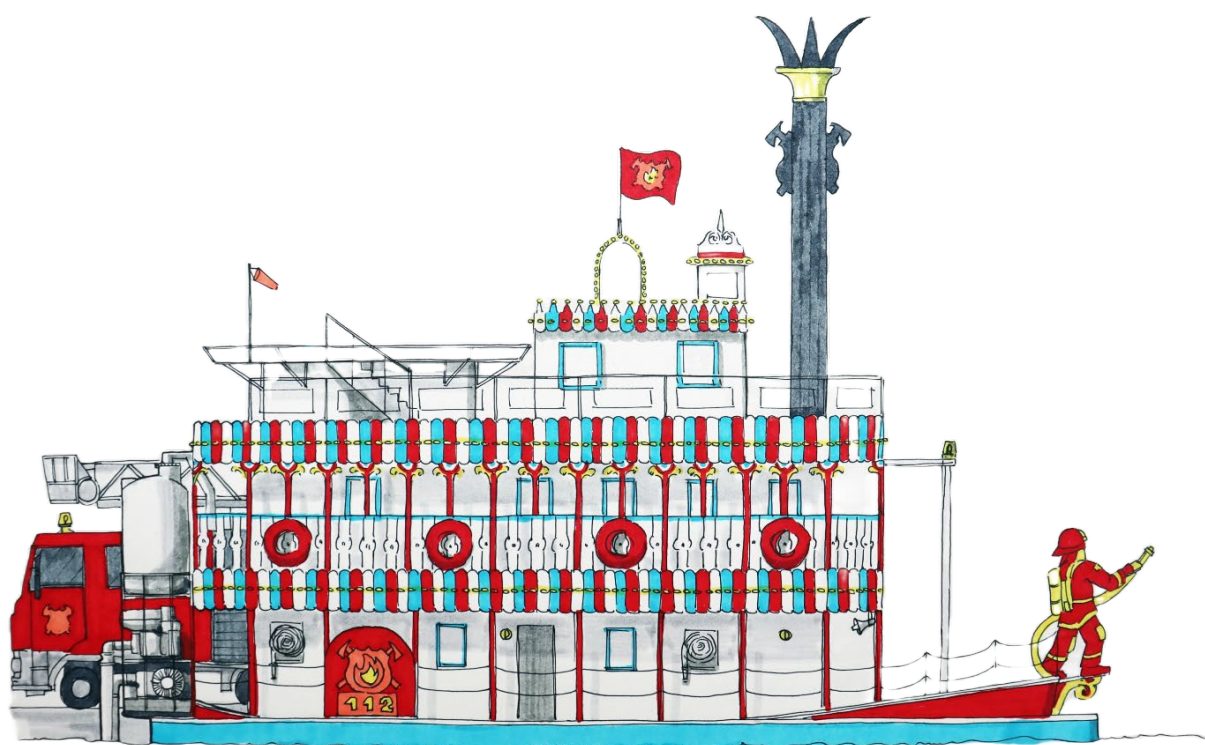
Daniel Moya Moreno.

*Muro de la libertad.*

Grafito, tinta y rotulador sobre papel.

2024

29,7 x 42cm.



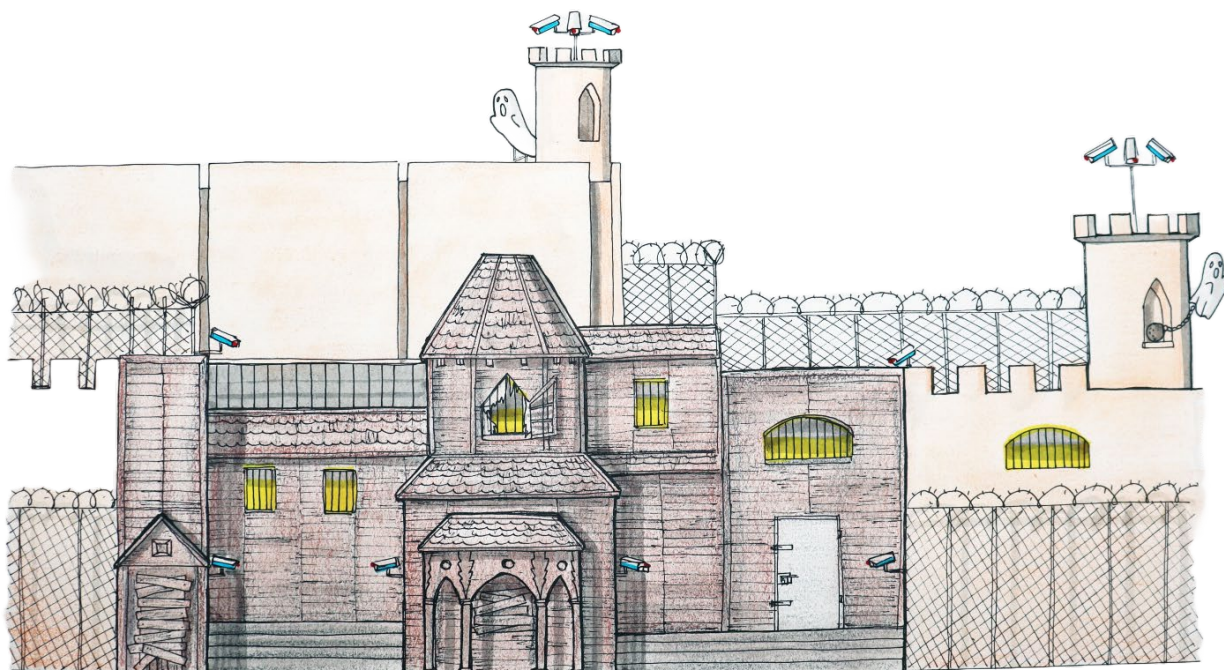
Daniel Moya Moreno.

*Nao 1.1.2*

Grafito, tinta y rotulador sobre papel.

2024

29,7 x 42cm.



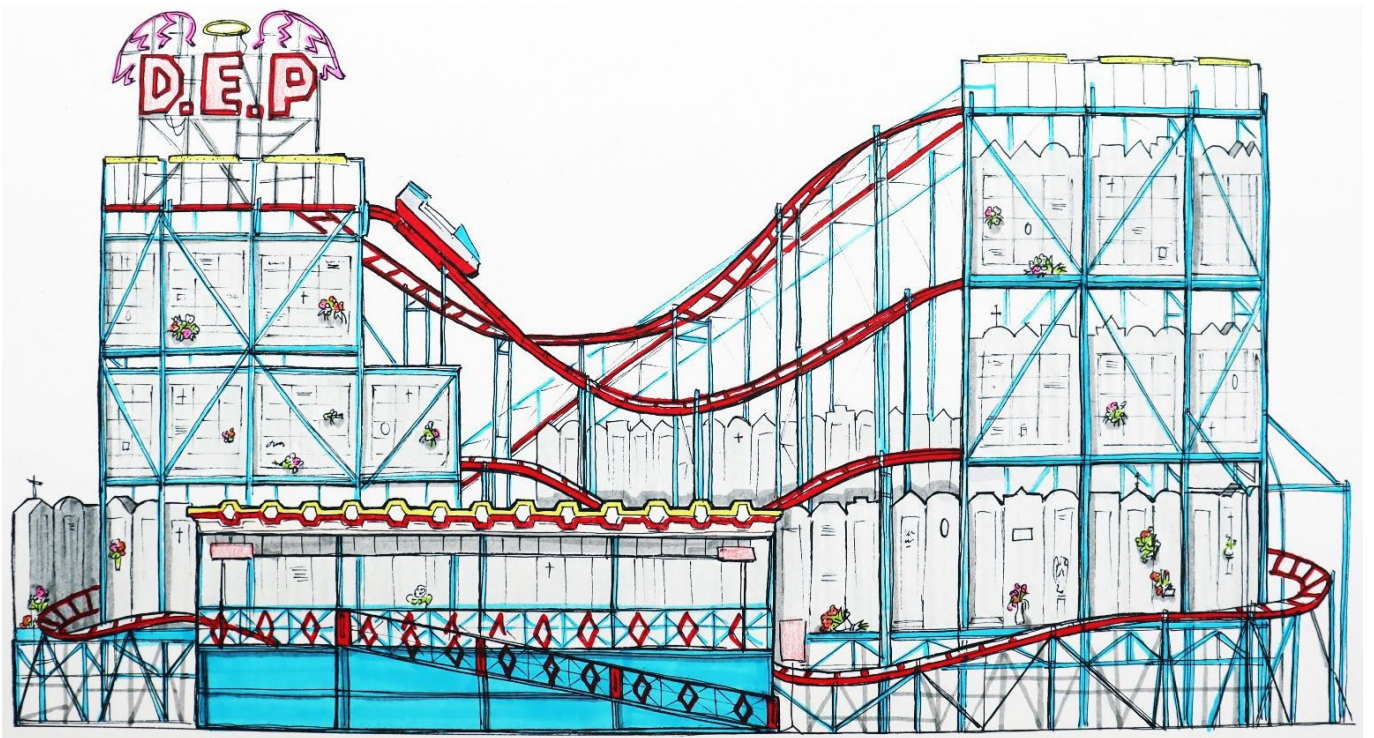
Daniel Moya Moreno.

*Corredor del terror.*

Grafito, tinta y rotulador sobre papel.

2024

29,7 x 42cm.



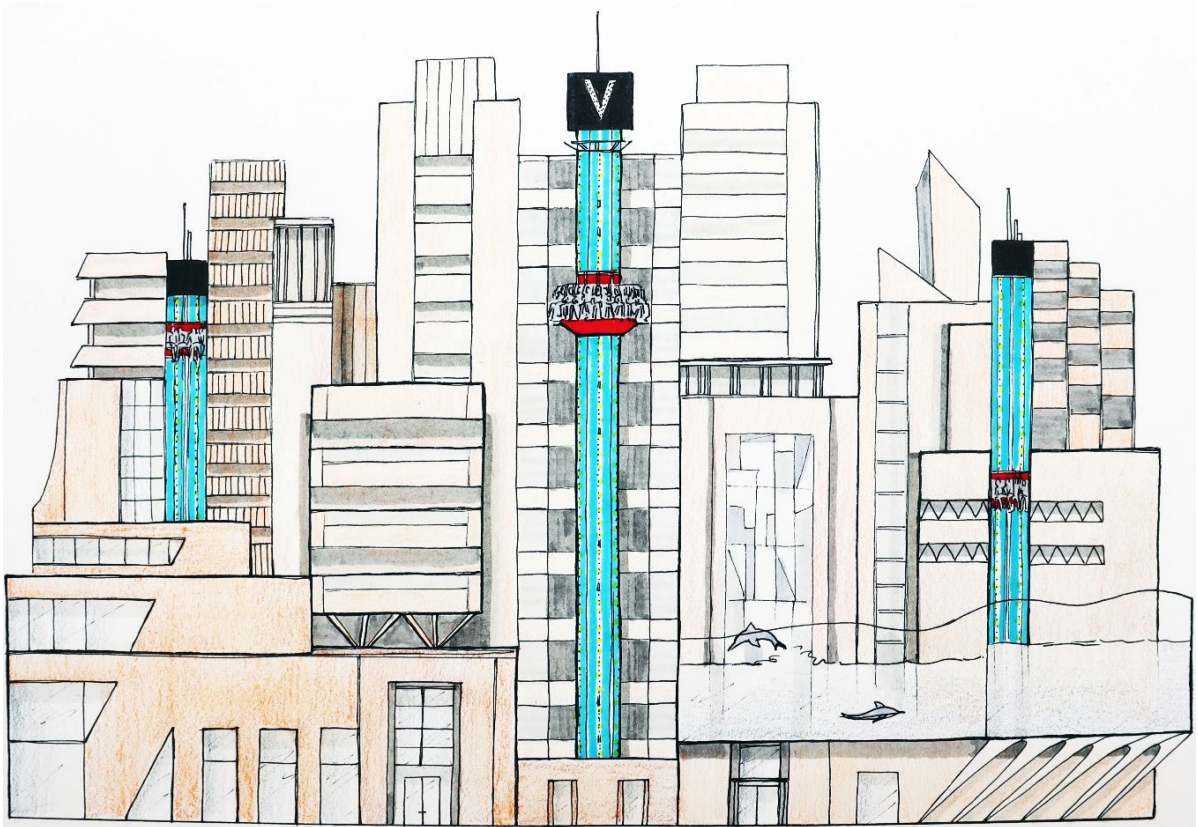
Daniel Moya Moreno.

*Memento mori de risa.*

Grafito, tinta y rotulador sobre papel.

2024

29,7 x 42cm.



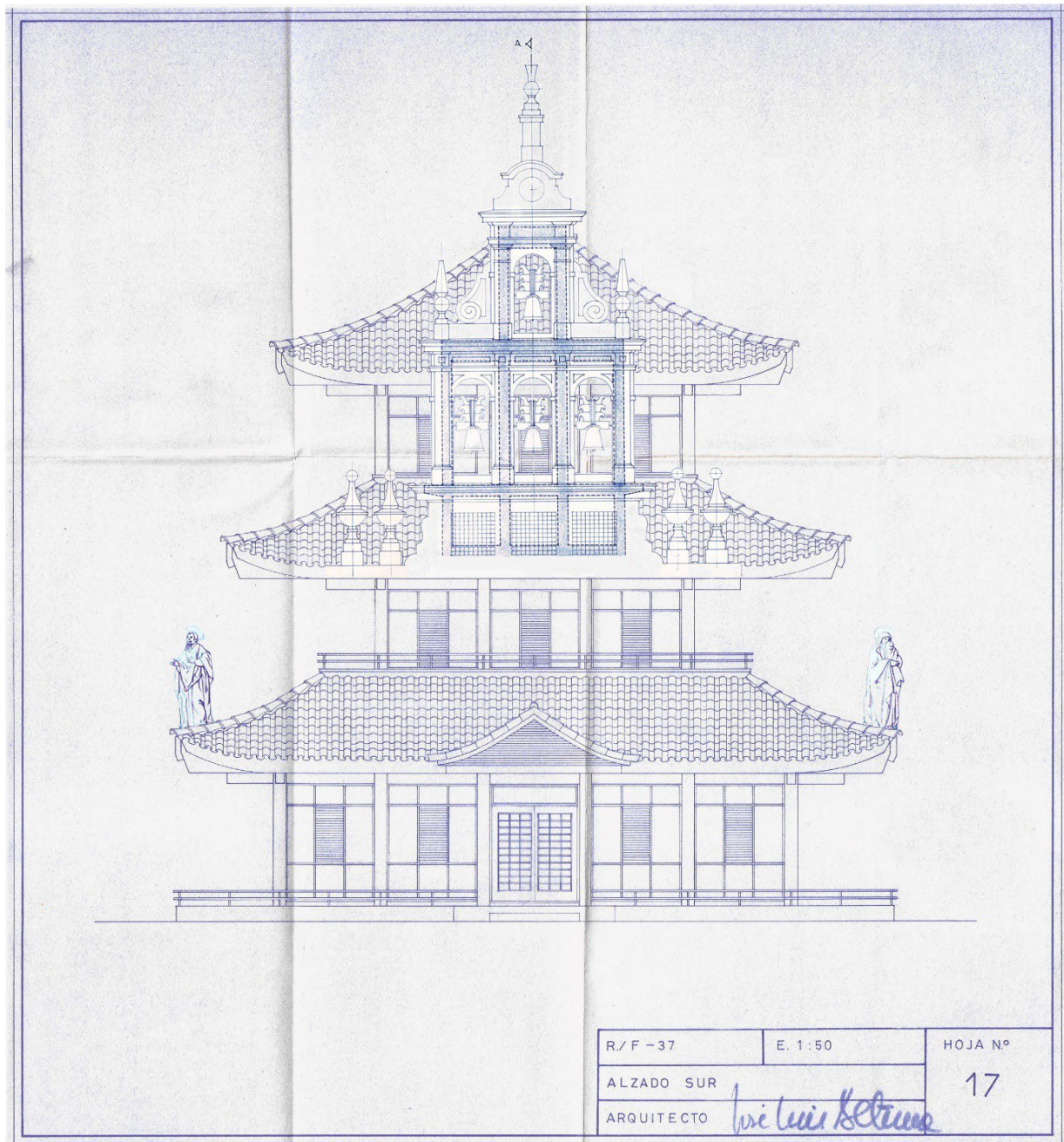
Daniel Moya Moreno.

*Distrito V.*

Grafito, tinta y rotulador sobre papel.

2024

29,7 x 42cm.



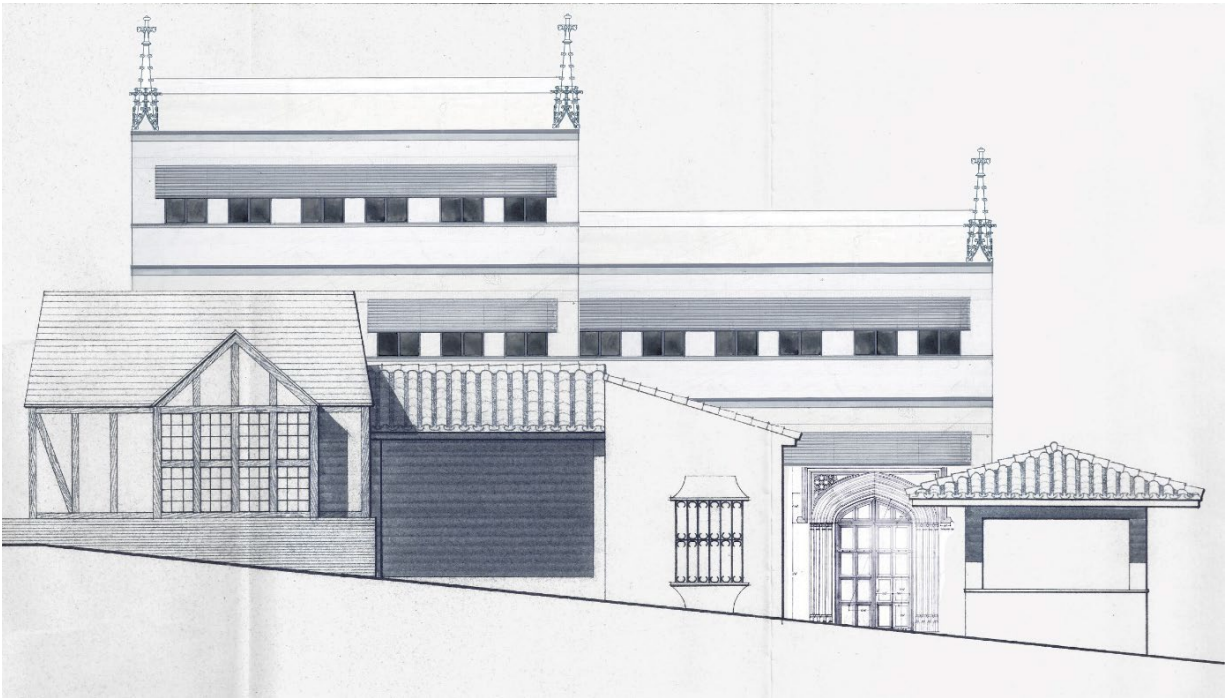
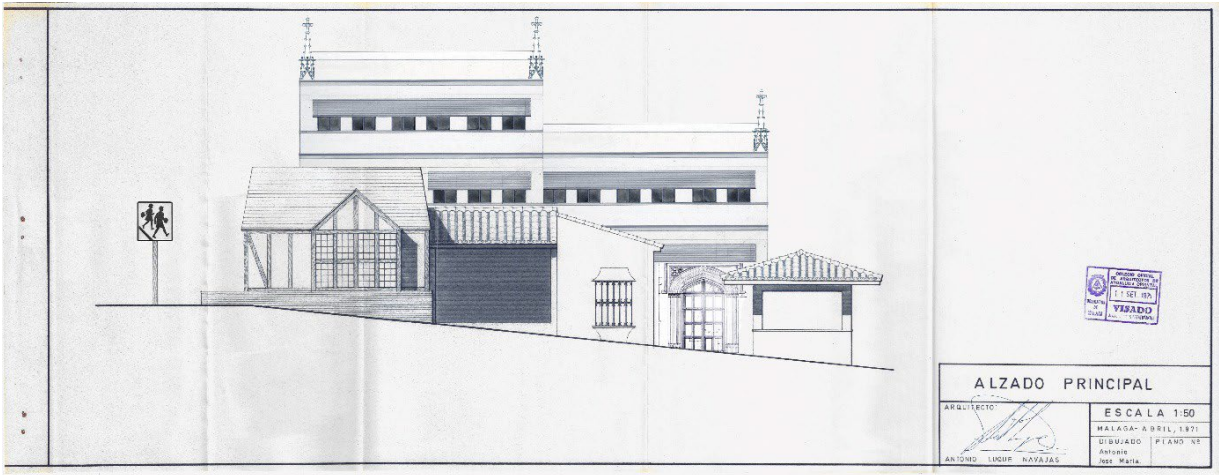
Daniel Moya Moreno.

*Catedral.*

Edición digital sobre material de archivo posteriormente impreso.

2024

42 x 59,4cm



Daniel Moya Moreno.

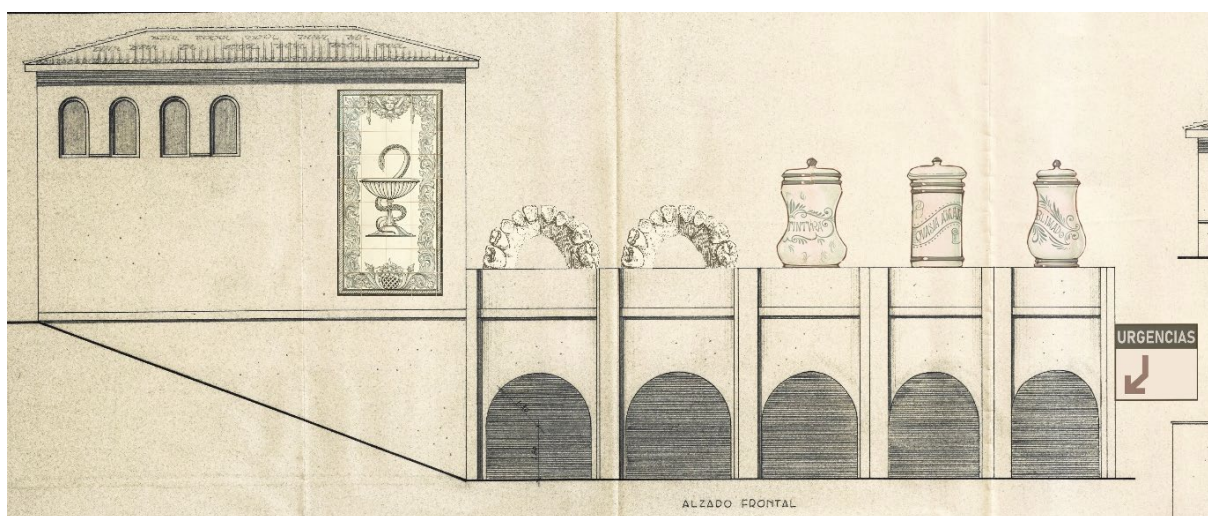
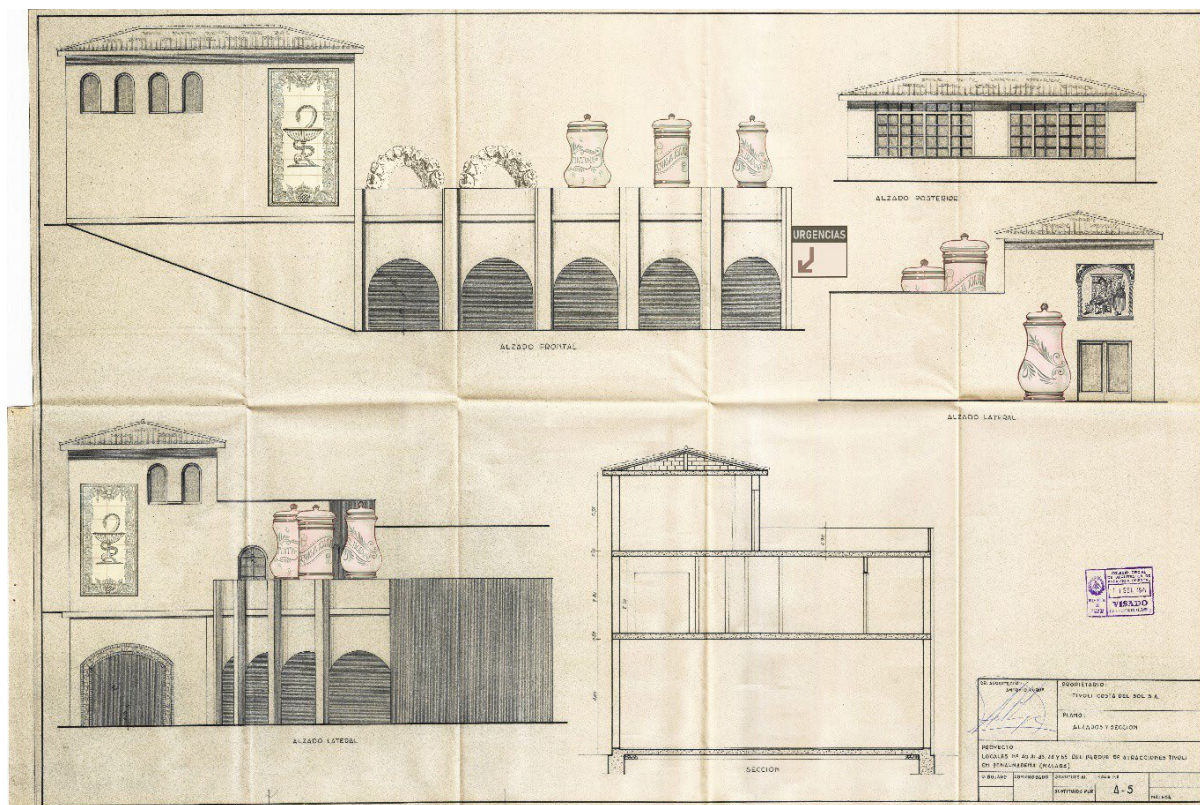
*Escuela bilingüe.*

Edición digital sobre material de archivo posteriormente impreso.

2024

42 x 59,4cm





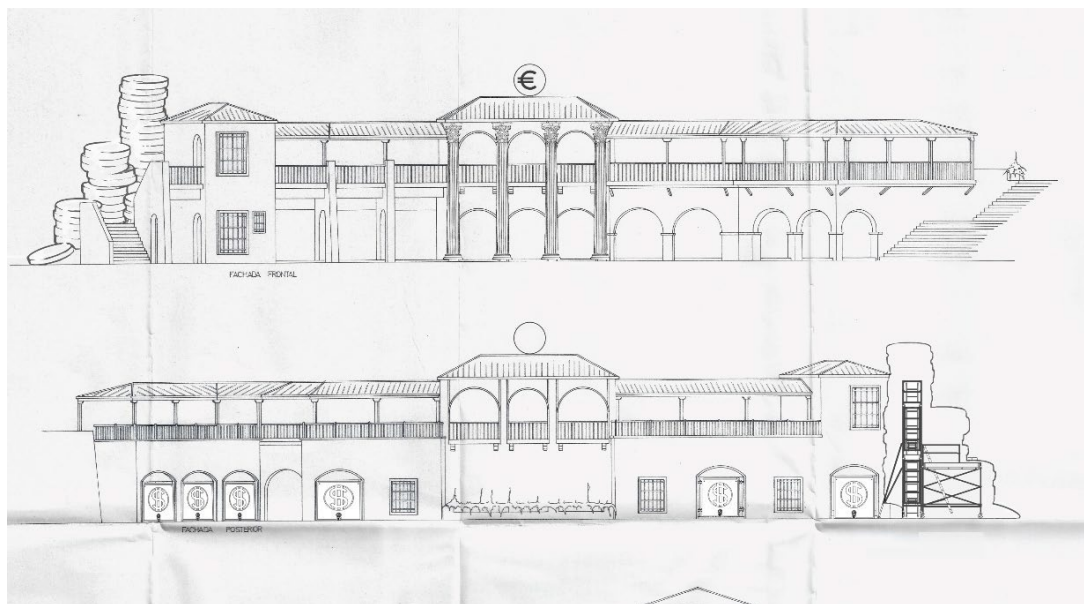
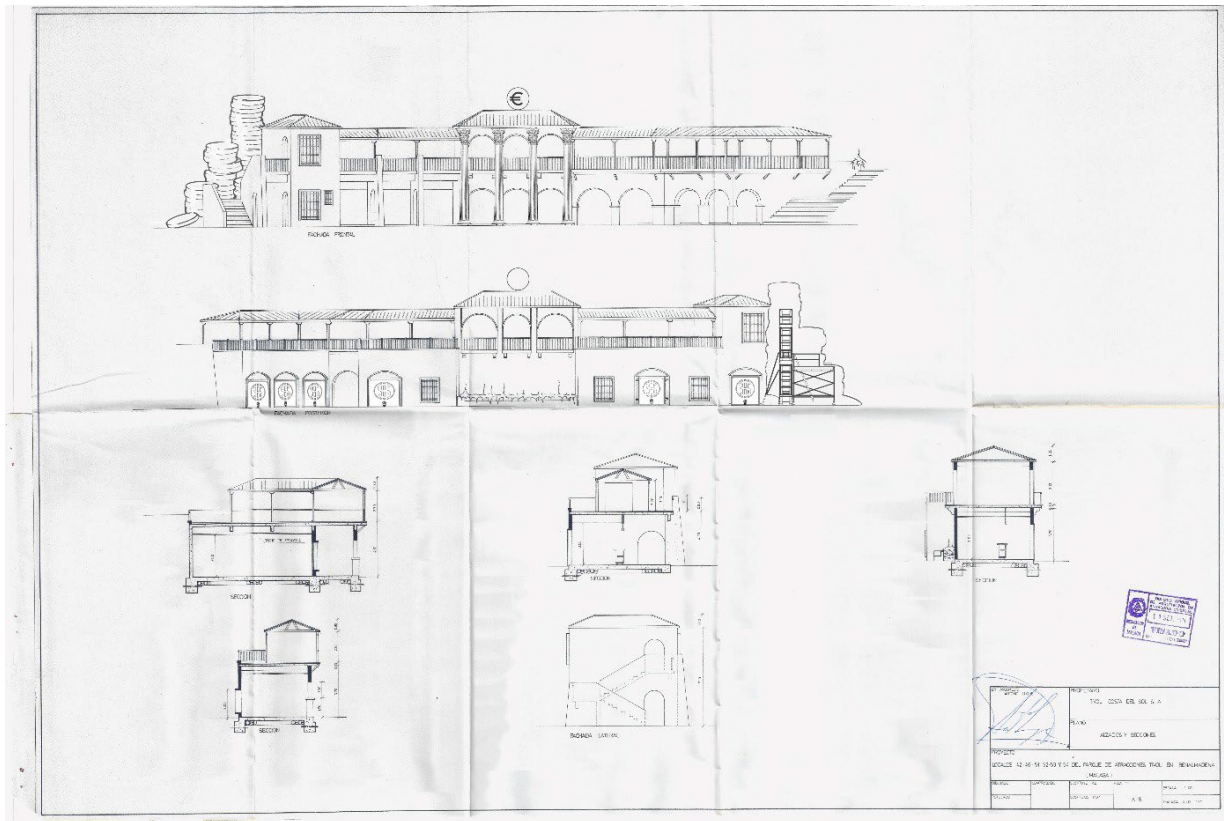
Daniel Moya Moreno.

*Botica.*

Edición digital sobre material de archivo posteriormente impreso.

2024

42 x 59,4cm



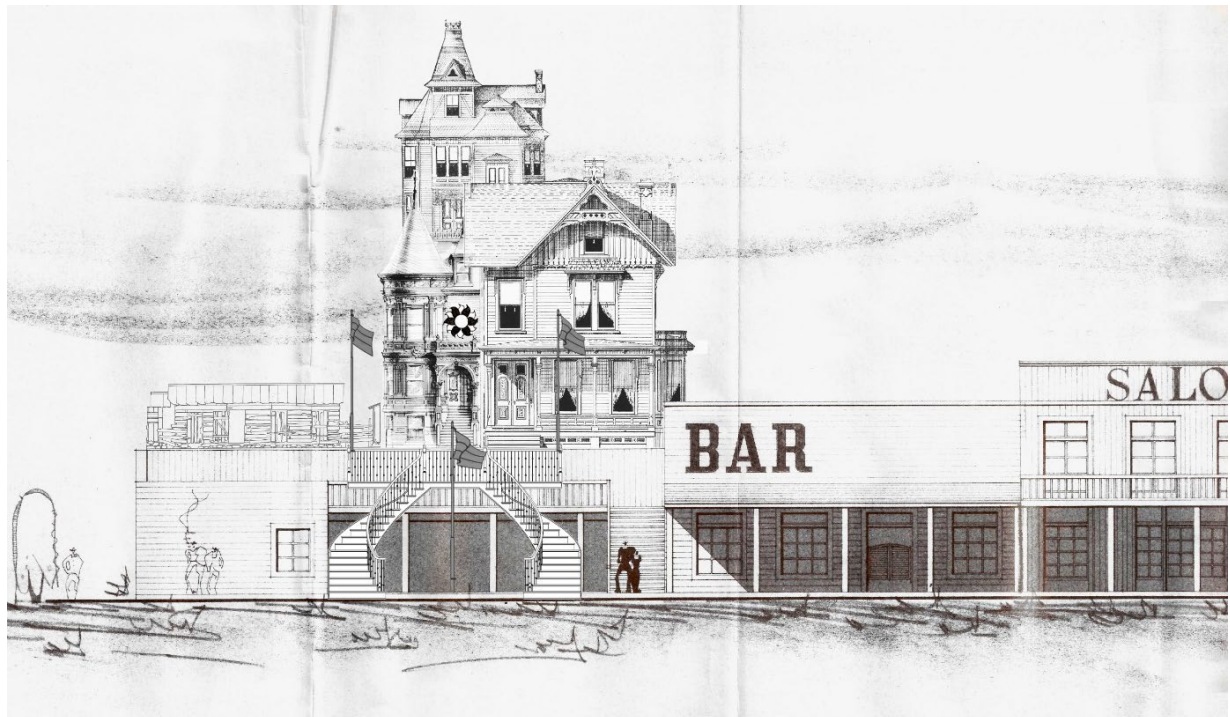
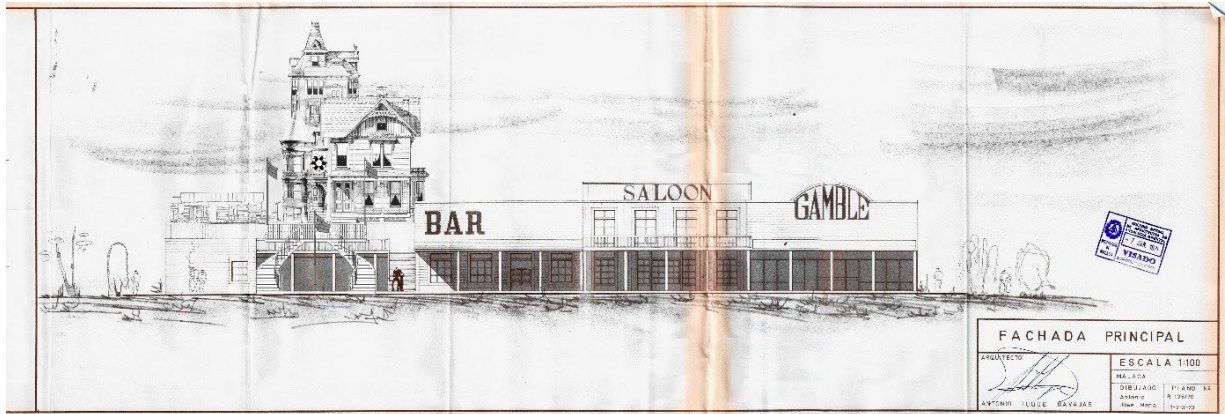
Daniel Moya Moreno.

*Banco.*

Edición digital sobre material de archivo posteriormente impreso.

2024

42 x 59,4cm



Daniel Moya Moreno.

*Casa consistorial.*

Edición digital sobre material de archivo posteriormente impreso.

2024

42 x 59,4cm



Daniel Moya Moreno.

*Totale complessivo.*

2024

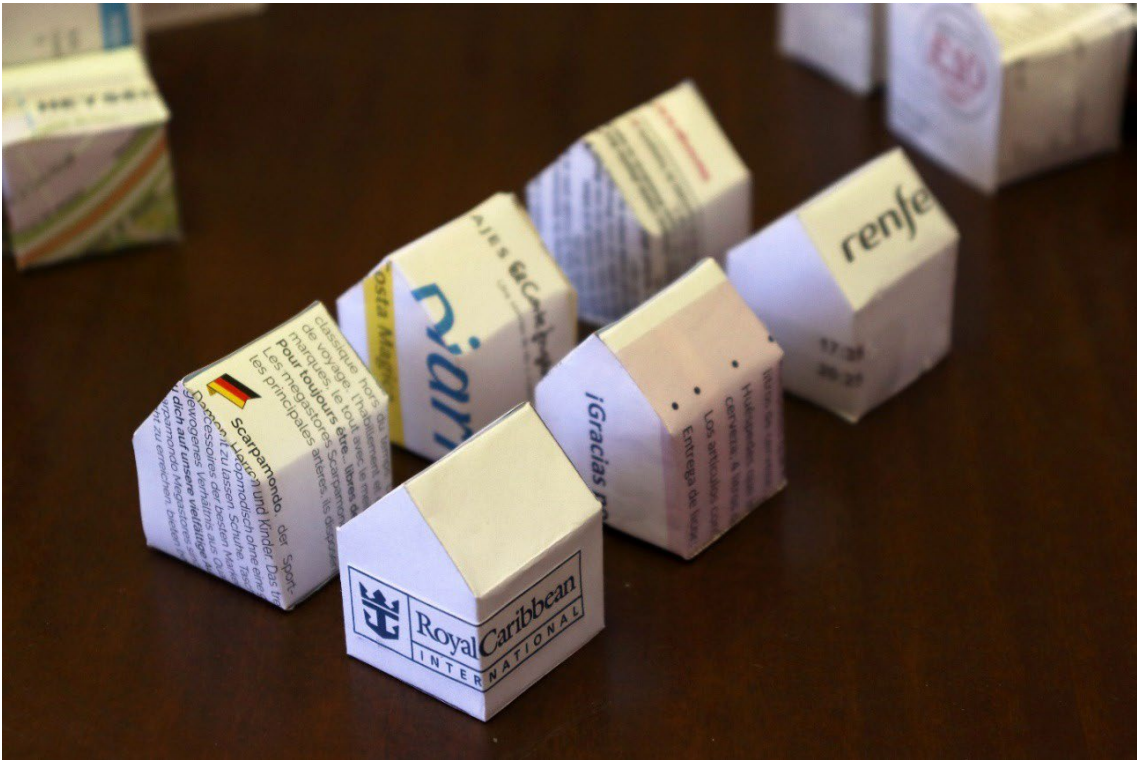
1m x 1m.

Detalles de *La ciudad a escena: Totale complessivo*.















КОНТРОЛЬ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
**ЭРМИТАЖ**  
The State Hermitage Museum

Адреса музейных комплексов:  
Главный музейный комплекс – Дворцовая пл., 2  
Главный штаб – Дворцовая пл., 6/8  
Зимний дворец Петра I – Дворцовая наб. 32  
Музей Императорского завода – пр. Обухов  
Реставрационно-хрестоматийно-художественный комплекс «Старая деревня» – по адресу: Дворец Меншикова –

Дни и часы работы:  
вторник – воскресенье  
среда, пятница 10.3

www.hermitagemuseum.ru  
ИНН 7830002416 ОКР 78

Скачайте приложение в App Store

Shuttle Bus - Servizio Navetta  
**HELSINKI**

€ 12.95

VIAJES *El Corte Inglés*  
Una historia de ida y vuelta

**Costa**

# Diario di bordo

Costa Magica      Puerto: Estocolmo      Sábado 18 de Agosto de 2018      ES

05.07  
 20.31

Parcialmente Nublado  
 Min.: 12° C  
 Máx.: 23° C

Mar:

**NOTICIAS DEL PUENTE DE MANDO**  
a cargo del Capitán Paolo Fusarini

Estocolmo es una ciudad con una intensa vida cultural que además hospeda a la mayor parte de las instituciones culturales nacionales como pueden ser teatros, óperas y museos. Estocolmo hospeda también dos lugares patrimonio de la UNESCO: el castillo de Drottningholm y el cementerio llamado Skogskyrkogården. Ciudad grande, cultural y sede cada año de los premios de literatura, física, química y medicina el 10 de diciembre, aniversario de la muerte de Alfred Nobel.

**SALIDA:** puente 0 (proa)  
Documento necesario para bajar a tierra: Tarjeta Costa y un documento de identidad o pasaporte

**INFORMACIÓN DE DESEMBARQUE**

**Tarjeta Costa**  
Para los huéspedes que han elegido pagar en efectivo, la tarjeta podrá ser utilizada hasta la 01.00 de la madrugada de la noche de su desembarque. Después de este horario las consumiciones serán pagadas al contado.

**Pago en efectivo**  
Los huéspedes que optaron por la opción de pago en efectivo, deberán saldar su cuenta esta mañana en la Sala Cartas, puente 3, antes de las 08.00.

**Pago con tarjeta de crédito registrada a bordo**  
Los huéspedes que hayan registrado el pago con tarjeta de crédito, no necesitan hacer nada, la cuenta será enviada a su casa. Si comprueban sus gastos. Si necesitan asistencia o información, diríjase a la Sala Cartas, puente 3, de 06.00 a 08.00 amablemente que conserven y lleven consigo la tarjeta de bordo que encontrarán en el buzón de su camarote.

**ASISTENCIA ESPECIAL**  
Si necesitan asistencia especial durante el desembarque, les rogamos contactar con el Hospitality Service Desk, puente 3 ☎ 3333.

**COMPARTA SUS OPINIONES**  
Dejen su email en nuestros Totems Interactivos situados en el puente 3 Raffaello y 3 Leonardo. Les enviaremos un cuestionario que podrán rellenar después de su desembarque con un máximo de dos semanas. Alternativamente, una vez que estén ya en su casa, podrán rellenar su cuestionario en la página web [www.comment.costaruse.com](http://www.comment.costaruse.com)

**TARJETA COSTA PARA EL DESEMBARQUE**  
Les informamos que el control electrónico de la Tarjeta Costa será efectuado en el momento del desembarque. Les brindarán la asistencia necesaria durante el procedimiento. Les rogamos que tengan a mano la Tarjeta Costa y pasaporte o documento de identidad para eventuales controles de seguridad.

**HUÉSPEDES CON SERVICIO PRIORITARIO AUTO ASISTIDO PUEDE SER UTILIZADO EN EL DESEMBARQUE**  
Tengan en cuenta que al elegir esta opción especial, los huéspedes deberán llevar su propio equipaje fuera de la zona de desembarque.

**INFORMACIONES**  
Nos permitimos sugerirle una lista de cosas que deben recordar antes de desembarcar:

- > Retirar los objetos de valor depositados en la caja fuerte (que deberán dejar abierta).
- > Comprobar que no se han dejado objetos personales en los armarios ni en los cajones.
- > Dejar el mando a distancia sobre la TV.
- > Devolver al Hospitality Service Desk los libros o juegos que haya tomado prestados.

NUESTRA AGENCIA: SDK SHIPPING AB  
FRIHAMNSGATAN 13 - 11556 STOCKHOLM - SWEDEN

NÚMERO DE EMERGENCIA:  
+46 8662 3350 / CRUISE.SE@SDKSH

Evento 3629  
**Leonardo3 - Il Mondo di Leonardo** Ordine 540526  
Data: 23.08.2022  
Data/ora Em: 23.08.2022 17:15  
Data/ora Em: 23.08.2022 17:15

Prezzo EUR 14,00  
Plata 564  
Prev 0,00  
Totale EUR 14,00

Rich. Ev. Sigill.:  
Tit.: 12471-80157  
F. Id.: 01072303824  
S. F.: 570622044240ca0  
Generat: 71

Carta: PWC0500e  
Prog.: 80180768  
488656  
Data/ora Em: 23.08.2022 17:15  
10 sistema: 00053407

**SINGLE AIRPORT TRANSFER**

MILAN CITY CENTRE - BERGAMO AIRPORT ✈

**TERRAVISION**  
LOW COST HIGH VALUE

Please ensure you are at the bus stop at least 15 mins prior to departure to guarantee your seat

€ 12,00  
MIL-BGY-AS-22      N° 157071

Buy your ticket on [www.terravision.eu](http://www.terravision.eu) next time: save €2.00 and get your free priority boarding onto the bus

Ejemplos de tickets usados en la maqueta.



# CONVALIDARE SUL RETRO

Distribuido por:



	BOLOGNA CENTRALE	13/08/2022	19:06
	RAVENNA	13/08/2022	20:16
TRENITALIA TPER			2° Classe
Regionale 17565			1 ADULTOS

ORDINARIA  
TARIFFA 39/06  
MOSTRAR PARA EL CAMBIO DE RESERVA

CIV Transportista 3624 TRENITALIA TPER Scarl Número de IVA03553671201

Billete Sencillo

Se aplican las condiciones y las leyes y será competente el tribunal que las compañías de transporte hayan estipulado en el contrato de transporte.

Dependiendo de la hora de salida, el transporte podrá ser efectuado por Trenitalia (www.trenitalia.com), Trenitalia Tper (www.trenitaliatper.it), incluso combinados entre sí.

Cupón 1 de 1

Nº: 1699251844



SÓLO VÁLIDO PARA EL DÍA Y EL TREN INDICADOS

Transporte Trenitalia Tper

Total  
POS

Cupón no fiscal

Distribuido en nombre y por cuenta del transportista por:

- Bologna Centrale SS BOSS0741

Fecha y hora de emisión

# ΕΙΣΙΤΗΡΙΟ - TICKET

HM./DATE 17/08/2022 12:00  
ΤΥΠΟΣ ΟΜΑΔΙΚΟ ΕΛ. ΕΙΣ.  
TYPE GRP FREE ADM  
KAT/CAT ΕΛΣ 25 ΕΕ - EU UP TO 25 YRS

TIMH/PRICE  
0,00€



ΥΠ. ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΣΜΟΥ  
ΤΑΜΕΙΟ ΑΡΧ. ΠΟΡΩΝ  
Κ' ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΩΝ  
ΠΑΡΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ 57  
10564 ΑΘΗΝΑ  
ΑΦΜ 090012197  
ΔΟΥ Α' ΑΘΗΝΩΝ

ΜΕΧΡΙ: ΜΕΡΙΝΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ UNTIL: SUMMER SEASON  
ΓΙΑ: ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΚΑΙ ΚΑΤΥΕΣ FOR: ACROPOLIS AND SLOPES

ΙΕΠΙΣΚΕΨΤΕ ΤΟΝ ΙΣΙΤΙΟ ΤΟΥ ΤΙΚΕΤΙΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΚΑΤΥΕΣ - ΚΑΡΑΡΓ ΑΡ. ΕΠ.Σ. Λ472415



Num. Billete: 7282800922381

Localizador: FR92NS

Tarifa IDA Y VUELTA



Combinado Cercanías: WJHJ9

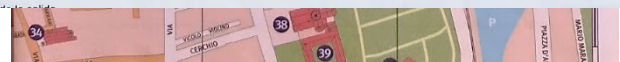


Salida	MADRID-P.A	14/10/2018	17:35
Llegada	MALAGA M.Z	14/10/2018	20:25
AVE	02172	Turista	
Coche	12 - SILENCIO	Plaza: 07B	

T. C.: 535120\*\*\*\*\*3013

Total: 64,25 IVA(10%) 5,84  
Gastos de gestión: 0.00

CONVALIDARE S



Ejemplos de tickets usados en la maqueta.

