

HISTORIAS QUE CONTAR

Estudiante: Nuria Fernández Somovilla

Tutora: Blanca Montalvo

Curso: 2016-2017

Índice

Resumen.....	pág.3
Idea.....	pág.4
Proceso de investigación plástico.....	pág.5
Proceso de investigación teórico-conceptual.....	pág.33
Dossier gráfico.....	pág.42
Diseño de exposición.....	pág.61
Cronograma.....	pág.62
Presupuesto.....	pág.63
Bibliografía y fuentes.....	pág.64

Resumen

El proyecto que a continuación voy a presentar como Trabajo de Fin de Grado, comenzó a gestarse en la asignatura de Proyectos I, donde empiezo a moverme conjuntamente en términos audiovisuales y escultóricos.

Las piezas van evolucionando y cambiando continuamente, mezclando objetos, fotografías, vídeos, altavoces, trozos de pared, de techo... Es un juego sobre el espacio en sala que se inicia con la recolección de un material que se encuentra en lo cotidiano, para, posteriormente, establecer relaciones dentro del espacio de trabajo y así crear historias que necesitan ser contadas.

Estas narraciones son completadas por la mirada del espectador, al construir conexiones entre los distintos elementos que allí expongo; y los dispongo libremente por el espacio aprovechando cada cosa que se me presente.

En esta memoria desarrollaré de manera más extensa estas claves para mi trabajo, que llevan consigo un gran proceso de experimentación e investigación de algunos referentes que se mueven en estos términos.

Conceptos

-Apropiación

-Cotidiano

-Paseo

-Narración

-Imagen

Idea

Este proyecto escultórico (en el que también utilizo imagen, vídeo y las características del espacio en el que exhibo), parte de la necesidad de querer contar, del placer de narrar. Me apropio de las historias de otros a través de sus restos y huellas, y las presento distribuidas por un espacio en el que el espectador es el que completa el sentido, al establecer conexiones entre los distintos elementos distribuidos por el espacio.

Para ello desarrollo un proceso de trabajo en el que la obra adquiere su sentido definitivo en el momento del montaje: las piezas se completan en sala, aprovechando la pared, los rincones, los salientes, los desconchones, el techo, el suelo, etc. En este sentido, manejo con total libertad el espacio de trabajo. Puedo tener materiales completamente diversos sin importar ni cómo sean ni de dónde vengan, sólo la manera en que establecen relaciones, unas con otras, en medio de todo ese caos del que vienen. El trabajo que realizo en el estudio es el que se encarga de buscar un sentido a esos aislados sucesos. Sucesos que extraigo de distintos lugares por los que he deambulado de una manera inconsciente y cotidiana. Pero estos, no dejan de ser elementos realmente auténticos del lugar, combinados en mi representación. Hago uso de la imagen y en ocasiones la manipulo, relacionando aquellas que tienen un carácter industrial con las de marcados indicios personales, para lo que en ocasiones utilizo dispositivos móviles.

En este momento de inflación de imágenes y pérdida de sentido, el objetivo fundamental de esta recopilación de fragmentos de historias olvidadas, trata de poner el foco en la necesidad de pensar el contexto. En la configuración mediática del presente, me convierto en narradora de lo cotidiano e intrascendente, frente al acoso de lo banal. La recogida de estos fragmentos de vida anónima es la excusa para conseguir tiempo, para pararnos y mirar alrededor. Si le dedicamos suficiente atención, cualquier cosa se vuelve interesante.

Proceso de investigación plástico: La necesidad de contar

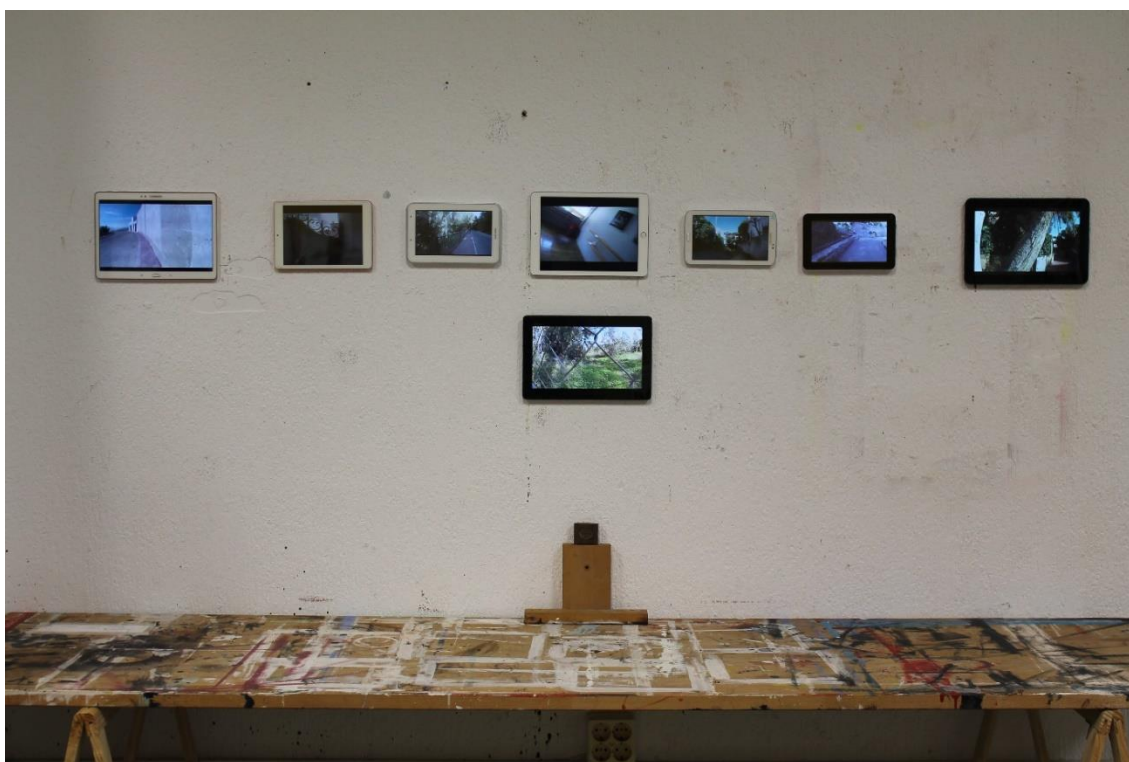
La primera pieza que realicé en la asignatura “Proyectos I” en el tercer curso del grado dio paso a todo un proceso de trabajo. *Teatrillos* (2016) consistía en una serie de vídeos expuesto mediante tablets sobre la pared.

Los vídeos documentaban el recorrido por ciertos espacios que yo frecuentaba dentro de la ciudad. Acudía a ellos de manera habitual por motivos diversos, pero el objetivo real era evadirme de la rutina. En los paseos me llevaba la cámara, que favorecía una comunión espontánea con lo que me rodeaba: un lugar, la cámara y yo. Entonces comencé a ser consciente de las cosas que acontecían en ese lugar y de qué manera. Inspirada en el Hotel Palenque de Smithson, la obra utiliza el paseo como excusa y los acontecimientos casuales como dinámica narrativa. Un vídeo destaca del resto y se muestra separado de la serie; aparece desplazado de la disposición lineal y se coloca justo en centrado, remarcando el hecho de que sucedió algo diferente. Fue la primera vez que di importancia a uno de los personajes de la escena.

En la deriva, descubrí algo que me llamó la atención. Un candado enterrado en un camino situado al lado de unas viviendas. Nada más salir de ese pequeño “trozo de campo” y adentrarme en la zona construida, sobre una de las verjas de la primera casa, había enganchado un candado idéntico al anterior. Con el mismo tamaño y el mismo logotipo grabado, solo que este se había pintado de blanco y su función no era más que ser visto. Mientras uno aparecía escondido en esa naturaleza y sin cumplir su función habitual -ser enganchado y permanecer cerrado-, el otro lo hacía pero con menos sentido de lo que debería. Esa casualidad, ese azar, ese acontecer de los personajes en su esencia propia para contar de alguna manera algo, es lo que despertó en mí esa necesidad de continuar investigando con estas claves.

A la hora de exponer esta pieza, aparecían otros objetos que pasan a formar parte de la misma. Como podemos ver en esta fotografía, el objeto (el candado) se muestra sobre una peana improvisada. Es realmente un trozo de un caballete de pintura. Y este a su vez, se encuentra sobre una mesa llena de manchas de pintura. Por lo que ese objeto físico, empieza a encontrarse en un contexto que tiene que ver con el campo de la pintura; atribuyéndole un carácter pictórico.

Los elementos audiovisuales tienen distintos tiempos de duración: 7' 4'', 6' 16'', 10' 33'', 15' 29'', 2' 53'', 3' 35'', 6' 20'', 17'. Aunque se reproducen gracias a un programa que permite que los vídeos estén continuamente en *loop*. Es decir, que al acabar vuelvan a empezar en bucle sin tener un fin. La única edición que tienen es el corte de algunas escenas, únicamente para eliminar los momentos en los que aparecían miembros de mi cuerpo. Esto no me interesaba porque interrumpía la imagen que verdaderamente me importaba, el entorno, y me convertía en protagonista, cuando el foco de atención para mí era *hacia afuera* y no *hacia adentro* –el exterior de mi persona-. El presentarlos en tablets me proporcionaba un resultado mucho más rápido, visual y actual a la hora de la exposición. Me permitía huir de los cables y enchufes para jugar mejor con el espacio y lo que allí se presentaba. En ese momento era algo totalmente intuitivo y no era del todo consciente de lo que allí estaba sucediendo, pero la fotografía de la obra me permitió ser consciente de la fuerza que puede tener la presentación más allá de tu propia producción material. Gracias a esa solución inmediata, en proyectos posteriores, me ayudó a coger soltura para lanzarme a la siguiente pantalla –más simplificada aún-: los dispositivos móviles.



Este punto de inflexión fue gracias a dejarme llevar intuitivamente por el espacio y atender a lo que allí estaba pasando, ayudándome a construir narraciones en las que

cuestionaba la presentación y la representación, así como la misma esencia de lo narrativo: el acontecimiento.

Ese teatrillo parecía dar sentido a todos los elementos que allí aparecían y cometí el error de creer que comprendía así mejor el mundo, pero conforme avanzaba en mi producción me di cuenta de que la verdadera cuestión no era sólo la búsqueda de sentido, sino algo más.

En la asignatura de “Producción I” revisé el trabajo y decidí seguir en esta línea, aunque cambiando el sistema de registro. Continué entonces trabajando de la siguiente manera: como un naturalista, observé de manera sistemática lo que sucedía en ese lugar y en ese instante, y lo registré con vídeos y fotos. En este momento comencé a utilizar el teléfono móvil para documentar: por su uso intuitivo, la comodidad de llevarlo siempre, y la espontaneidad del proceso de toma de datos. Hasta ese momento, había realizado la documentación con una voluminosa cámara de fotos. Tenía sentido obtener el material a través de un móvil y no de una cámara digital como había trabajado hasta ahora. La cámara del móvil me permitía capturar cualquier momento de mi vida, cualquier cosa que captase mi atención. Era interesante para mí y por eso sentía la necesidad de documentarlo, de registrarlo de algún modo y que no se perdiese en el tiempo. Disfrutaba dándome cuenta de lo que sucedía y dándole importancia de alguna forma a aquello que parecía no tenerla.

La documentación de los hechos intrascendentes, me permitió plantearme otra forma de percepción. Una dinámica nueva que abría un mundo inmenso en cada detalle como un *Aleph*¹.

La instalación siempre estuvo presente como manera de exponer mi proyecto, porque abre la posibilidad de que las piezas fluyan y la producción sea determinada por el momento. No cierra puertas a los objetos físicos, ni a los vídeos, ni a las fotos, ni a nada que quiera incluir como parte de la obra. En este caso el proceso no se ve influenciado por un modo

¹ *El Aleph* es un cuento del escritor argentino Jorge Luis Borges publicado en la revista *Sur* en 1945 y en el libro homónimo por la editorial Emecé de Buenos Aires en 1949. Presenta numerosas posibles interpretaciones; entre ellas la que plantea una lectura desde el existencialismo, basada en la idea de la incapacidad del humano de enfrentarse a la eternidad. Puede ser calificado como el cuento paradigmático de la vasta biblioteca borgiana, abrevando en la ironía, el juego con el lenguaje y la erudición –tanto verídica como ficticia.

de hacer. Así es como llegué a realizar estas piezas –que expongo a continuación- durante el último curso de carrera.

La coca-cola fue de los primeros objetos que me llevé al estudio. Grabé un recorrido de un lugar de campanillas donde me lancé totalmente a improvisar el camino y cada personaje actuaba sin actuar, es decir, las cosas sucedían sin más. Al ver este vídeo en el ordenador me di cuenta que mantenía una narración improvisada como sucede en la vida.

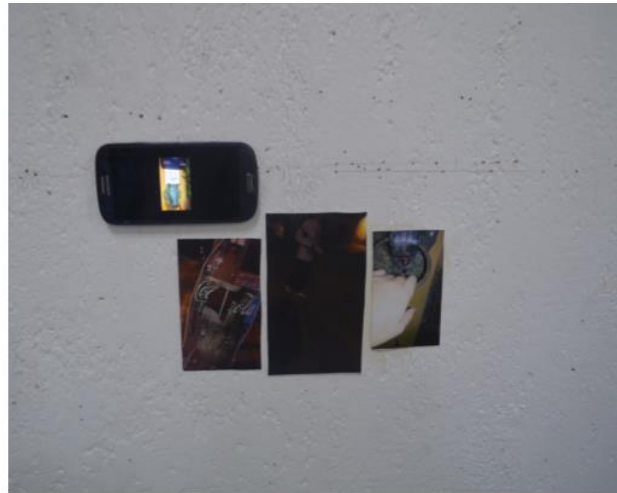
Había tres momentos clave que me llamaban la atención y que suponían puntos de inflexión en esa narración. Así que capturé estas escenas desde el vídeo:

- el panel roto y viejo de la coca-cola;
- la botella de una *litrona* que porta la chica;
- un elemento extraño que sale de la boca de una estatua de caballo producido por el movimiento de la argolla.

Un hilo argumental enlaza la botella que tiene en sus brazos la chica y que después desemboca en un juego que termina en el elemento extraño que cae y que vuelve a llevarnos a ese agujero que presenta el panel roto de la coca-cola gigante. Este último me llamó tanto la atención por su inutilidad en medio de ese campo abandonado, que decidí llevármelo al espacio de trabajo. Al hacerlo la historia continuó, pues uno de mis compañeros decidió escribir sobre la pizarra de la coca-cola, como si anunciase un menú. La inutilidad del objeto y la tendencia a considerarlo basura, favorecía la acción de otros, lo que me llevó a un giro que demostraba cómo las cosas seguían hablando por sí solas a aquel que las miraba.

Este juego me cautivó y decidí que desde ese momento tenía que compartir mis historias y que ojos diferentes pudiesen ver estrategias que les diesen lugar a intervenirlas y establecer nuevas relaciones.

La manera en que exponía el vídeo era la misma en la que documentaba las escenas. Lo casual y espontáneo del uso del móvil. Más adelante utilizaría también los distintos móviles de mis compañeros.



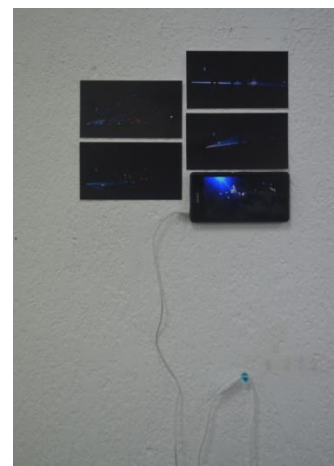
La siguiente pieza llamada *La mancha* (2016) se compone de doce fotografías, en las que las más grandes alcanzan las dimensiones de 45 x 48cm. Es una serie de imágenes



extraídas del vídeo que filmé un día en una barbacoa con los colegas. Impresas sobre papel en color pero con una calidad de fotocopia, las coloqué en un rincón del aula. Las imágenes mostraban el reflejo cambiante de la luna sobre el agua de una piscina. El agua hacía que la luna adoptase formas diversas: una huella, la silueta de un hombre, un coche, etc. Me recordaba al juego en el que de pequeña imaginaba cómo las nubes adoptaban diversas formas al moverse.

Esta pieza a la que llamé *La mancha* la descarté, pero no significa que haya sido en vano, pues el error es también para mí un acierto. El proceso de mi trabajo es experimental: hacer, reflexionar, repetir o generar variaciones. Por esto, hay pizas que deshecho pero que comento en el proceso de trabajo.

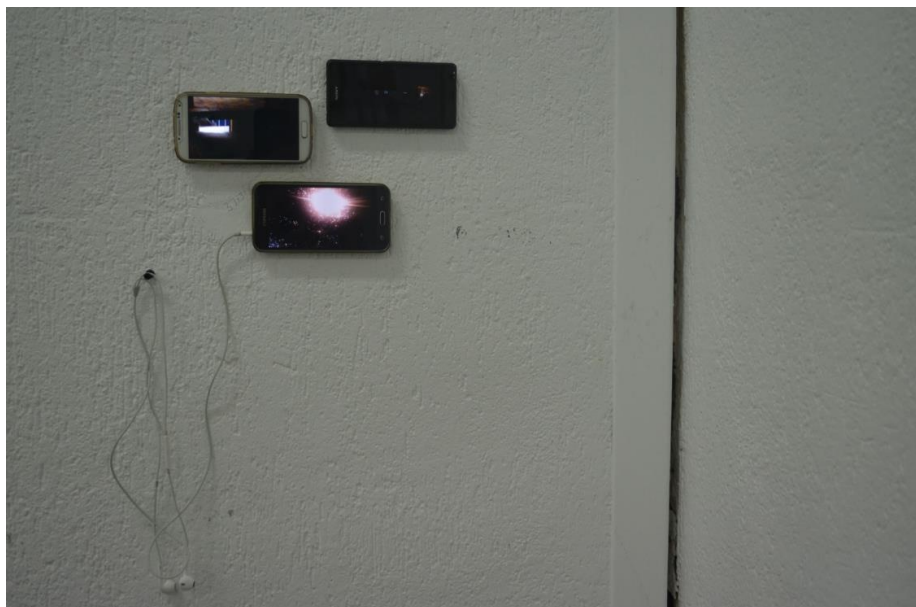
Una vez descartada esta última, continué con otras como la que titulé *Caminante no hay camino*. La componía un vídeo, de 2'3'' en loop, presentado desde un móvil con unos auriculares y cuatro fotos con un formato de 29.5 x 55cm. El vídeo pertenecía a un concierto que presencié en La Térmica, un centro de cultura contemporánea de Málaga. En el vídeo podían verse distintos juegos de luces como suceden en las fotos, producidos por un barullo de gente y cosas que caen – ya sean globos, pelotas, lluvia-. Al vídeo le acompañaban



unos auriculares desde los que se podía escuchar la canción –con interferencias, cosa que me interesaba- que en ese momento se cantaba y que una de las frases que dice es precisamente la del título que le puse a esta pieza. Las fotografías eran extraídas de otro lugar, distintas a las del vídeo, pero que, sin embargo, parecían pertenecer ambos del mismo. Compartían una forma, unas claves pictóricas comunes y una historia en la nocturnidad.

Pero esta última también la deseché puesto que dejaron de interesarme y me cerraban ese juego comunicativo entre otros elementos encontrados posteriormente. Aunque sí que aprendí la manera en la que dos lugares que se ubican en distintos puntos, pueden conectarse de alguna manera, y así pude desarrollar otras producciones, fijándome en los reflejos y los charcos.

Como en la obra que titulé como *Reflejos* (2016). La componían tres vídeos de distintos lugares presentados en tres móviles diferentes y tan solo uno de ellos tenía audio, con auriculares. Entonces fue cuando empecé a establecer relaciones de sucesos que ocurrían en espacios completamente ajenos y que, sin embargo, establecían una estrecha relación. El audio que aparecía solo en uno de los vídeos engloba a los tres en conjunto. El sonido corresponde a la radio de mi coche en el momento que estaba grabando el reflejo de una luz artificial (una farola) sobre las gotas de agua del parabrisas. Estas gotas parecen ser estrellas dispersas por el universos en las que una luz enorme destaca sobre las demás – incluso parpadean-. Pero lo más curioso sin duda es la relación de un audio con tres imágenes en movimiento que cobran sentido con el contenido de ambos. Los reflejos, las



luces, con las canciones navideñas de los anuncios, los propios personajes de estos, como la canción que suena y parece contarnos otra historia de la que creíamos saber.



En *Instinto* (2016), aparecen una composición de cinco fotos –cuatro presentaban ventanales y la quinta un animal perdido-, un vídeo –en el primer plano, muestra unos carritos de la compra como enjaulando a dos perros y dos niños, que está en segundo plano, jugando ambos al mismo juego como si de la misma especie se tratara-. El candado recuperado del primer trabajo –exposto en la pared mediante un altar improvisado de madera que se encuentra atado con un fino hilo clavado en la pared- y un dibujo –que muestra a unas ranas ¿bebiendo, brincando? ¿quién sabe?-. Todos estos elementos que se repiten –las jaulas, las rejas, las ventanas, las puertas, agujeros que

nos ocultan y/o nos muestran (como el altar) a esos personajes, bestias- son quizás fragmentos de historias perdidas. Y lo más curioso es esa doble realidad que se acentúa en la pantalla del móvil donde se reproduce el vídeo en bucle. Este está subexposto a través de una pantalla fragmentada. Ese acceso/ocultamiento lo recupero más adelante en futuros trabajos. También cabe destacar, que sería la primera vez que introduzco dibujos propios en las piezas. Pero estos dibujos aunque los realice yo, no dejan de ser fruto de mi inconsciente, en determinados momentos que utilizo para evadirme. Son entretenimientos producidos por situaciones en las que mi concentración se dispersa en horarios lectivos (por ejemplo) y juega en términos mentales traducidos a dibujos. Entonces aquí, se produce esa narración fragmentaria que se complementa a través de la yuxtaposición y cercanía de elementos.

La primera pieza en la que empecé a tomar el espacio como tal, atendiéndolo, es decir, lo integre en mi obra intuitivamente, fue en la pieza *Perdido* (20156). Esta pieza se componía por una fotografía de un pendiente circular sobre mi pierna. La historia era que imprimí esta foto para acordarme de que tenía que ir a buscar la pareja de este, puesto que

la había perdido bailando. Entonces al llegar a mi espacio con la fotografía sobre la mesa, me di cuenta de que en la pared, en una zona algo elevada, había una especie de perchita blanca que alguien había pegado a la pared curiosamente. Así que enseguida vi la relación que podía establecer con estos elementos. La foto atravesada por el gancho, justo por el aro (del pendiente). Y lo mejor es que este personaje podía ahora bailar dando vueltas si el espectador decidía jugar con él. Así que cambie el título de la obra con el nombre *El baile* (2016).



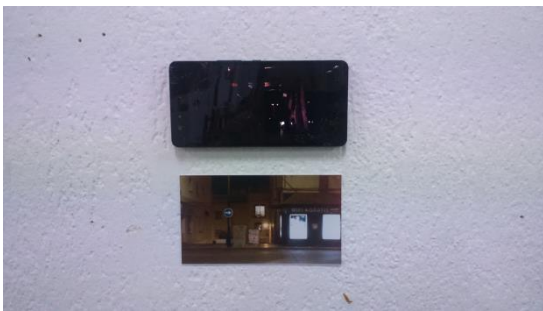
En este punto, he de resaltar que las obras crecen según se van relacionando con otros elementos, que casi tienen vida propia, y el proceso de creación es siempre narrativo.



Grabé un vídeo durante una inauguración de una exposición. El motivo fue el dálmata –que casualmente me fascinan desde pequeña-, con el cual, me obsesioné observando como interactuaba alrededor de toda esa gente que fue a aquella sala.

No solo grabé sino que también realicé fotos con el móvil y las cosas que allí se produjeron fueron varias. Por un lado estaba ese personaje que era el perro danzando a sus anchas como si de uno de ellos se tratase. Era un espectador más. Pero este parecía estar actuando del mismo modo que yo lo hacía. Observaba el ambiente y para él cualquier cosa de interés que estuviese en aquel lugar era motivo de prestarle atención. Esa inocencia aparecía también en elementos como una pegatina diminuta entre los

ladrillos o un dibujo con una fecha casi desapercibido entre grafitis. Un mundo aparentemente amable que en su trasfondo contaba algo más complejo. Enseguida se establecían relaciones entre los distintos personajes y mensajes solitarios que inevitablemente hacían que mi mente maquinase historias más allá de las imágenes. También establecía comparaciones con dos partes de la obra: lo estático (a la izquierda) y el movimiento (a la derecha, no solo con el video sino con las fotografías). Esa dualidad que existe en la propia realidad donde no todo es blanco o negro. Sino que las fotos pueden contener movimiento, tanto como los vídeos poder contener un fragmento estático en el tiempo. Esta obra la titulé *El sujeto* (2016).



Me percaté de algo curioso cuando realicé esta pieza llamada *Señales* (2016) en la que la fotografía parecía ser una especie de *yincana* y el vídeo dejaba de ser un vídeo para ser una serie de fotografías sucedidas, como una especie de código morse. Parecían

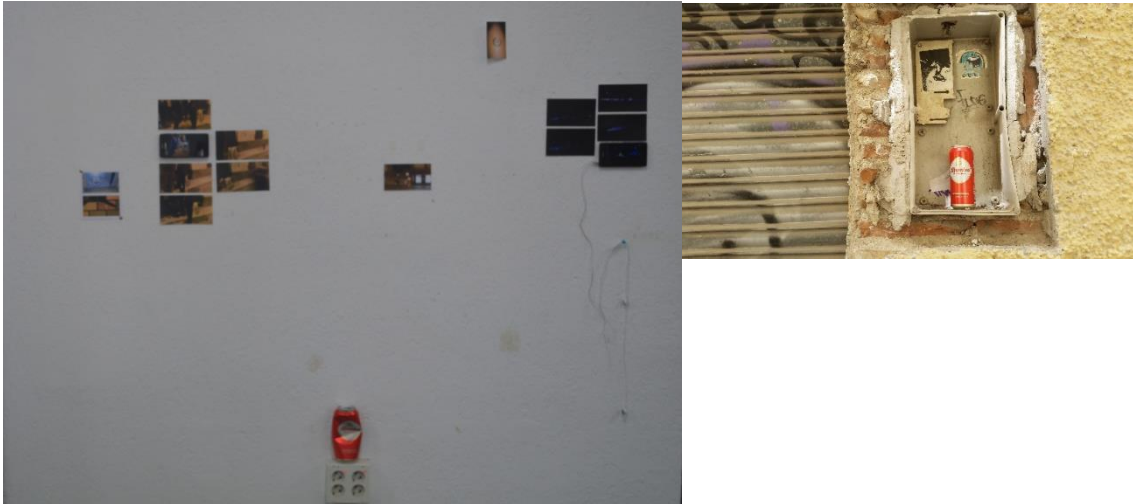
querer decir algo. Mandar, ambos, mensajes en clave que había que descifrar.

Y por si fuera poco el maravilloso azar que tuve hasta ahora, encontré en la galería de fotos de mi teléfono una serie de fotografías parecidas, del mismo motivo, pero con pequeñas diferencias, que ni siquiera yo había realizado –o eso creo-. Aparecieron sin más. Puede ser que el



móvil se desbloquease por algún motivo y la cámara disparase azarosamente, componiendo una singularidad de luces y colores como si de un cuadro pictórico se tratase. La visualización general de la galería de fotos (en el móvil) me recordaba a los juegos en los que hay que encontrar las diferencias de dos imágenes muy similares. Por este juego decidí imprimir estas fotografías en esa pequeña escala y colocarlas todas juntas creando una composición que recuerda al de las copias de contacto que se hacían de los negativos de los carretes de las cámaras analógicas.

Un día en mi estudio, estaba bebiéndome una cerveza y al acabarla la apoyé en un cuadro de enchufes que estaba sobre la pared donde tenía algunas de las piezas. Hice una foto de la pared al completo y me di cuenta de que allí estaba relacionándose totalmente con todas las elementos de mi estudio. Entonces recordé una fotografía que había realizado semanas antes en un callejón.



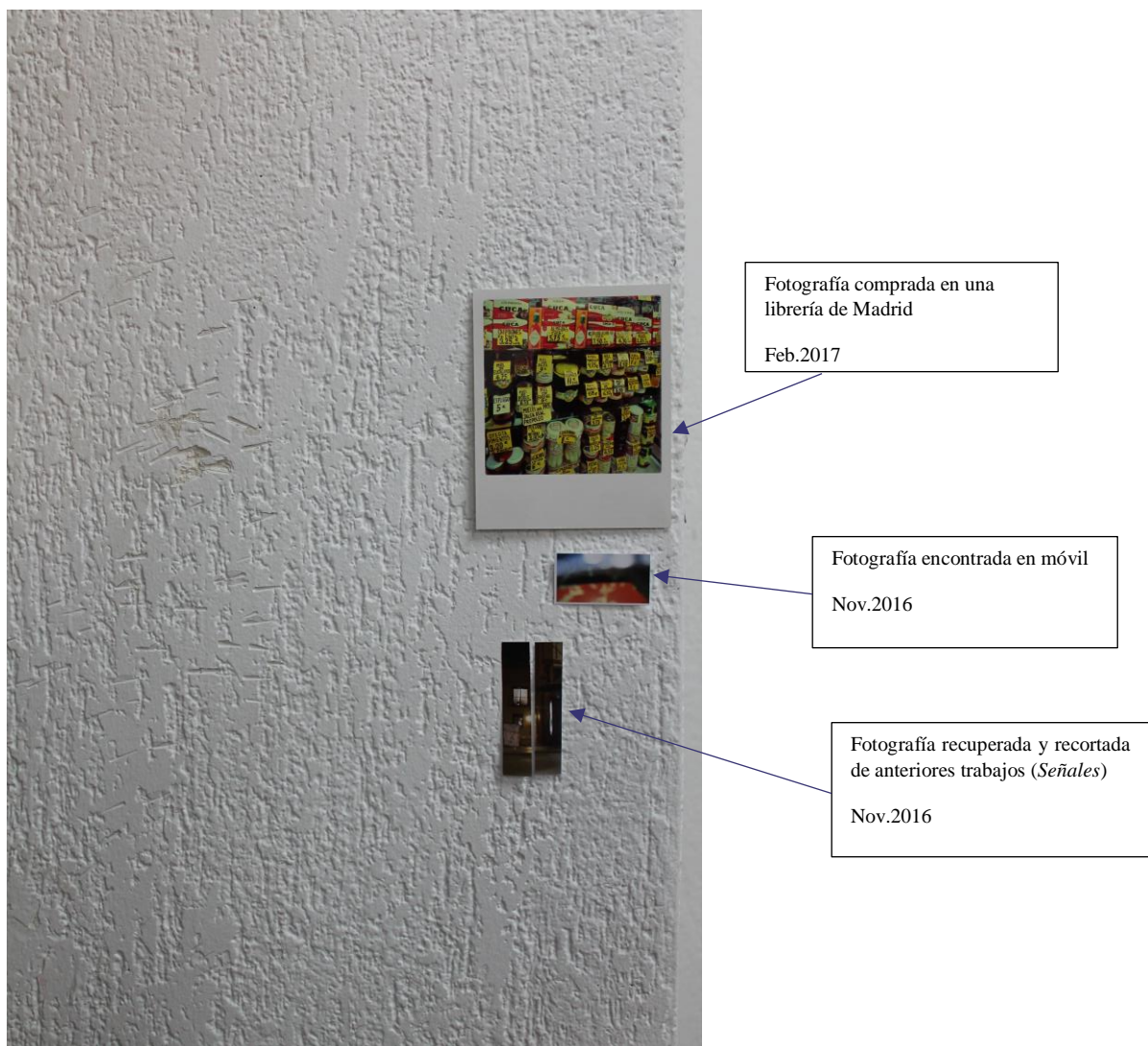
Era la misma cerveza y colocada en lo que parecía ser un cuadro eléctrico viejo. De repente tenía a un doble del personaje de aquella escena. Así que coloqué un pequeño cartelito que ponía “NO TIRAR GRACIAS!:)” señalando a la lata de cerveza. Pero al día siguiente se había esfumado. Todo quedó en un espacio en blanco donde permanecía ese cartel, y fue entonces cuando decidí continuar esa comunicación de carteles y coloqué al lado otro cartelito que ponía “GRACIAS A QUIEN NO HA LEÍDO ESTO. Por segunda vez”.



Yo no era totalmente consciente de lo que estaba sucediendo allí. Tan solo me parecía una especie de juego en el que parecía comunicarme con un amigo invisible.

En este punto se produjo una vuelta de tuerca más para mi proyecto y decidí hacer limpieza y reorganizar. Analicé todo lo que ya tenía y derivé en trabajar más aún de manera intuitiva y dejándome llevar. Como un niño inocente en todo un mundo de aventuras diversas. Jugué más con objetos encontrados en aquellos lugares y no tanto con las fotografías y los vídeos –aunque estos los siguiese produciendo, los aparque de algún modo-.

Agrupé algunos de los elementos y los documenté.



Papel recogido en Madrid en una exposición
Feb.2017

Papel encontrado en la facultad y recortado inconscientemente durante una conversación con los colegas y posteriormente manchado de café accidentalmente
Abr.2017

Posavazos de un bar irlandés de Malasaña (Madrid)
Feb.2017



Papel y carta encontrados en las calles nocturnas de Malasaña (Madrid)
Feb.2017

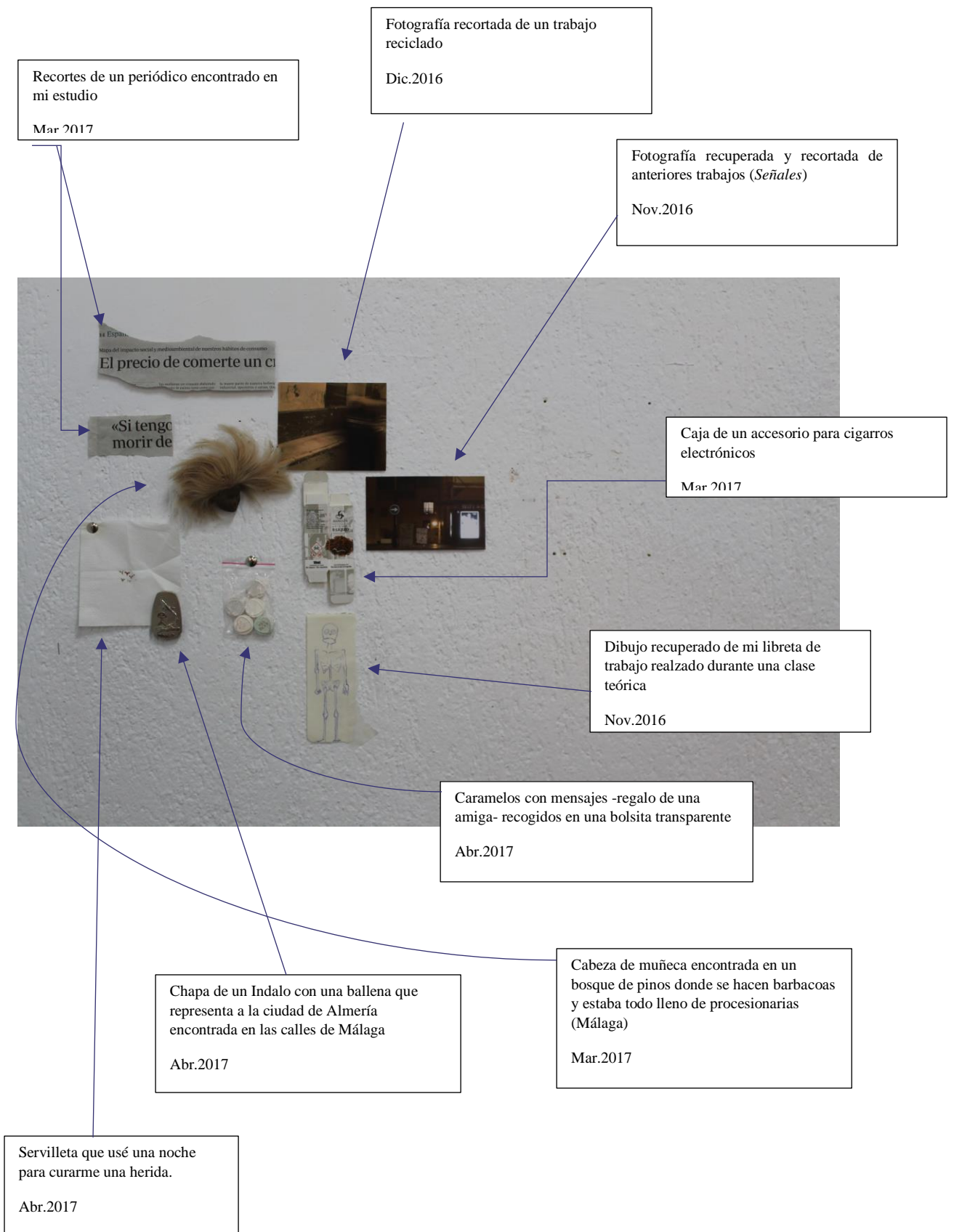
Regalo de un amigo traído desde .2017

Cerilla de la caja quemada
Abr.2017

Ticket de una compra en Cracovia (Polonia)
Abr.2017

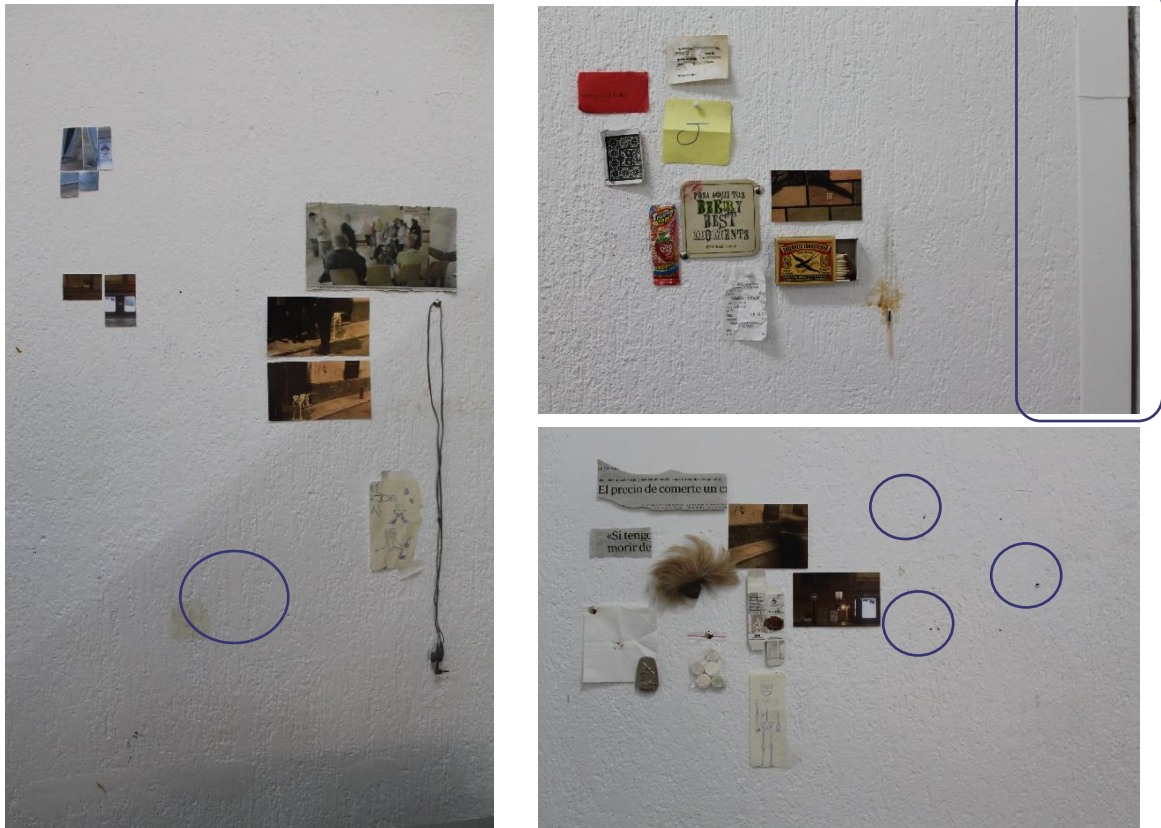
Envoltorio de un Trueno Pop (chuque que explota haciendo chasquidos en la boca)
Abr.2017

Fotografía reciclada de anteriores trabajos y realizada durante una exposición en Lagunillas (Málaga)
Dic.2016





Me di cuenta que en las imágenes de esas fotografías que sacada incluí compositivamente imperfecciones de la pared que sin percatarme (en ese momento) pasaban a formar parte de ese conjunto de cosas.



Una amiga encontró cerca de unos contenedores del centro de Málaga, unas fotografías rotas y unas cartas escritas a mano, sucias y estropeadas. Las cartas las guardé para retomarlas más adelante, y me centré en las fotografías. Estaban cortadas por la mitad y, aunque a simple vista parecían encajar, uní algunos trozos con otros y resultó ser un puzle que no dejaba ver la imagen original. Ninguna conservaba su otra parte. Así que uní en parejas varias de ellas creando una nueva historia. También añadí algunos otros elementos.



Platitos de cerámica comprados en una tienda de antigüedades del centro de Málaga durante uno de mis paseos solitarios

Mar.2017

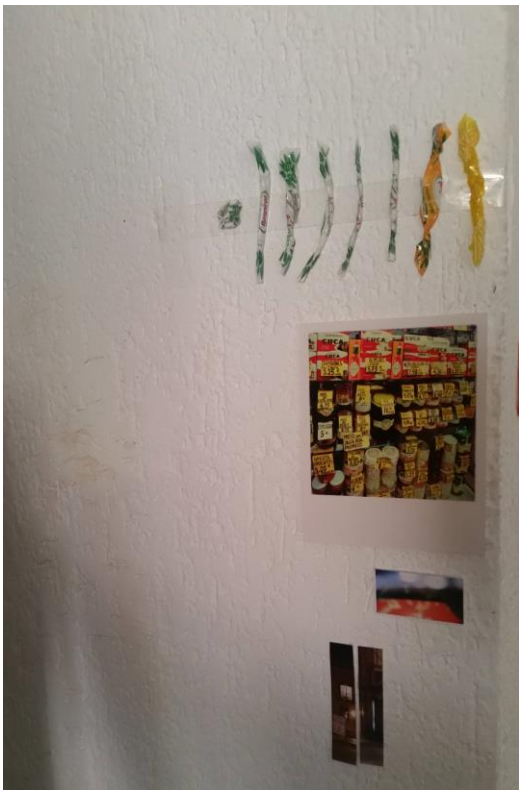
Fotografías encontradas en una basura por una amiga

May.2017

Plástico adhesivo encontrado en un callejón de Málaga con una frase escrita que dice "DONDE EL DIABLO NO PUEDE IR"

May.2017

Volvía a retomar una de las piezas de estudio y añadí otro elemento.



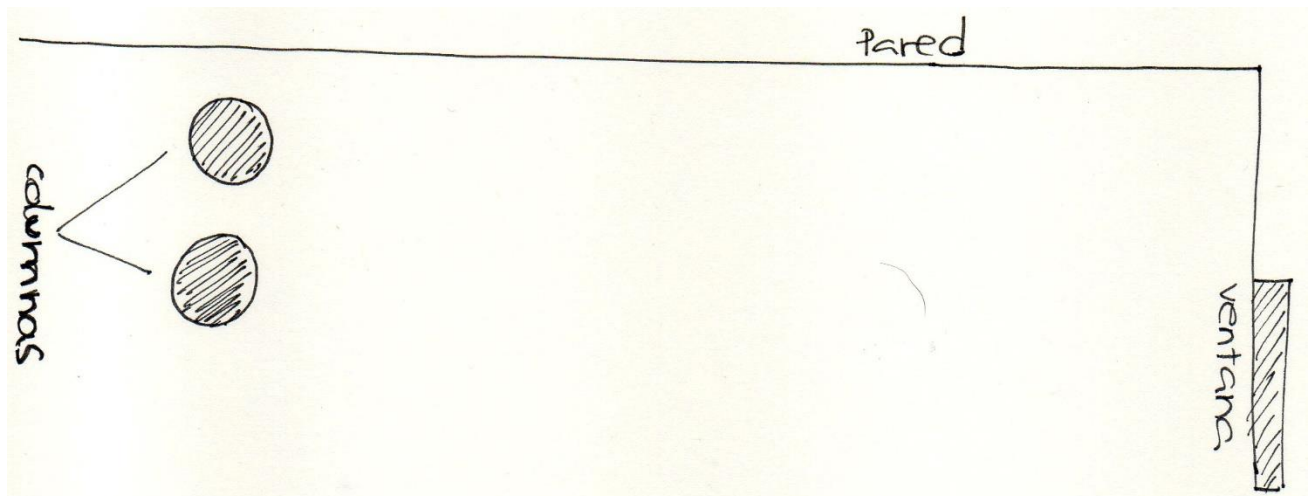
Envoltorios de caramelos que mi abuelo consumió en los últimos meses/semanas antes de morir.

Dic.2016

Cada vez más las cosas que me encontraban me parecían más curiosas. Cuanto más encontraba y añadía más interesante parecía volverse el relato.

Al trasladarme de espacio –del aula de cuarto curso a la Sala de Trincharte- toda la historia cambió. Era un nuevo lugar. Los elementos ya funcionaban de otro modo. Mantuve la pared tal cual me la encontré. Me senté con todas las cosas que había recolectado de trabajos anteriores y las agrupé formando relaciones que creasen historias, aventuras que contar.

El espacio tenía dos paredes haciendo esquina a la derecha y a la izquierda se topaba con dos columnas.





Entre las dos columnas coloqué la coca-cola gigante –con la que ya había trabajado antes- y lo quise relacionar con la pequeña fotografía con la que ya había trabajado en varias ocasiones.

Lo más curioso es que al analizar la composición de la fotografía de ambas piezas en el ese espacio, intuitivamente había incluido otro elemento más que sin duda formaba parte del conjunto: los taburetes vistos detrás. Nuevamente creando ese ambiente de bar presente pero solitario.

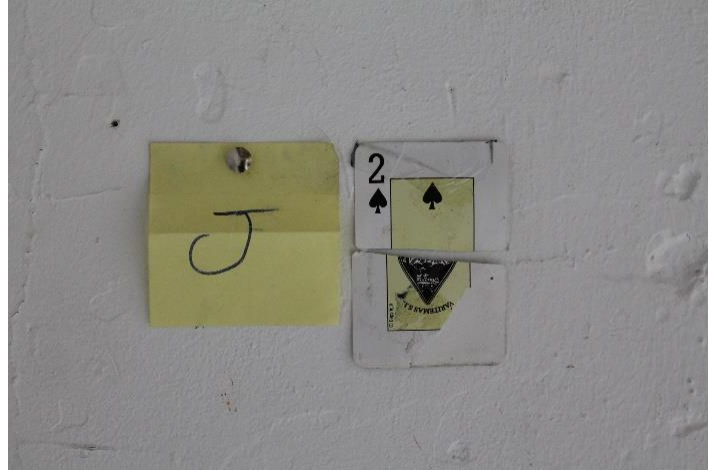
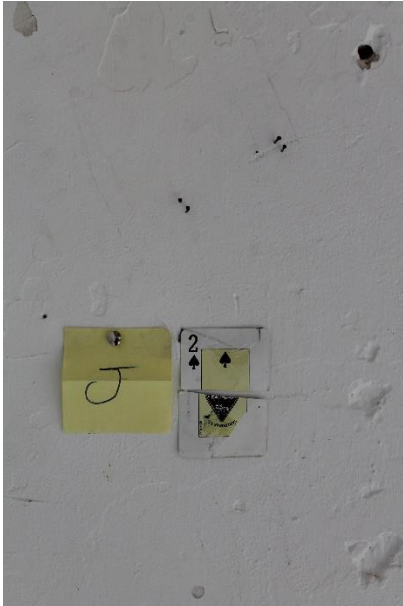
Después coloqué las fotografías con las que ya había trabajado en la pieza de la coca-cola, pero las dispuse de manera diferente; sobre la pizarra, porque es el lugar donde se anuncia lo que va a haber ese día en el bar, del mismo modo que yo anuncio lo que sucede en ese vídeo que posteriormente incluiré.



Imprimí más fotos en miniatura –recuperadas de las primeras piezas- para la columna, reproduciéndolas cada una 3 veces. Y usé solo unas pocas que me interesaron para realizar esa composición que parece querer salirse de la columna.

Quise establecer esa relación entre el ámbito de un bar en el que suceden cosas que cobran sentido cuando se juntan y se comparan, al igual que las miniaturas de estas fotografías que no parecen ser nada solas y en su conjunto te das cuenta de que se reproducen y puedes apreciar que entre tanta multitud aparentemente igual, existen pequeñas diferencias. Se comportan como una secuencia de movimiento.

Recuperé la media carta cortada que había encontrado en Madrid junto a un posit amarillo que tenía una J escrita a bolígrafo. La carta eran dos mitades pegadas por la cara del contenido, por lo que no dejaban ver su contenido. Me entro curiosidad, en este punto del proyecto, y las separé. Entonces descubrí que ni si quiera las dos mitades pertenecían a la misma carta, a pesar de pertenecer a la misma bajara. Me involucré de repente en medio de lo que parecía ser un truco de magia en el que el posit descubría una carta más.



La pared en la que las coloqué fue específicamente en una donde se apreciaban unos clavos y agujeros que atacaban esa pared al igual que habían sido atacadas esas cartas.

Luego construí otro escenario. En el que ocurrió una cosa curiosa. Y es que lo que en un principio tape con un azulejo, este se calló por la goteras de un día de temporal, y descubrió en la pared un desconchón que pasó a formar parte de la pieza.



Postal de Nerja en una excursión donde no estaba nada planeado.
Ago.2017

Y el azulejo se convirtió en víctima de otro escenario por el que había sido modificado. Le coloqué un cartel reciclado que ponía “NO TIRAR GRACIAS :)”, en principio con el fin de que no pareciera el un desecho y por alguna razón se lo llevasen de allí. Pero con este cartel estaba atribuyendo tantos adjetivos que darían paso a tantas historias creadas que ambas cosas permanecieron como una sola pieza.



Esta zona se divide en tres partes. Una compuesta por la relación en pareja – como el juego de hacer parejas de esas cartas antiguas en las que tenías que formar incluso familias- en la que se completa un puzle en el que congenian franjas y colores; creando composiciones nuevas distintas a las

que originalmente existían. En cualquier caso esta parte se centra en la cuestión de los límites de esa unión por parejas –dos flores, dos personajes, una acción repetida, dos colores opuestos repiten el mismo motivo, etc-.

La siguiente relación es la fotografía del anciano en ese humilde pueblo solitario junto a un posavasos que roba unos labios en ese bar irlandés. Crea entonces un recuerdo de ese mensaje con los labios marcados que llena de significados la fotografía, desvelando lo que parece ser un secreto.



Entonces incluyo la última parte que es la de las cartas que ya tenía de hace tiempo pero que no había leído hasta entonces. Y solo me interesaron cuando leía aquella historia –por eso el cartel que recuperé de la pieza de la cerveza, que ponía “GRACIAS A QUIEN NO HA LEÍDO ESTO!!”- de un mujer encarcelada que siente pleno amor por lo que parece ser su pareja. Al leerla puedes recrear a los personajes y crear una historia. Solo se leen algunas claves que te permiten construir tu propia historia a través de deducciones.

Entonces este se convierte en un espacio de fisuras –como el mismo espacio se presenta: la pared rota, sin algunos trozos- encuentros momentáneos que han sido separados, personajes desplazados en el presente que estuvieron unidos en un pasado, historias de melancolía y secretos que descubrir.

Aquí añadido algunos elementos nuevos.



Este espacio me resulta algo tenebroso. Es una relación donde la muerte parece estar presente junto a esos fetiches y adicciones que esconde ese mundo donde los elementos de una infancia están perturbados. Dibujos infantiles borrachos de alcohol, mensajes que

cambian su sentido en el contexto en el que se encuentran pasando del cariño al abuso, cabezas de muñecas violentadas que parecen ser extraídas de un rito vudú, complementos de un tabaco que nos venden como no adictivo, servilletas donde parece ser todo amable forman manchas de sangre que simulan pájaros junto a la chapa que representa la ciudad de Almería, un calcetín de un bebe que se le introduce un corcho de botella con una fecha. Todo nos sitúa en un espacio, un lugar, un momento en el tiempo y unos acontecimientos vividos por unos personajes que han perdido la infancia hasta tal punto de matarla.

En la esquina descubrí una mancha que me interesaba y arrastre hasta allí un botella vacía pero cerrada y una vela apagada y tapada con una tela. Son las huellas del personaje que allí yacía en un momento pero que después se consumió.



Establecía una nueva unión de partes de unas fotografías con las que ya había jugado antes. Las manipule con las tijeras y creé nuevos escenarios.



Tras un día de tormenta apareció el espacio modificado y un elemento del que me apropié: una escalera. Alguien la llevó hasta allí y dejó su huella y yo quise intervenirla con cosas mías.

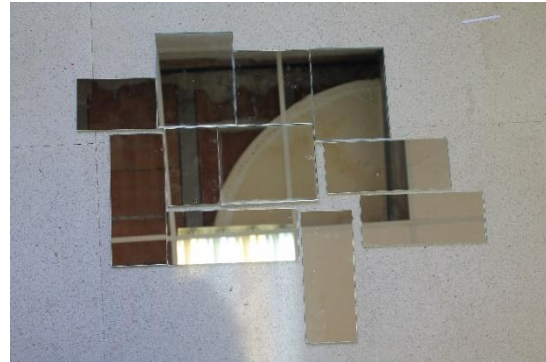
Parecía tratarse de un circo donde un equilibrista tenía que atravesar una cuerda hasta llegar a ese vaso donde despegaría como ese personaje Disney. Creando la tensión de esa fina cuerda que atraviesa ese espacio donde la caída llega a una caja de juguetes donde el juego termina y los juguetes se convierten en meras estructuras vacías de contenido.



Otro detalle más me llamó la atención y es que la misma escalera contenía las palabras “BELLAS ARTES” y “ESCULTURA”. Conceptos con los que juega la misma pieza.

En este punto comencé a ser consciente del espacio, puesto que este desempeñaba un papel muy importante en todo el proyecto. Recreaba los escenarios y se hacía con ellos, estableciendo conexiones de semejanza tales como su propia forma –líneas, desechos, ruinas, fisuras, huecos- por eso empecé más todavía a tenerlo en cuenta.

Juego por distintos espacios y con los mismos elementos. Muevo algunos personajes, los introduzco en distintos escenarios y los registro, viendo las distintas posturas que adoptan estos según su contexto. Cómo interactúan con los distintos espacios. En qué se transforman. Es decir, distintos espacios/escenarios, con los mismos elementos/personajes, que cuentan distintas historias/relatos, presentando/actuando de distinta manera.



Recupero la pieza *Reflejos* pero ahora esos vídeos los dispongo sobre el suelo y el sonido sale de un pequeño altavoz que dispongo por toda la sala. Y le añado espejos desde los que se refleja el techo y cualquier cosa que se ponga delante. Así que juego con ese concepto de incluir es propio espacio y todo lo que lo compone –incluido el propio espectador- en mi obra.



Muevo la silla por diferentes espacios.

Introduzco unas piezas en otras y desplazo los objetos haciendo varias pruebas. Jugando con todo lo que me rodea.



Me doy cuenta de cómo funciona cada una de las vistas de esa pieza. Donde a través de un agujero puedo observar una ventana, y como el techo comparte una estructura con la de la coca-cola.



Entiendo la peana como una pieza móvil y surge una estantería por un lado y por otro un muro. Pongo y quito elementos probando, ensayando.



Recupero una foto que guarda relación con un espacio del que me doy cuenta -en una de mis idas y venidas de la facultad- que le falta un trozo y yo intento completar esa pieza, o al menos recogerla.

Desde este instante, todo lo que recopilo en ocasiones me parece de gran interés, por eso decido hacer un catálogo que acompañe a mi exposición donde se vea como ese personaje transcurre por diferentes lugares y que sucede con ellos.

Juego con esta foto como una pegatina, pegando y despegando.



Muevo la caja para montarla sobre una peana donde parece que hayan pintado un mural en la pared. Es algo pictórico que función con otros elementos.

Al retirar la caja, deja verse entre la escalera, perfectamente ese azulejo y el espacio se compone de un modo más visual. Y las luces y el suelo envuelven a ambas piezas.



Si hacemos una mirada cercana del juguete deja entre ver el taburete con la vera. Y entonces dejamos de ver la escalera y damos paso a una escena de capilla, como de un rezo –gracias también a la posición de las manos de este juguete.





En esta pieza me apropio de materiales que encuentro en la sala y los combino con algunos de los elementos que recolecto en las calles. La confrontación parece generar una especie de máquina recreativa: las monedas que pueden ser introducidas por los agujeros, las pelotas encajadas como premios, que comparten la gama cromática de las fotografías que parecen sacadas de un burdel, junto a los dos “cascos” que simulan dos pechos mecánicos.

También intervengo en pequeños trozos de obras en las que ya he intervenido antes, pero ahora en otro sentido. Introduzco el diminuto objeto de la matrioska -la última de la serie- que se presenta como independiente fuera del cascarón de sus otras hermanas. Para lanzar esos mensajes de la fotografía, que no hacen



más que reivindicar su independencia. Y esto junto a una botella vacía que, con el patuco encima, parece ser un frasco de cloroformo con el que la matrioska podría evadirse, desaparecer de esta realidad a la que se supone que está condenada.



Tenemos también el pequeño teatrillo que monto, gracias a la forma en la que encuentro ese sofá. Tal cual está en la fotografía: expuesta en una pared junto a otros elementos que

le dan un sentido argumental. La lata con una planta se asemeja a la forma en la que el teatrillo se encuentra dentro del mismo personaje real. Haciendo de este un objeto vivo.

Esto último es una cuestión interesante para mi proyecto. Especialmente para justificar las piezas definitivas. Lo cierto, es que no existen para mí las piezas definitivas. Cuando utilizo este termino me refiero al carácter de estaticidad que esto supone. Las piezas no paran de evolucionar, se encuentran llenas de vida y cargadas de infinitas historias. De ahí que lo que presente en el dossier gráfico como piezas seleccionadas, pueden no corresponder a las piezas en sala. Es lo que convierte mi obra en un proceso de continua evolución y adaptación.



Dispersé varias de las matrioskas por distintos puntos de la sala ocupando rincones y espacios de otros compañeros. Esta que podemos ver en la fotografía, creaba un reflejo en el suelo que, a su vez, parecía proyectar una sombra en esa pared. Parece contarnos como es ella, como son sus

comportamientos, sus secretos, sus maneras de multiplicarse y de aparecer, de desaparecer.

En esta pieza, comienzo a jugar ya no solo con elementos tangibles, sino con efectos lumínicos que se incorporan en las piezas y que crean ritmos. Me doy cuenta de cómo las piezas tienen diferentes formas de presentarse según las horas del día: como ocurre en la vida. Son personajes que se trasforman con la luz –como si fuesen licántropos que se convierten en seres completamente distintos. Luces verticales que atraviesan las ventanas y continúan el recorrido con la tabla que alcanza el suelo.



Proceso de investigación teórico-conceptual

El paseo, como punto de partida, fue la principal motivación para mi trabajo. Y para comprender todo lo que suponía este concepto de *pasear* leí y disfruté del libro *Walkscapes. El andar como práctica estética* de Francisco Careri. Este habla de cómo se entiende ese tránsito en la ciudad en determinados momentos de la historia que llevan consigo un movimiento. Las derivas Situacionistas establecen que es la propia realidad cotidiana la que debe convertirse en algo maravilloso. Pues bien, esta es la base principal de mi trabajo.

El primer material con el que trabajé fue con el vídeo, ya que me interesaba hablar de una simultaneidad de lo sucedido, una *espacialización del tiempo*, es decir, un acontecimiento temporal que se contempla en su total eventualidad abarcando tanto su actualidad como su memoria – por eso que la reproducción de todos los vídeos sea en bucle-. Un suceso interminable que no acaba de completarse sin ser infinitamente reproducido, entendido en un conjunto de vídeos que están obligados a la cruda realidad de la continuidad del transcurso. En cada uno de ellos se puede observar una espontaneidad curva de las anomalías, de los accidentes. Cada momento viene dado por una práctica del recorrer el espacio de manera aparentemente similar, pero que se interrumpe por múltiples encuentros que me sorprenden como caminante particular. En las paradas muestro esos residuos que me atraen por su potencialidad plástica o su extrañeza.

Puesto que es un trabajo procesual, esto no acaba con la práctica del andar sino que se abre a otros campos, dando lugar a la comparación entre ellos. Así se presentan las relaciones que se establecen, no solo artista-obra, sino espectador-obra, al visualizar todo el conjunto a la vez, se puede establecer una serie de relaciones entre los diferentes elementos y lugares.

Sorprende encontrar en los alrededores de un espacio objetos relacionados que permiten imaginar supuestos relatos de la vida de esos objetos. Esta es otro estudio de reflexión añadida a todo lo dicho anteriormente –referido en el libro de Francesco Careri-.

Me refiero a un relato que establece el mismo recorrido a través de ese paisaje. Pero este, habla por sí solo. Lo que invita a practicar el silencio para contemplar el potente lenguaje plástico constituido en su propia autonomía, dentro de un entorno. Pero esta autonomía de la imagen, a su vez, no puede estar sino bajo la sombra de la memoria del espectador.

Aquella que le hace construir en la totalidad de los sucesos una narración del conjunto. Entenderíamos pues, la condición de objetos independientes que existen gracias a un conjunto de relaciones con su entorno. Esta yuxtaposición de los hechos cuestiona al receptor a cerca de la temporalidad, el movimiento, los objetos autónomos, las relaciones del espacio, la narratividad y la inestabilidad. Esta última, hablaríamos de ella como una inestabilidad física del vídeo que corresponde con la característica del tiempo, que implica, a su vez, movimiento, recorrido y relato. Esta cadena de conceptos, van de la mano y sería inútil intentar hablar de alguna sin mencionar el resto. En estos términos se mueven algunos de los pensamientos de Didi-Huberman o Hito Steyerl.

Digamos que al atravesar un espacio te pones en movimiento, y recolectas residuos de ciertos sucesos, entendidos en un tiempo total (que implica, su pasado su presente y su futuro como uno) desvelando las posibles relaciones que se establecerían en los entornos.

Los espacios se llenan de significados por su forma estética. Pero el movimiento que se produce al atravesarlo -con más o menos velocidad- influye en su transformación. Por lo tanto el espacio nos domina, cambiando nuestra visión de las cosas. El juego está presente en la creación de los ritmos en ese movimiento, alterando la estabilidad con las detenciones y los cambios de velocidad, y los acontecimientos inesperados que nos permiten extrañarnos y preguntarnos por qué. Aludiendo al recuerdo y enlazando unos sucesos con otros. Conformando así una nueva realidad, un relato que deja volar la imaginación de cada espectador, dándole total libertad a su entendimiento.

Al detenernos tomamos conciencia del paisaje y de los objetos con los que nos encontramos, amenazando así su intimidad, su esencia de la forma. Entonces podemos preguntarnos, ¿somos nosotros quienes miramos a las cosas o son ellas quienes nos miran a nosotros?, y si es así, entonces ¿hablaríamos pues de un acto inconsciente o de un acto consciente de las cosas que se nos presentan sobre nosotros? Diríamos que la naturaleza de las cosas nos domina, y nosotros debemos dejarnos llevar por ella para comprenderla mejor, aunque no obstante, tengamos claro que a causa de la temporalidad de las cosas la condición de abarcar su totalidad es inconcebible.

Como dice José Luis Brea somos “huérfanos de un pasado que ya no nos pertenece y sólo anhelantes de un provenir que todavía nos corresponde inventar”². Por eso, la relación

² José Luis Brea. *Nuevas estrategias alegóricas*, 1991. Editorial TECNOS, Colección Metrópolis, 1991. www.joseluisbrea.net/ediciones_ce/nea.pdf. Pág. 120.

entre los distintos elementos presentados pretende entrelazar distintas trayectorias en curso, a partir de las cuales, puede surgir algo nuevo. Una narrativa paralela originada en la mente del espectador, causada por la remanencia que posee de ciertos fenómenos de la imagen. En definitiva, enunciar sin nombras, dejar las cosas sin completar, con un matiz borroso que permita al espectador divagar a cerca de las cuestiones que se plantean. Un pensamiento activo por parte del espectador.

El *paseo* da lugar a una documentación de todo esa recopilación constante a modo de diario. Para poder producir encuentros temporales que componen un relato. Lo que se produce con ese choque de materiales, es absolutamente un operador de sentido. Se trataría de poner en cuestión la realidad como el conjunto del objeto con su relato.

El paseo implica *pasar* por un determinado lugar, pero lo que lo diferencia de este último término, es que no existe la prisa. Esa que nos hace correr de un lado para otro de manera lineal y, cuanto más corta, mejor –así no se pierde tiempo para el siguiente objetivo-. Aquí no se establecen metas, no hay presión por una razón concreta, solamente existes tú disfrutando de ese espacio que invades.

En este punto, tengo que mencionar la aportación de Cartier-Bresson con el concepto de “el instante decisivo” y el género del Street Photography. Esa captura del momento inesperado pero que eres capaz de recoger con una cámara. Es esa coincidencia de permanecer en el lugar justo donde ocurre ese decisivo instante. Observar,



ser paciente y tener intuición, son las claves para hacerte con ese preciso suceso. Son fotografías urbanas que nos cuentan cómo nos habla la ciudad. En la actualidad las telecomunicaciones nos permiten que este género se expanda con mayor rapidez y hace posible que cualquiera pueda ser un productor de imágenes con tan solo llevar encima nuestros teléfonos móviles. De ahí que mi producción audiovisual la realice con la cámara de mi dispositivo.



Elliott Erwitt es otro de los artistas descendientes de este último que desarrolló aún más las cuestiones de lo cotidiano. Me interesan sus fotografías en serie, en cuanto que lo que fotografía es una secuencia de lo que ocurre en ese momento, contando una historia incompleta.

Cuenta pero no cuenta, es decir, las fotografías están cargadas de signos llenas de significados pero también la ausencia de elementos hace que el espectador no tenga más remedio que completar la historia que falta por contar. Intento en mis fotografías acercarme a su estilo: fresco, variado, cotidiano y permanente. Perduran en el tiempo esos mínimos detalles del día a día que pasan desapercibidos para algunos, pero que al capturarnos en una imagen, estos adquieren un carácter distinto, se les da importancia.



Para rescatar esos elementos y presentarlos como focos de atención y que adquieren sentido su contexto e historia, fue útil la lectura del libro *El hombre en busca de sentido* de Viktor Frankl. Tuve la oportunidad de estudiar la necesidad que los hombres tenemos de intentar dar sentido a las cosas más simples, y cómo estas se vuelven las más importantes y esenciales de nuestra persona. Es un libro con un trasfondo que roza la filosofía de Nietzsche y algunos existencialistas.

En nuestro día a día los sucesos/acontecimientos se traducen en objetos perdidos, fotografías encontradas, letras abandonadas, incluso registros audiovisuales que continuamente hacemos sin darnos cuenta con nuestros teléfonos móviles. Ante tanta abundancia de imágenes no somos capaces de sorprendernos por simples detalles que se nos acontecen en las mismas calles y edificios por los que *pasamos* todos los días. Pero ese *pasar de largo*, puede convertirse en un *paseo largo*. Tan largo que incluso no llegues a encontrar ese destino al que rutinariamente estás acostumbrado a establecer.

Desde siempre he sido una recolectora, acumulando continuamente materiales de toda clase –ya sean fotos realizadas o videos realizados por mí u objetos físicos encontrados

de desconocida procedencia-. Estos elementos que recopilaba despertaban mi curiosidad y los escogía en función de la carga de sentido que tuviesen para mí. Porque cualquier cosa puede hablarte pero solo algunas de ellas te permiten la comunicación entre dichas. La artista y directora Agnes Varda nuestra en su vídeo documental, *Los espigadores y la espigadora*, en qué consiste ese trabajo de recolección. Cómo por causa del azar o por necesidad, distintas personas recogen los desechos de otros. Seleccionando y recogiendo objetos, que en su caso, se hace patente con este documental, en el que ella se convierte a su misma vez en una espigadora de imágenes. Agnes en una de sus entrevistas nos cuenta que su intención consiste en desdibujar la distinción entre quien consume y quien produce, entre el público y el autor o la autora. Insiste en su propia imperfección fundiendo vida y arte.

Es pues que me convierto en una cazadora, como la araña que espera paciente a que ocurran cosas, y todo lo que cae en su red se convierte en parte de una historia. Pero con el añadido de que, en mi caso, me muevo y recolecto concurriendo distintos espacios.

Del mismo modo que Manovich divide la pantalla en *Soft Cinema*, es la forma en la que expongo los objetos y los relaciono entre sí.

Lo cierto es que estamos rodeados de cantidad de historias que se presentan en multitud de formas. Para mí estas historias no siguen un curso lineal como el que estamos acostumbrados a ver en el cine y el mundo del espectáculo. Quieren referirse al sentido del tiempo como lo conocemos en nuestro acontecer diario, es decir, no tiene un principio y un fin ni una narrativa clara, sino que los sucesos se presentan de manera simultánea – del mismo modo que funciona nuestra mente-. Es toda esta falta de cronología la que inunda el proyecto y propicia que cada elemento hable por sí mismo pero sin ser totalmente concluyente con el hecho presenta, dejando a aquel que las observa con muchas puertas abiertas que sólo él decide si completarlas y cómo hacerlo.

Los acontecimientos van más allá de las propiedades que encuentras en sus pistas. Y es que cada elemento que aquí recojo, no son más que pistas que establecen un diálogo que favorecen la creación de historias ficticias -referidas así por la manera de su consecución, es decir, son establecidas por mí y no documentadas y contrastadas con la trayectoria real-. Me dedico a exponer una serie de elementos que encuentro en determinados lugares y te cuento lo que está pasando independientemente de que esto sea verdad o no. Pero ¿quién dice que sean realmente ficticias, si la forma en la que se comportan en su conjunto

es del mismo modo en el que lo hacen estos en la vida real? Mi padre siempre me dice: “La realidad supera a la ficción”. ¿Y si esto es cierto? ¿No sería entonces que estas historias, tal y como yo las presento, fuesen más reales incluso de lo que parecen? En cualquier caso, es esa incertidumbre en la que me muevo, disfruto de esa fusión y confusión que se crea. Me aprovecho de ese juego y el mismo espectador es capaz de moverse en esos términos en los que estoy yo, como Orson Welles cuando se disfraza de mago en *F for Fake*, a través de la observación de las diferentes piezas, se consigue un montaje diferente.

No existe una narración lineal sino un barullo de cosas que se conectan desde muchas direcciones. Por eso, este proyecto hace que me surjan varias cuestiones: ¿Qué es real? ¿Qué es producto de nuestras mentes? ¿Quién dice que nuestro pensamiento no está condicionado por múltiples mentiras o realidades ocultas? Lo que tomamos como ficción ¿hasta qué punto no lo es? ¿Qué es realidad? ¿Qué es ficción? ¿Dónde está el límite? ¿Existe acaso un límite?

Este caos de cosas que se encuentran interconectadas al que me he referido antes, es lo que Gilles Deleuze y Félix Guattari llaman *rizoma*.³ Es ese sin fin de líneas de fuga que se conectan desde diversos puntos con otros *agenciamientos*⁴. Y al igual que en nuestro mundo, ha devenido en caos toda esa serie de relaciones entre signos y objetos que resulta imposible establecerles un corte radical.

En cuanto a mi estética austera y mi modo de hacer, destacaré el libro de Hito Steyerl llamado *Los condenados de la pantalla* (2012). Esa *imagen pobre* que circula por nuestro mundo con una rapidez tal que incluso desaparece ante toda esa acumulación. Todos nos convertimos en productores de nuevas realidades. La creación de desechos que presentan formatos reducidos en calidad de información, hacen de esa imagen la posibilidad de tener otra interpretación fuera de su anterior naturaleza visual. Se convierte en un recuerdo, una trampa que transforma la calidad en accesibilidad.

En una entrevista Hito Steyerl nos cuenta cómo evoluciona la realidad con el desarrollo de las nuevas tecnologías: “la realidad es siempre mucho más enloquecida de lo que

³ Deleuze, G. y Guattari, F. *Mil Mesetas*, PRE-TEXTOS. Valencia, 2002. Pág. 9.

⁴ Deleuze, G. y Guattari, F. Op cit. Pág. 10.

podría soñar”⁵. Y es que es cierto que las partes que puede contener una imagen en relación con su propia realidad llegan a ser disparatados. Entonces, nos encontramos ante un sinfín de imágenes que no somos capaces de entender totalmente e, inevitablemente, procedemos a construir otro tipo de realidad social. Pero las preguntas no dejan de acumularse, y es que, ¿qué puede o no asemejarse a esa llamada realidad verdadera? Hito dice que nos situamos en un estado profundo rodeado de secretos, donde las imágenes nos dominan. Somos vigilados por las pantallas, nos miran, nos registran. Y finalmente llegamos a la conclusión de que las imágenes se hacen autónomas y se liberan de cualquier obligación. Es lo que ella denomina el *duty-free art*. Es así como vivimos la verdadera realidad, que es la que se compone de una gran cantidad de acumulación de material que no tiene filtros. Todo vale mientras esté ahí, aconteciendo. Y en el final de esta entrevista Hito nos plantea la siguiente pregunta: “¿Quién crea nuestro entorno visual y bajo qué condiciones?”.

Es el propio extrañamiento el que invade cada una de las piezas, pero es que esto viene dado por el propio carácter que conlleva toda imagen. Esta cuenta pero, a su vez, no cuenta. En eso consiste. Esa doble realidad que nos presenta. Lo que deja ver y lo que no. El producto físico y lo que provoca en nuestro pensamiento. Ambas intentan completarse para poder ser alcanzadas por nuestro entendimiento, pero lo cierto es que siempre a una parte que se nos queda colgando en el limbo, y que quizás como mucho llegue a rozar levemente nuestro entendimiento pero no nuestro conocimiento, y por esta razón no paramos de movernos, no descansamos, sino que seguimos buscando historias. Porque la imagen necesita ser revelada, tiene secretos. Secretos que esconden otros secretos y así sin poder parar de buscar.

Fui a ver una exposición en de Bruce Conner en el Reina Sofía (Madrid), y pude apreciar el trabajo tan diverso al que pude dar lugar el juego de encuentro de objetos. Es un recolector de basura en la calle y un productor, en condiciones simultáneas o secuenciales en diversos medios, de obras híbridas. En el proceso Bruce recupera obras pasadas y las pule, reformando el material. Es así como procedo en varios puntos de mi investigación.

⁵ Hito Steyerl, *Duty-Free Art*, 6.3.2016: (Metrópolis, 2016), <http://www.rtve.es/alicarta/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/> (revisado 20.11.2017).

Además de sus ensamblajes, me interesó este texto que se adjuntaba en el folleto de la exposición:

*“Soy un artista, un antiartista, arrogante, modesto, un feminista, un misógino redomado, un romántico, un realista, un surrealista, un artista funk, artista conceptual, minimalista, posmoderno, beatnik, hippie, punk, sutil, combatido, creíble, paranoico, cortés, difícil, directo, alguien con quien es posible trabajar, accesible, oscuro, preciso, tranquilo, terco, esquivo, espiritual, profano, un hombre del renacimiento del arte contemporáneo y uno de los artistas más importantes del mundo. Se ha dicho de mi obra que es hermosa, horrible, bazofia, genial, dispersa, precisa, pintoresca, vanguardista, histórica, manida, magistral, trivial, intensa, mística, virtuosa, desconcertante, fascinante, concisa, absurda, divertida, innovadora, nostálgica, contemporánea, iconoclasta, sofisticada, basura, obra maestra, etc. Es todo cierto”.*⁶

Efectivamente “es todo cierto”, pues como mi intención en este proyecto en presentar los elementos sin ningún tipo de atributo predeterminado, sino que se conforman conjuntamente, unas piezas con otras, ser una cosa en un determinado lugar y poder ser otra en otro. Deja de ser para ser todo lo que queramos que sea. Las cosas están liberadas de cualquier condición.

Por esto mismo, arropo en mi proyecto todo el escenario del suceso. Instalo conformando un espacio que abarca cada uno de los objetos y existencias que allí se presentan. Juan José Díaz Infante hace un estudio del espacio bastante interesante, que en cierto modo tiene que ver con lo que hago. El artista intervine los espacios en los que expone, directamente. Se describe de la siguiente manera: “Soy atemporal, no estoy en la historia porque estoy más en la ciencia que en el estilo. No estoy en una época. Mi obra ha evolucionado conforme a las diferentes estructuras que he realizado. Cada programa lo trato diferente y en cada obra apporto algo que niego en la siguiente.”⁷

En línea con la composición del espacio con el que trabajo y que después expongo, es decir, el espacio-estudio, se situaría un referente como es Hanne Darboven para mí. Esta

⁶ Carta enviada por Bruce Conner a la galerista Paula Kirkeby, Madrid, 2000.

⁷Hernández Gálvez, Alejandro (2012). *Juan José Díaz Infante (1936-2012)*. Recuperado de <http://www.arquine.com/juan-jose-diaz-infante-1936-2012/> (revisado 22.11.2017)

artista juega con la acumulación de tiempos, vinculando una sistematización racional con un impulso instintivo. Su obsesión por registrar el tiempo es lo que le lleva a apropiarse de diversos materiales que construye y deconstruye su significado. Estos son formas o *seres* que se relacionan con el cotidiano del artista marcando un presente junto a un registro del pasado. No dejan de ser *chismes* que van en línea con todo lo que lleva implícito el arte conceptual y el minimal.

Una exposición de Florencia Rojas (Luna-Lager Bunker, 2017, SALA DE EXPOSICIONES DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES DE MÁLAGA) me enseñó una manera de desarrollar una necesidad que tiene que ver con el querer contar historias. Donde la ficción se queda en un segundo plano al lado de la realidad. Sin saber hasta qué punto estos llegan a ser algo diferente. Como la propia imagen tiene/necesita ser revelada. Signos y formas que dejan entrever pinceladas de secretos que permanecen ocultos. Historias incompletas que inevitablemente intentamos comprender rellenando los vacíos que nos presenta. Es la usencia la que genera las preguntas y las cosas las que se convierten en una especie de contenedores de historias.

Iba más allá incluso del instante preciso sin más, hablada de ellos, hablaba de mí, hablada de algún mundo en el que esas cosas sucedían, y no por ellos tenían necesariamente que haber sucedido así o no, era una cuestión de realidad y ficción a la vez.

Dossier gráfico



Título: Viaje hacia otro mundo

Técnica: Fotografía, objetos e intervención en pared

Dimensiones: 87 x 60 x 1 cm, Aprox.

Año: 2016-2017

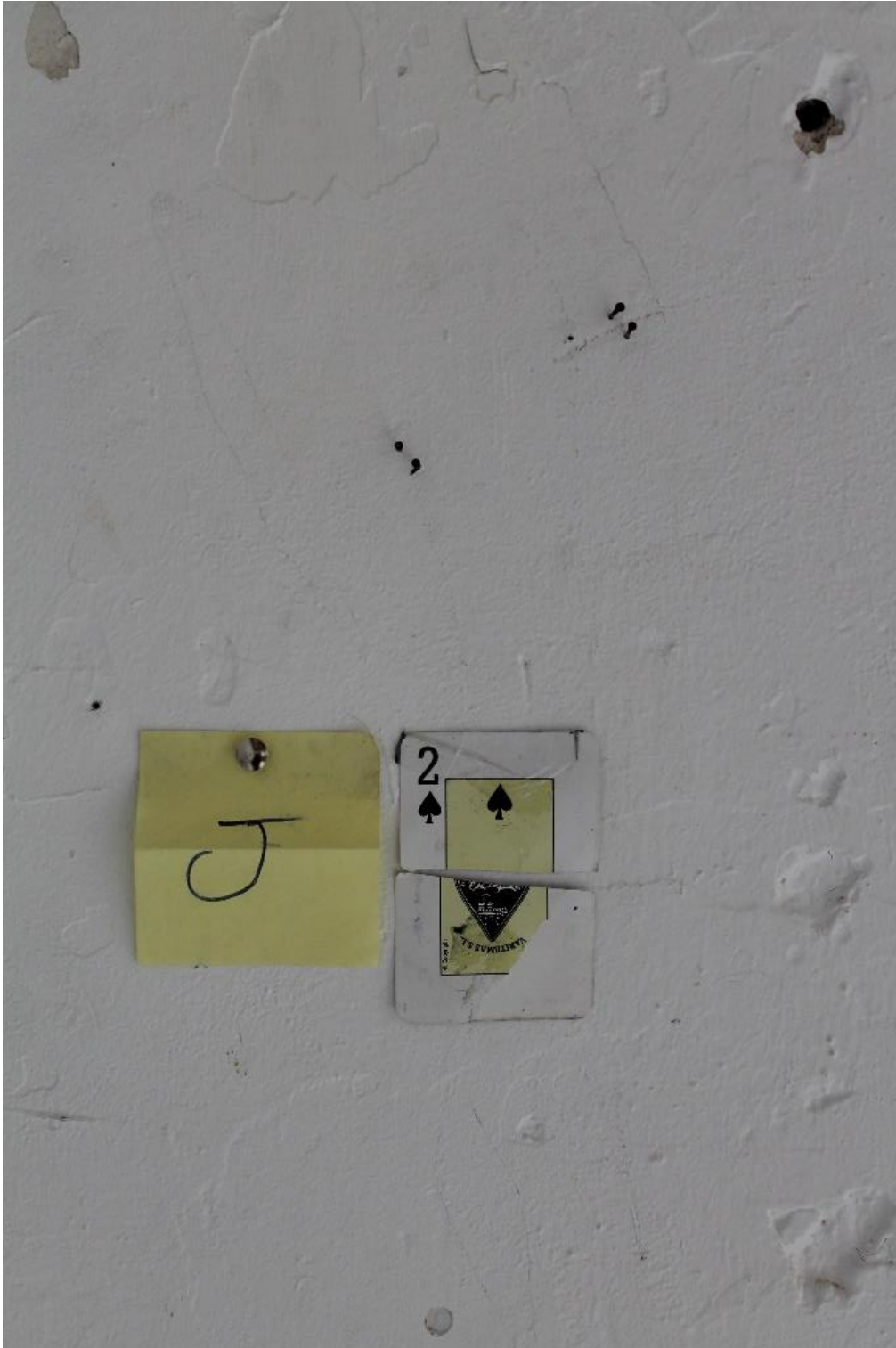


Título: La muerte

Técnica: Fotografía, objetos, recortes de periódico, dibujo e intervención en pared.

Dimensiones: 51 x 60 x 0.5 cm, Aprox.

Año: 2016-2017



Título: La suerte

Técnica: Objetos e intervención en pared

Dimensiones: 40 x 27 x 1 cm, Aprox.

Año: 2016-2017



Título: Parejas fracturadas

Técnica: Objetos, fotografías, escritos e intervenciones en pared

Dimensiones: 130 x 133 x 1 cm, Aprox.

Año: 2016-2017



Título: Lo que supone tirar por ese camino

Técnica: objeto y escrito

Dimensiones: 38 x 40 x 5 cm, Aprox.

Año: 2017



Título: La pegatina

Técnica: objetos, fotografía e intervención en pared

Dimensiones: 73 x 100 x 1 cm, Aprox.

Año: 2017



Título: El teatrillo

Técnica: objetos y fotografía.

Dimensiones: 95 x 77 x 77 cm

Año: 2017

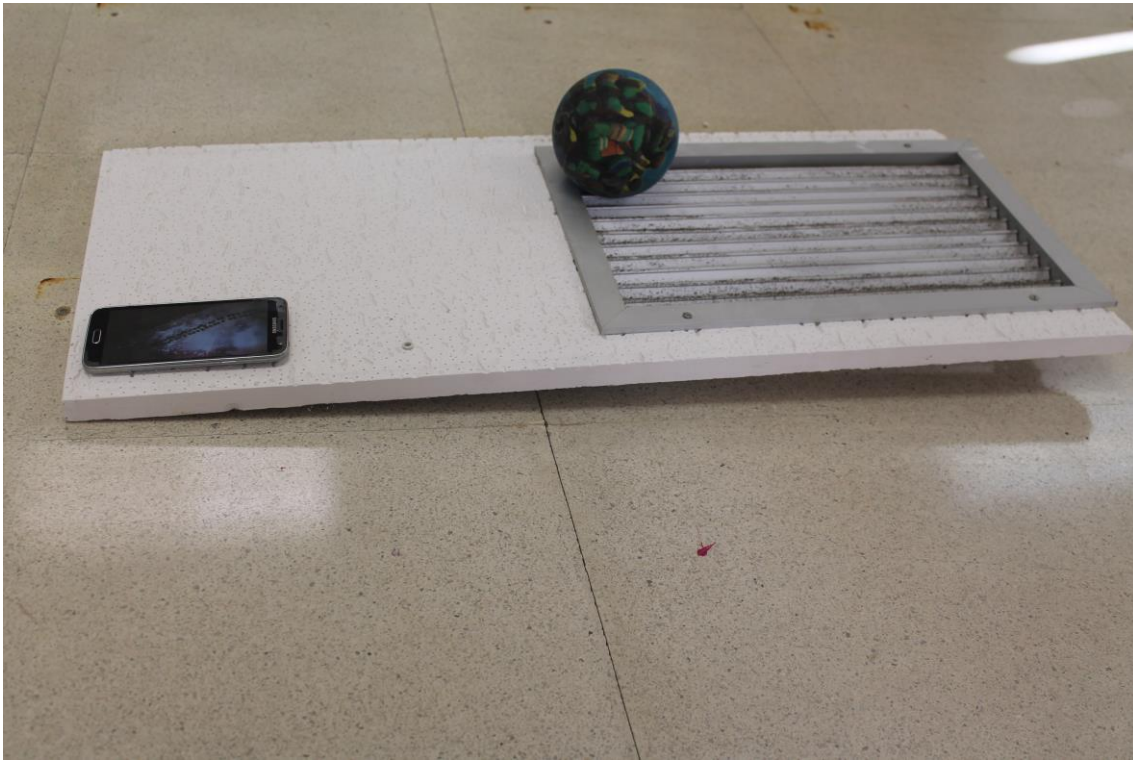


Título: ¿Existe el alma gemela?

Técnica: fotografías e intervenciones en pared

Dimensiones: 21 x 28 cm

Año: 2017



Título: Juegos/fuegos entre líneas

Técnica: objetos y vídeo

Dimensiones: 81 x 35 x 15 cm

Duración: 2'43''

Año: 2017



Título: La máquina recreativa

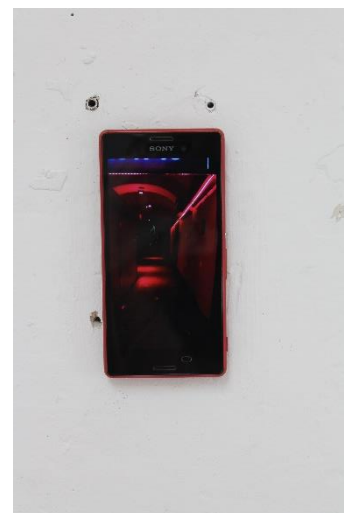
Técnica: escultura con objetos, fotos y vídeo

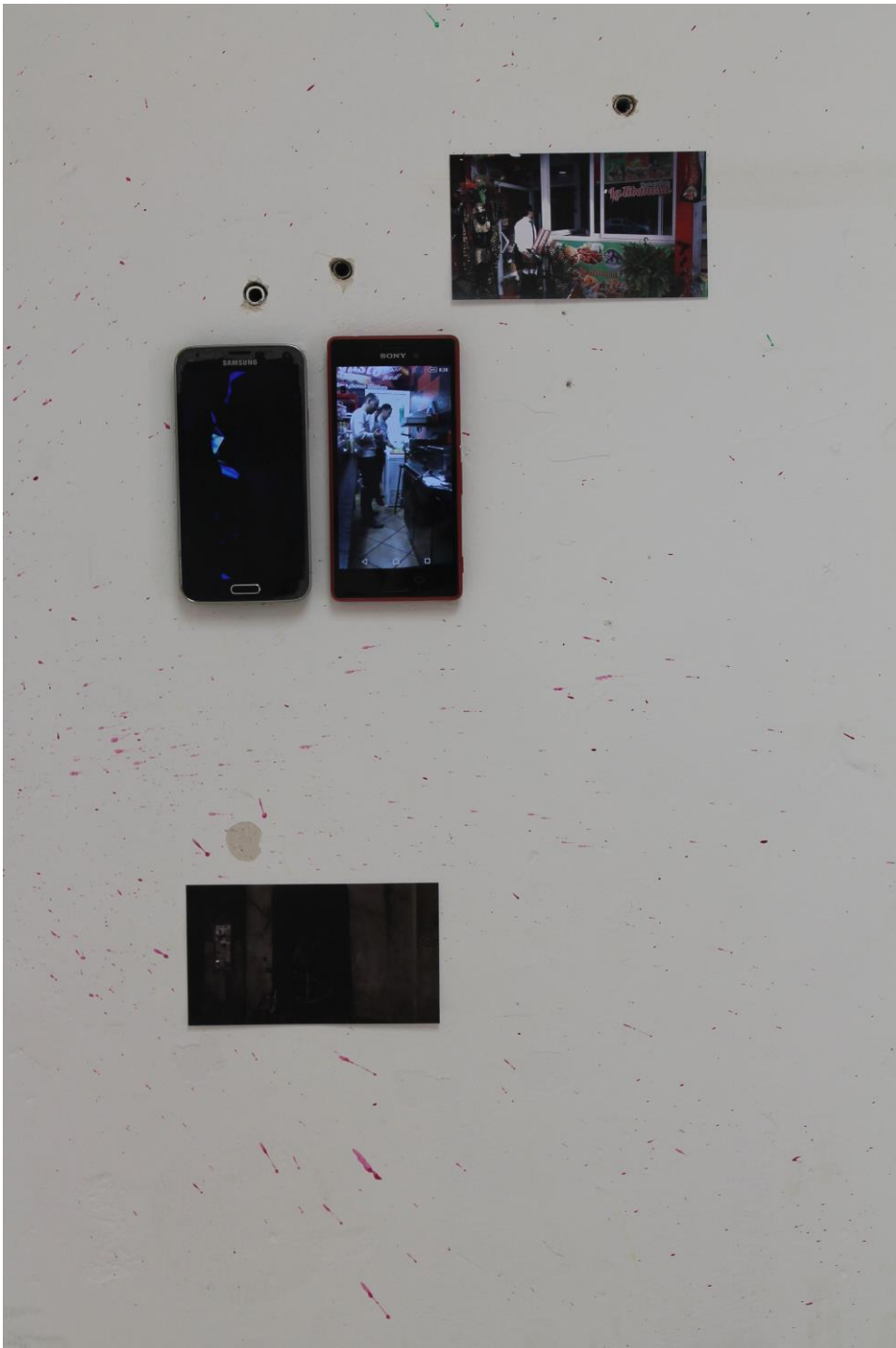
Dimensiones: 150 x 60 cm

Duración: 7''

Año: 2017

-





Título: El lugar del asesino

Técnica: Fotografías y vídeos con intervención de la pared

Dimensiones: 80 x 60 x 1 cm, Aprox.

Duración: 1', 1'50''

Año: 2017



Título: Poli-ladron

Técnica: escultura con objetos

Dimensiones: 58 x 35 x 35 cm

Año: 2017



Título: A través de la ventana

Técnica: fotografía y vídeo con instalación de objetos

Dimensiones: 189 x 140 x 30 cm, Aprox.

Duración: 1'50''

Año: 2017



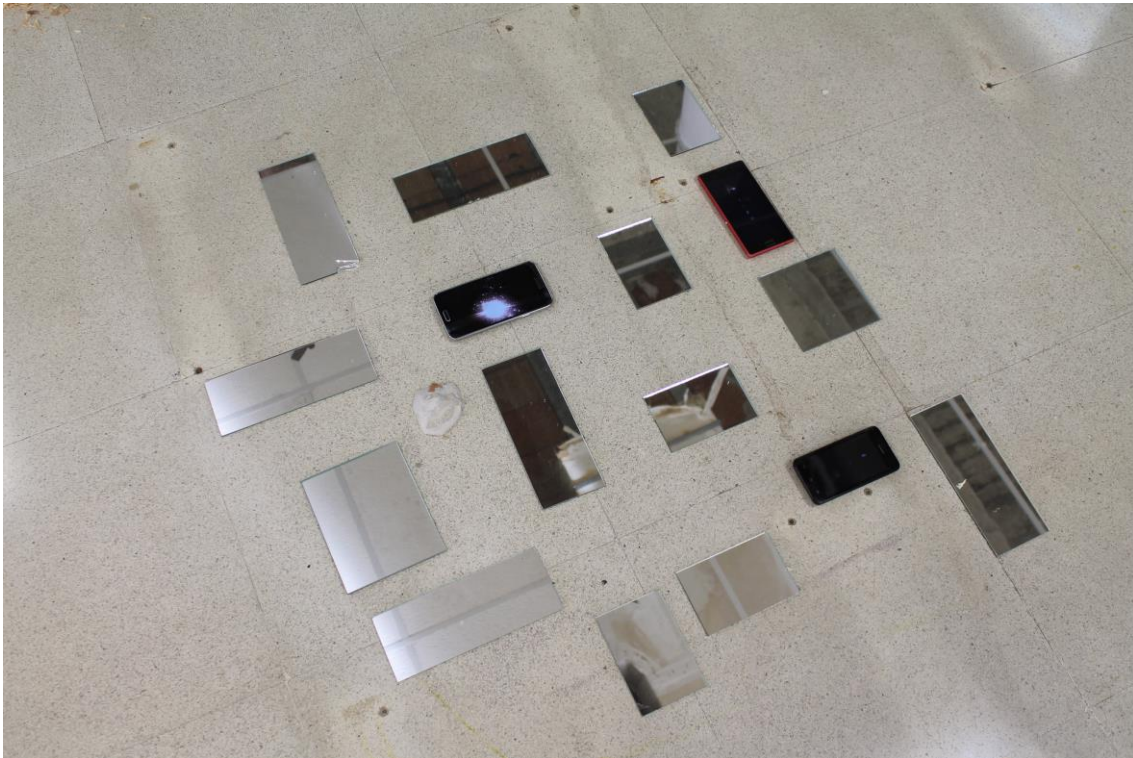
Título: El relato y su azar

Técnica: escultura con foto y vídeo entorno al espacio

Dimensiones: 196 x 120 x 75 cm

Duración: 1'36''

Año: 2016-2017



Título: Reflejos

Técnica: objetos con vídeo y audio

Dimensiones: 106 x 60 cm

Duración: 2'10'', 1'11'', 4'19''

Año: 2016-2017



Título: La mancha

Técnica: intervención en pared y fotos

Dimensiones: 49 x 98 cm

Año: 2016-2017





Título: Lo que pasa dentro del bar y lo que pasa fuera del bar

Técnica: escultura de objetos y fotos

Dimensiones: 133 x 120 x 68 cm

Año: 2017



Título: Los residuos: su doble realidad

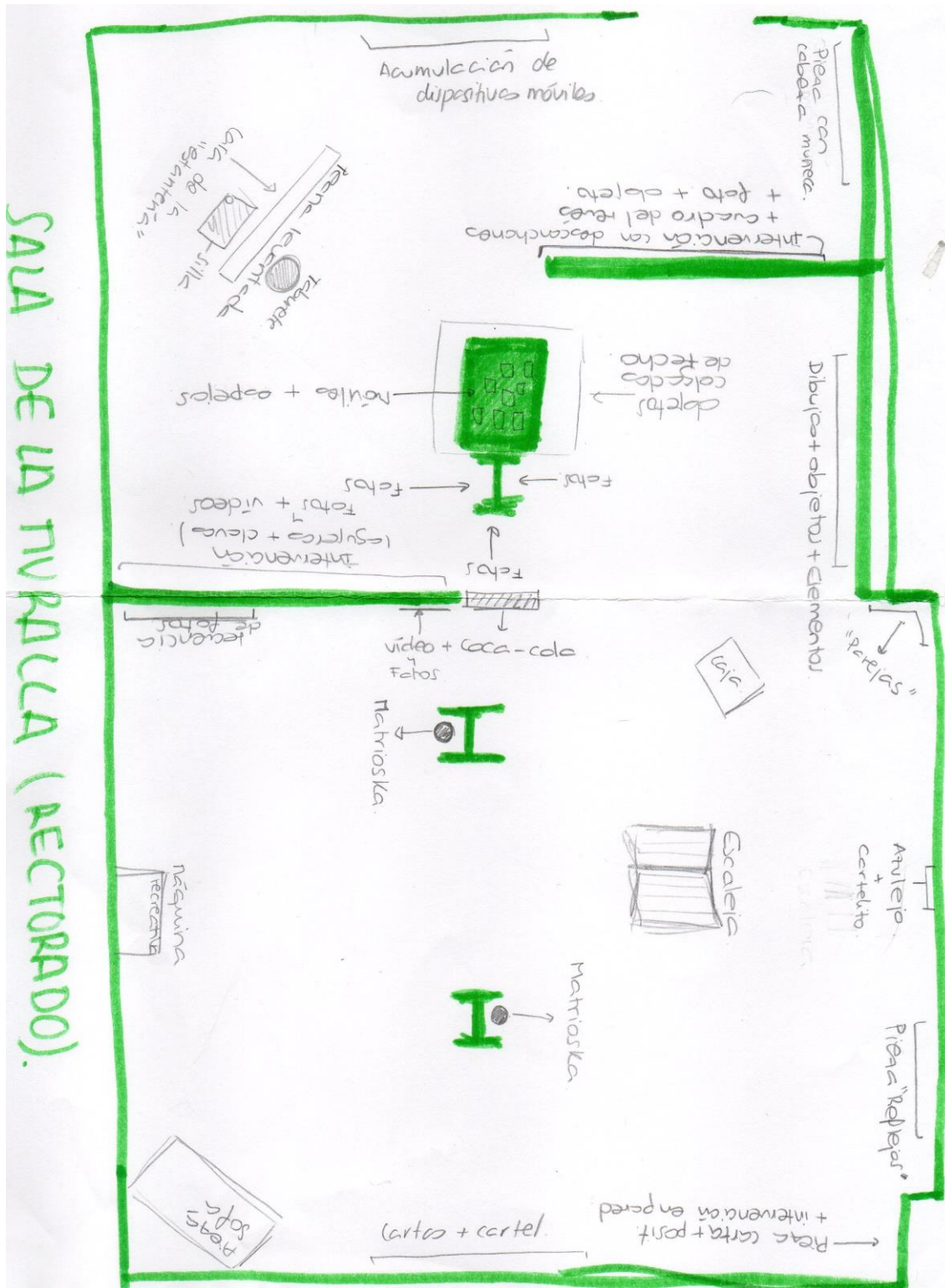
Técnica: fotografía con objetos y vídeo

Dimensiones: 97 x 190 cm

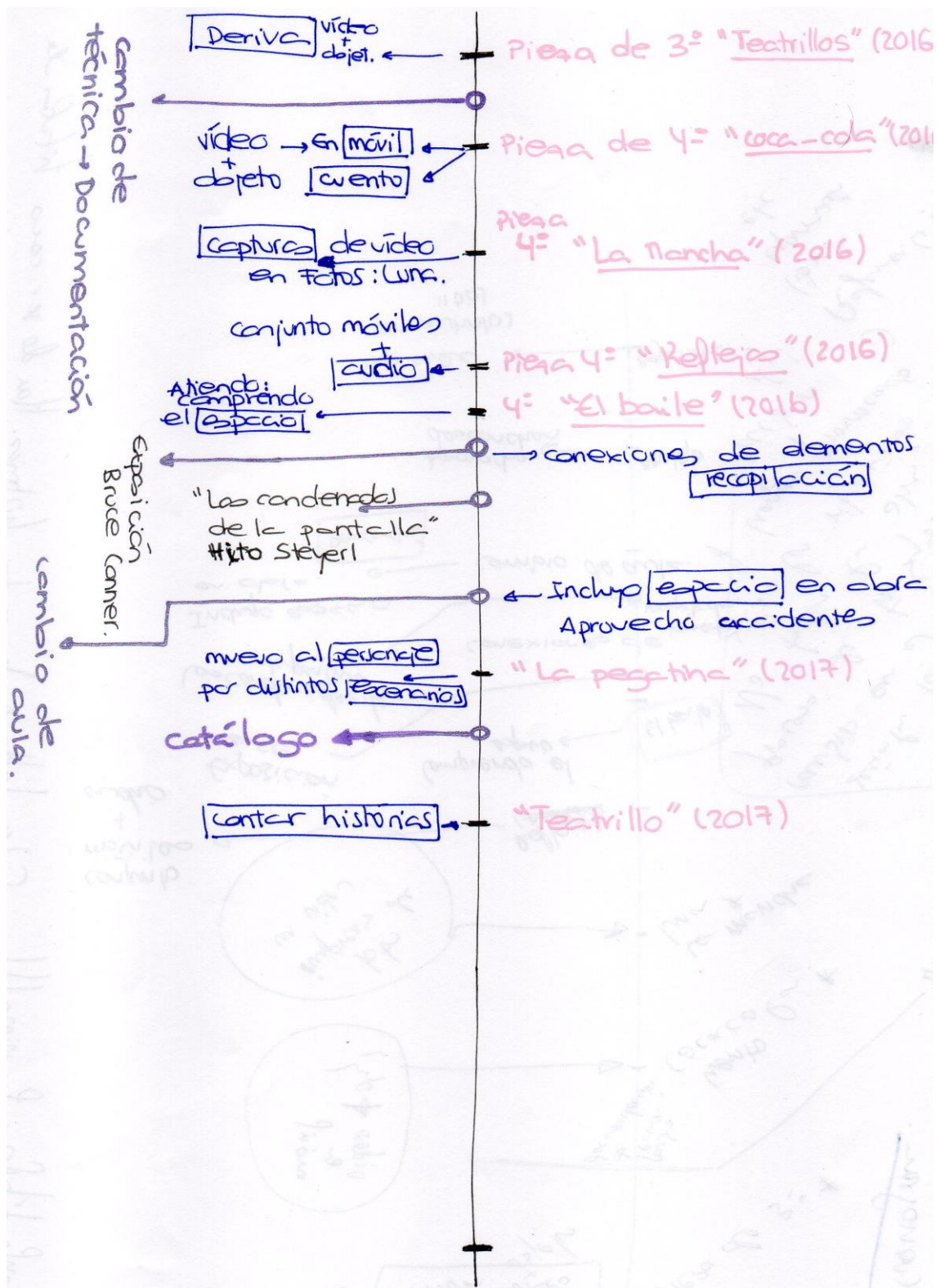
Duración: 32''

Año: 2017

Diseño de exposición



Cronograma



Presupuesto

Objeto	Cantidad	Precio
Móvil	8	1.660 €
Cuadro de otro artista	1	30 €
Objetos comprados	8	53 €
Impresión fotográfica	63	15 €
Velcro	2 m	2 €
Transporte + embalaje		100 €
Viaje	3	950 €
Gasolina	40 l	48 €
Altavoz	1	16 €
Total		2.874 €

Bibliografía y fuentes

PÁGINAS WEB

EFE (25.3.2014). *Hanne Darboven, una artista que registró con números el paso del tiempo*. El Diario. Recuperado de: http://www.eldiario.es/cultura/Hanne-Darboven-artista-registro-numeros_0_242526287.html (revisado 19.11.2017).

Hanne Darboven: Artista que registró con números el paso del tiempo (26.3.2014): Youtube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=eHRbfRz_9iU (revisado 23.11.2017).

João Fernandes sobre la exposición El tiempo y las cosas. La casa-estudio de Hanne Darboven (3.2014): REINA SOFIA. Recuperado de: <http://www.museoreinasofia.es/multimedia/joao-fernandes-sobre-exposicion-tiempo-cosas-casa-estudio-hanne-darboven> (revisado 23.11.2017).

El tiempo y las cosas. La casa-estudio de Hanne Darboven (2014): REINA SOFIA. Recuperado de: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/la-casa-estudio-hanne-darboven> (revisado 23.11.2017).

Hito Steyerl, Duty-Free Art, 6.3.2016: Metrópolis. Recuperado de: <http://www.rtve.es/alcarta/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/> (revisado 20.11.2017).

Entrevista con Agnes Varda (2012): Vimeo. Recuperado de: <https://vimeo.com/52972026> (revisado 20.11.2017).

MUSSO, Caro. (13.03.2014). *Todo Lo Que Debes Conocer Sobre Street Photography* Blog del fotógrafo. Recuperado de: <http://www.blogdelfotografo.com/street-photography/-----19nov2017> (revisado 19.11.2017).

HERNÁNDEZ, Alejandro. (13.06.2012). *Juan José Díaz Infante (1936-2012)*. Arquine. Recuperado de <http://www.arquine.com/juan-jose-diaz-infante-1936-2012/> (revisado 20.11.2017).

Soft Cinema by Lev Manovich (DEAF03), (2012): Vimeo. Recuperado de: <https://vimeo.com/44602928> (revisado 1.12.2017).

F for FAKE (O.Welles,1974), (4.12.2014): Youtube. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=JMW3R2mA_nQ (revisado 1.12.2017).

LIBROS

CARERI, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética. Walking as an aesthetic practice*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL, 2006. ISBN: 9788425218415

BREA, José Luis. *Nuevas estrategias alegóricas*. Editorial TECNOS, Colección Metrópolis, 1991. ISBN: 8430920005. Recuperado de: www.joseluisbrea.net/ediciones_ce/nea.pdf

DELEUZE, G. y GUATTARI, F. *Mil Mesetas*, PRE-TEXTOS. Valencia, 2002.

STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora, 2014. ISBN: 9789871622313

ADLER, Dan. *Hanne Darboven. Cultural History 1880-1983*. London: Afterall Books, 2009. ISBN: 9781846380501

FRANKL, Viktor. EL hombre en busca de sentido. (2015). Barcelona, España: Herder Editorial, S.L. ISBN: 9788425432026

CATÁLOGOS

ERWITT, Elliott y GOPNIK, Adam. (2010). *Elliott Erwitt's Paris/ foreword by Adam Gopnik*. Kempen : TeNeues.

ERWITT, Elliott y BRICKMAN, Marshall. (2011). *Sequentially yours, Elliot Erwitt/ foreword by Marshall Brickman*. Kempen (Germany) : TeNeues.

ERWITT, Elliott y HELFT, Claude. (1995). *Elliott Erwitt/ introduction: propos d'Elliott Erwitt adaptation de Claude Helft*. Paris : Centre National de la Photographie.