

# HISPANIAM LUDENS



**Sergio Font Gómez**

Trabajo de fin de grado

Tutorizado por

Cristina Pelaez Navarrete

Facultad de Bellas Artes

4ºCurso

Málaga - Septiembre 2017



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA





*“And now go, and make interesting mistakes, make amazing mistakes, make glorious and fantastic mistakes.  
Break rules. Leave the world more interesting for your being here. Make good art.”*  
**Neil Gaiman.**



## ADVERTENCIA

*Para disfrutar de esta memoria y de esta exposición es recomendable tener instalado una App lectora de QR y disfrutar de una conexión Wifi en su dispositivo móvil o tablet.*



<https://play.google.com/store/apps/details?id=la.droid.qr&hl=es>



<https://itunes.apple.com/es/app/qr-code-reader-by-scan/id698925807?mt=8>



## Índice

1. Resumen.....	7
1.1 Abstract.....	8
2. Descripción de la idea que fundamenta el discurso del trabajo.....	9
3. Proceso de investigación plástica.....	12
3.1 Monopolio.....	12
3.2 Culpable.....	14
3.3 Preguntas Triviales.....	15
3.4 Monotonía.....	16
3.5 Money.....	17
4. Descripción del proceso de investigación teórico-conceptual.....	18
5. Cronograma.....	26
7. Presupuesto.....	27
8. Bibliografía.....	28
9. Dossier gráfico de presentación del trabajo plástico.....	29
ANEXO I.....	48

## 1. RESUMEN

La semilla de este proyecto artístico empezó cuando una corriente en las noticias de diferentes medios llamó mi atención. Cada vez eran más comunes las noticias con datos dudosos o incluso erróneos y casos serios que eran tomados a broma. La tercera vez que vi el **hashtag #IIIworldwar** no como una **alarma social**, si no como una recolección de **chistes en 140 caracteres**, empecé a pensar que en este mundo, **o nos tomamos todo a broma (como un juego) o no entendíamos las repercusiones reales de que algo así suceda.**

Bajo la hipótesis de **¿Y si la sociedad fuese un simple juego?** Este proyecto artístico es una crítica a la sociedad y economía españolas. Se ha tomado la expresión **“juegan con nosotros”** de forma literal para preguntarnos qué ocurriría. Para ello hacemos un inciso en la palabra **“juego”**, la cual definimos en palabras de **Johan Huizinga** en su libro *Homo Ludens*. Se buscará un paralelismo entre **“lo serio”** y **“lo lúdico”** mediante el arte secuencial y el diseño gráfico para responder a cuestión anterior, planteando qué pasaría si realmente todo fuera un juego, el dinero gastado fuese solo papel y ganar o perder no tuviese consecuencias: retándole importancia a una faceta dura de la realidad, como es el despilfarro económico, la política o el periodismo. Para aquellos que quieran romper la ilusión del juego y ver la realidad se ha añadido otro sistema de representación (**QR**), encriptado así **“lo serio”** dentro de **“lo lúdico”**.

**Palabras clave:** Cómico, juego, crítica social, QR, Homo Ludens.

## 1.1. ABSTRACT

The rot of this artistic project started when a current media news caught my attention. Every time the news with dubious or even erroneous data were more common and the *seriousness* were taken to *amusement*. The third time I saw the **hashtag #IIIworldwar** not as a **social alarm**, if not as a collection of **farce in 140 characters**, I started to think that in this world **we take everything to laugh (such as a game) or did not understand the real implications of something like this happening.**

**What if our society were just a game?** This project presents a critical view of the Spanish's society and economy. In order to find what would happen, the statement **"they are playing with us"** has been taken literally. We first make a subsection in the word **"game"** and we define it in **Johan Huizinga** words from his book *Homo Ludens*. Through Secuencial Art and Graphic Design we will search for a parallelism between **"seriousness" and "amusement"** with the purpose of answering the previous question: **what if all was actually a game?** If the money spent was only paper and winning or losing did not have consequences at all? Downplaying some aspect of the harsh reality, like wasteful economic practices, policy or journalism. For those who want to burst the bubble of the game and see the reality, a Quick Response Code system has been added (**QR**), encrypted for you to check the **"seriousness"** within the **"amusement"**.

**Key words:** Comic, game, social criticism, QR, Homo Ludens.

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA IDEA QUE FUNDAMENTA EL DISCURSO DEL TRABAJO

La idea de la que parte este proyecto artístico se puede resumir en una expresión: **se piensan que somos idiotas, juegan con nosotros.**

Haremos paréntesis en la palabra **juego**, haciendo referencia para ello a la definición que nos presenta la Real Academia de la Lengua Española:

1. “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”.
2. “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Así también define el acto de jugar como:

“Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés”.

Al hablar de juego, comúnmente entendemos éste dentro de una serie de conceptos asociados y preconcebidos acerca de esta palabra, entre cuyas asociaciones destacaremos la trivialidad, competitividad y la falta de riesgo o peligro. Es en estas definiciones que se basa el primero de los tres **puntos** principales de este trabajo. Estas definiciones son:

1. La hipótesis: **¿Y si la sociedad fuese un simple juego?**
2. Una vez planteamos los hechos ocurridos como si fuesen un juego, **exponemos una faceta dura de la realidad: retándole importancia.**
3. Y una vez que plantamos esta barrera que quita importancia a lo serio, damos al espectador **la necesidad de una acción activa, una interacción con la obra para ver más allá de la ilusión lúdica.**

Paso a concretar el primero de los puntos, **¿qué pasaría si realmente todo fuese tomado como un juego?**, Es decir, como algo recreativo, lúdico, sin todo el peso que la realidad implica. Dentro del juego, además existen ciertas limitaciones: definimos una serie de reglas y limitaciones espacio-temporales cuando jugamos. En palabras de **Johan Huizinga** en su libro **“Homo Ludens”**:

“Creímos poder definir este concepto como sigue: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Huizinga, Johan. 2008. *Homo Ludens*. 1a ed.; 7a reimp. Madrid: Alianza. p.45

Los seres humanos, cuando jugamos, nos evadimos de la realidad, creando una burbuja, una realidad psicológica alternativa alrededor de los jugadores, en la que inciden otras reglas, otros roles y otras responsabilidades que de otra forma nos serían totalmente ajenas. Asumimos un rol basándose en las premisas que hemos establecido, que nos permite realizar acciones de otro modo prohibidas o sin sentido, evocando sentimientos más allá de la vida mundana.

**Huizinga**, en su obra expone que el ser humano se diferencia de otros seres por su faceta lúdica o agonal, en definitiva: por jugar o competir. Acuñando el nombre de “*Homo Ludens*” (hombre que juega).

También **Huizinga** hace una clasificación de los **metaroles**, presentándonos las siguientes figuras:<sup>2</sup>

“**Jugador**”: Aquel que juega y se atiene a las reglas del juego.

“**Aguafiestas**”: Es, en palabras del propio autor “El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas”.

“**Tramposo**”: La persona que entra en el juego pero no se atiene a las normas. “Hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego”.

Como bien dice **Huizinga** “Los compañeros de juego perdonan antes su pecado que el del aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse del juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo.”<sup>2</sup> **Todo aguafiestas**, al alejarse de las normas, pone en relieve la innecesariedad de cumplirlas y hace visible que los sentimientos evocados por el juego son solo una ilusión, dejando caer así el telón que les separa de la realidad. Es por esto por lo que tiene que ser expulsado, porque amenaza la existencia del juego.

Esto nos lleva a presentar el segundo punto de este proyecto: **el planteamiento de hechos ocurridos como si fuesen un juego, exponiendo una faceta dura de la realidad: retándole importancia**. Con este argumento nos servimos de la ironía para plantear un supuesto en el que se ha quitado la seriedad a la realidad, convirtiendo “**lo serio**”<sup>3</sup> en lúdico y “**lo lúdico**”<sup>3</sup> en serio: mostrando la realidad mediante viñetas, historias con personajes de videojuegos y juegos de mesa donde se malgasta dinero ficticio.

---

<sup>2</sup> Huizinga, Johan. 2008. *Homo Ludens*. 1a ed.; 7a reimp. Madrid: Alianza. p.25

<sup>3</sup> Ibid., p.21

Tomamos como ejemplo la obra de **Constant Anton Nieuwenhuys**, titulada primero como *Dériville* y posteriormente como *New Babylon*<sup>4</sup>, basada, a su vez en el concepto de *Homo ludens* de **Huizinga**. En ella donde nos describe una ciudad anti-capitalista con una particularidad: las necesidades básicas están aseguradas, por lo que las personas pueden dedicar todo su tiempo al arte y lo lúdico. Nos presentan una ciudad al servicio del individuo, donde cada elemento puede ser modificado por cualquier ciudadano para adecuarlo a sus deseos y necesidades personales.

Al igual que **Constant** presenta una utopía en la que todos juegan y son libres de jugar, en este trabajo planteamos una idea de juego al servicio de solo unos pocos: en la que sólo una minoría conozca y pueda modificar las reglas. Presentamos esta idea como una caricaturización de la realidad, una forma **lúdica** de mostrar **“lo serio”**. En ella, recuperamos los roles presentados por **Huizinga**, adaptándolos a este nuevo contexto: encontrándonos con una **minoría** que conoce y hace las reglas y las utiliza a su favor para saltárselas (**tramposos**), relegando al resto a la idea de perder y convirtiéndolos en una mayoría silenciosa (**jugadores**). Repudiando a aquellos que se revelen como **aguafiestas** pues, acusados de romper el juego, deben ser expulsados. En palabras de **Huizinga** “También en el mundo de lo serio los tramposos, los hipócritas y los falsarios salen mejor librados que los aguafiestas: los apóstatas, herejes e **innovadores**”.<sup>5</sup> Si seguimos esta premisa no todos jugamos bajo las mismas reglas.

En este proyecto planteamos la hipótesis sobre qué ocurriría si las bases de *Homo Ludens* y el juego se estuvieran usando en la sociedad actual, teniendo en cuenta no sólo las aspiraciones superiores (**lúdico-artísticas**) sino también los instintos agonales del ser humano, como son el espíritu competitivo y afán de superación constante (hacia sí mismo y los demás). Así, formaríamos algo similar a una distopía, en la cual todos son jugadores de un juego competitivo, y solo un grupo reducido y selecto hace las normas del juego y juega con ellas. Siendo solo esta **minoría** quien conoce la totalidad de esas **reglas**. Nos encontramos además con una muchedumbre de jugadores conformistas que forman una gran masa silenciosa resignada a perder. Contamos además con la premisa de la **auto-impuesta obligatoriedad del juego**: el tener o no voluntad de participar, no es impedimento para obligarlos a participar. El ir contra las reglas, rompiendo así la burbuja, les convierte en **aguafiestas**.

---

<sup>4</sup> Nieuwenhuys, Constan. 2009 La Nueva Babilonia. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

<sup>5</sup> Huizinga, Johan. Op.cit., p.26



¿Y si convertimos la sociedad actual en solo un juego? Es la forma, el cómo presentamos estas ideas lo que nos acerca al tercer y último punto: **la necesidad de una acción<sup>6</sup> consciente, una interacción con la obra para ver más allá de ella**: los hechos reales. Un paso más allá por parte de la minoría silenciosa: un esfuerzo que rompa la burbuja de este juego y les deje observar más allá. La contraposición entre lo estético y lo deseable con la realidad.

Para ello introducimos un segundo plano de representación que separa “lo serio” y “lo lúdico”: Los *Quick Response code* o **codigos QR** que sirven a la vez de puerta y de enlace hacia “lo serio” lo cual no nos es mostrado a simple vista sino que implica un esfuerzo consciente e intencional del espectador.



*New Babylon* Constant Nieuwenhuys (1959-74)

---

<sup>6</sup> Acción activa: Hecho, acto u operación que implica actividad, movimiento o cambio y normalmente un agente que actúa voluntariamente, en oposición a quietud o acción no física.



### 3. PROCESO DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

#### 3.1 Monopolio

Al inicio, toda la idea de trabajo surgió de la caja *Building Stories* de **Chris Ware**, se trata de una caja con 14 formatos agrupados en una sola historia. En principio me planteé utilizar varios de los formatos, realizando una versión reducida de *Building Stories* con la sociedad española como tema, pero esa cuestión cambió cuando al investigar sobre el formato de tablero de cartón encolado. En este formato realicé un trabajo con un **Monopoly**, en el cual cada una de las casillas era un dibujo (secuencial o no) de los diferentes despilfarros económicos ocurridos en la construcción española entre los años 2011 y 2016. Poco a poco las caricaturas cedieron importancia ante el hecho de que era un **Monopoly**: es decir **un juego**, un espacio donde se compraba y vendía dinero que se había perdido en obras de construcción con dudosos presupuestos, mientras en el resto del país se recortaba en sanidad, educación y ayudas sociales. Así apareció *Monopolio*, presentaba una comparativa tan clara que realmente no necesitaba una caricatura porque ya era una caricatura en sí. Por este motivo pasé de los dibujos de los edificios en cuestión a una noticia ilustrando el tema en contraposición a lo irreal del juego.

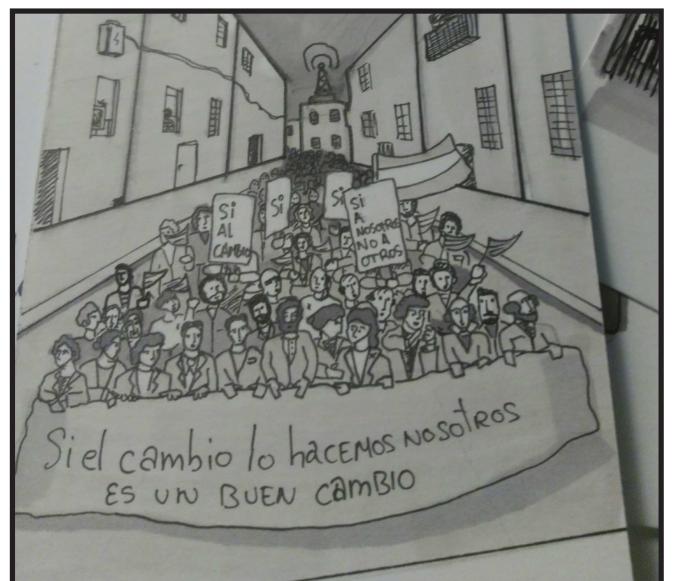
Una vez finalizado *Monopolio*, publiqué un blog para compartir su contenido e incitar a otras personas a compartir sucesos similares ocurridos en sus intermediaciones. Esto no tuvo una gran repercusión.



Los 14 formatos de *Building Stories* de Chris Ware.

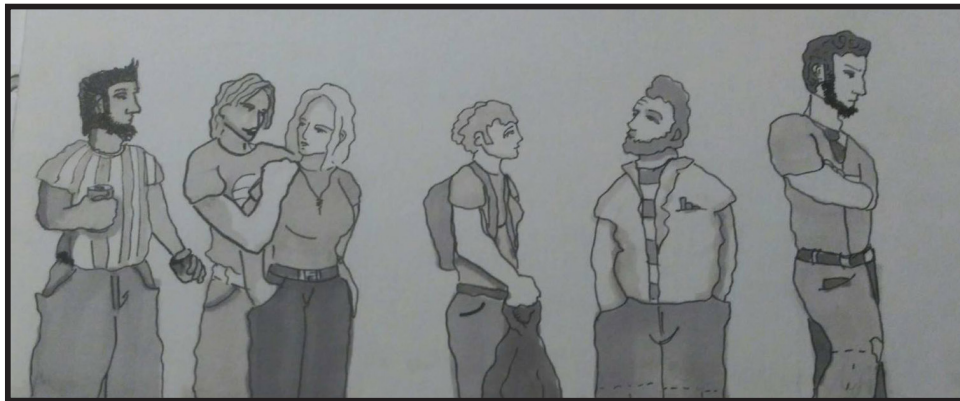


Casillas del primer Monopoly, con sus notas.



Viñetas descartadas en los inicios del proyecto.





Diseño de viñeta para *Colas*, Comic que se descarto

Dejé de lado el tema de los juegos de mesa durante un tiempo para centrarme en otros posibles formatos. Me planteé, a sugerencia de mi tutora, utilizar el formato *leporello*, el cual consiste en un pliego de papel doblado múltiples veces como si se tratase de un acordeón. En este formato empecé a realizar una idea de una comparativa de una cola de inem con la cola de un partido de fútbol. Aunque era una idea atrayente, me vi obligado a descartarla al no encontrarle un interés artístico en comparar por qué la gente hace colas. Por ello quedó en una especie de archivo de imágenes que más adelante utilizaría para otra obra.

### 3.2 Culpable

Retomé la idea de los juegos de mesa, coincidiendo con la publicación de un artículo de opinión de El País que me resultó realmente llamativo en el que se expresaban una serie de veredictos negativos hacia la *generación Y*, a la cual pertenezco. Entre la documentación que ya había recogido sobre noticias económicas y políticas, comencé a añadir una serie de palabras en los buscadores de los periódicos: generación perdida, nini, milennial, fuga de cerebros, etc. Con ello encontré opiniones esperpénticas sobre el asunto en diversos periódicos de prestigio, las cuales acusaban a toda una generación de causar desde **la caída de ventas de las pastillas de jabón, pasando al aumento de horas laborales, el brexit, hasta el alzamiento de las derechas en Europa o de Donald Trump en EEUU.** <sup>7</sup> Encontré que no se trataba de un caso aislado, no era la primera vez que se realizaban esta clase de acusaciones hacia una generación: cada cuatro años aproximadamente cambiaban la palabra para referirse a la juventud, puesto que la anterior había empezado a tomar un tono despectivo y pasaban a un eufemismo de esta misma. Así que reuní todas esas palabras y las coloqué junto con los artículos más destacables de la prensa extranjera y española sobre el tema, incluyendo la definición de Wikipedia que me resulto especialmente despectiva (que la nombra también como la “*Generación Peter Pan*”).



Extracto de *Culpable*, formando la palabra Milennial.



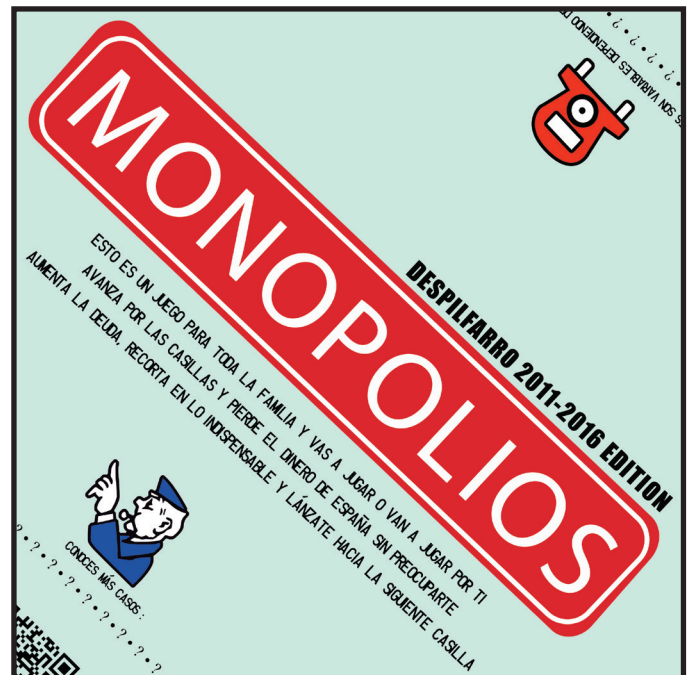
Noticia relacionada. *Milenials : Dueños de la nada*

<sup>7</sup> Navalón, A. Columna | ‘Millennials’: *dueños de la nada*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/elpais/2017/06/11/opinion/1497192510\\_685284.html?id\\_externo\\_rsoc=TW\\_AM\\_CM](https://elpais.com/elpais/2017/06/11/opinion/1497192510_685284.html?id_externo_rsoc=TW_AM_CM)

No perdí la oportunidad de hacer un tablero sobre eso y tras probar con Scattergories me di cuenta que Scrable me daba una mejor opción para los juegos de palabras. Así empezó el segundo de los juegos de mesa titulado Scrable o *Culpable*, cambiando el inicio de la palabra.

### 3.3 Preguntas Triviales

Tras *Culpable* pasé al tercer tablero, el cual coincidió con la declaración de Mariano Rajoy, en calidad de testigo, en el caso Gürtel. En ese momento ya contaba con una selección de otras declaraciones, en las cuales los encuestados trataban al público de manera despectiva o simplemente como si fuesen ignorantes. De esta manera tenía material suficiente para realizar la siguiente parte de mi trabajo, el cual además estaba solo relacionado con el caso Gürtel y empecé a plantearme cuál de los diferente juegos era más apropiado para ello. Tomé en cuenta juegos como el Quien es Quien o el Cluedo, decidiéndome finalmente, tras varias pruebas, por el *Trivial*. Al ser un juego de preguntas y respuestas, lo hacía muy semejante a una declaración jurada. En un principio planteé las preguntas y respuestas de forma real, es decir, las contestaciones literales que daban a las preguntas planteadas en el caso. En seguida descarté esta primera idea, al encontrar que eso vulneraba una de las reglas de mi proyecto, haciendo innecesario recurrir a una barrera visual, como es el **QR**, porque ya presentaba toda la información en el propio tablero. Por ello, oculté las respuestas reales que dieron tras la encriptación y coloqué en las tarjetas una serie de respuestas repetitivas y esquivas similares a la expresión “no sabe, no contesta”, utilizadas por los encuestados en los diferentes vídeos. Esto lo convertía en una imagen congelada, de un tablero de juego en el cual participas respondiendo las preguntas con evasivas, siendo su objetivo ocultar la verdad.



Instrucciones del *monopolios*.



Tarjetas de un trivial ficticio, con sus preguntas y respuestas. (También se muestra, la barrera visual del QR)



### 3.4 Monotonía.

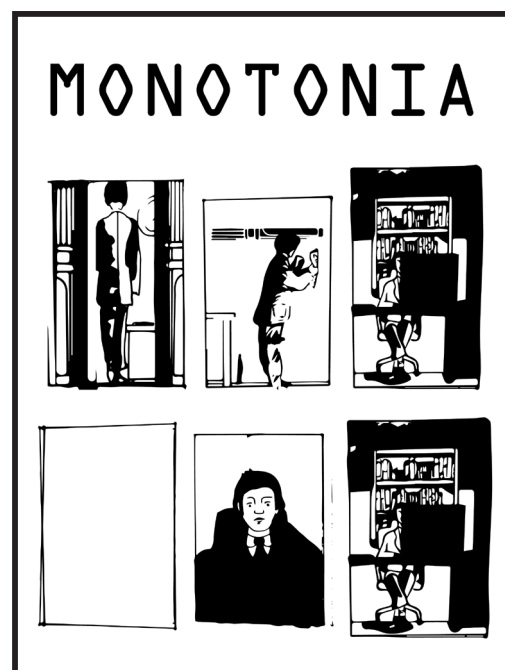
Paralelamente a los trabajos previamente mencionados, inicié junto al primer cómic leporello (**Colas**) otro proyecto que fui realizando a la par que los tableros. Éste es **Monotonía**, un cómic que nos presenta una serie de páginas idénticas, exceptuando la cuarta viñeta de cada una, en la cual cambia tanto en texto como en ilustración. Se trata de un trabajo que habla de la mayoría silenciosa, aquellos que ven las noticias todos los días sin que esto les provoque ningún cambio o reacción significativa. Se trata de una mayoría que no reflexiona y mucho menos rompe el juego (**el jugador medio**). Incluso cuando la ficción (la burbuja de la que hablamos en el primer apartado) llega a romperse mantienen su falta de reacción, olvidando al poco tiempo que esto ha ocurrido, retándole importancia a lo acontecido o incluso excusando los hechos.

**Monotonía** ocurre página a página como una repetición de acontecimientos en el cual lo único discordante en la monotonía es la noticia, la cual es un ejemplo general de noticias similares que ocurren día a día. Para crearlo cogí las ideas más destacadas que no tenían cabida en ninguno de los tableros y les fui asignando una página, un espacio en el cual podían ser atendidos. No quería que su volumen fuera enorme, (al menos para esta exposición, pero crecerá en volumen en un futuro al añadirse noticias destacables) así que con el tiempo fui reduciendo a lo esencial y reutilice alguna de las caricaturas planteadas en un principio para el cómic de las colas o el tablero de Monopoly, dándole un tratamiento digital para que no destacaran con respecto al resto de las obras.

La inspiración que me hizo llegar a este formato es un cómic de *Crime SuspensStories 22* hecho por **Bill Gaines, Al Feldstein y Bernard Krigstein**, titulado *Monotony*. Este cómic entra en la categoría de cómic para adultos, antes de que existieran los cómic para adultos como tal, pues se encontraba entre las viñetas infantiles propias de 1952 que darían paso a héroes como Superman o Batman. Realicé una apropiación de dicha página buscando evocar esas viñetas antiguas propias de los primeros cómics por fascículos.



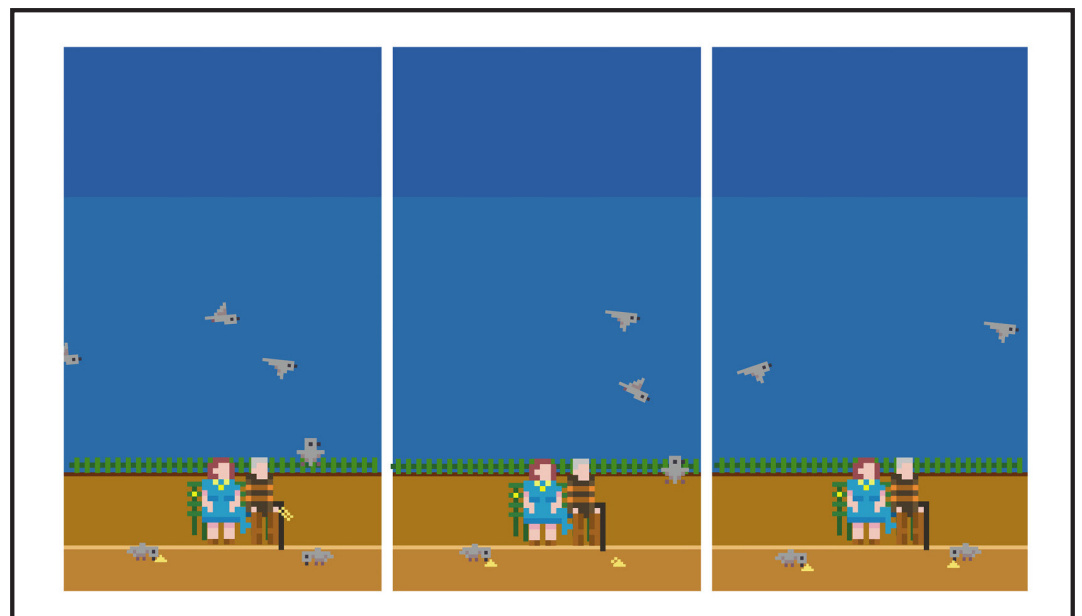
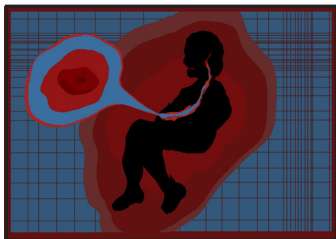
*Monotony* original de Bill Gaines, Al Feldstein y Bernard Krigstein



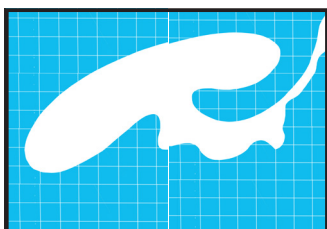
Apropiación de la página en este proyecto

### 3.5 Money.

También en paralelo a los tableros, trabajé otro cómic inspirado en las viñetas en tres partes que publicadas los periódicos o revistas, como *Garfield*, o *Mafalda*. Para este cometido no usé una apropiación sino que trabajé un estilo propio, presente en mis trabajos anteriores como *Acúfeno*. Se trata de un estilo de cómic colorido, mudo y expresivo. De esta forma realice el que posteriormente se denominará *Money*, nombre que escogí por el hecho de que cada moneda recogida en el cómic sonaba en mi cabeza como el inicio de la canción homónima del grupo Pink Floyd, ponerle una banda sonora, fue mi forma de reducir el peso a “lo serio” en esta historia muda. En *Money*, se cuenta la historia de una mano, la cual recolecta del dinero de los recortes para entregarlo a la construcción. Una vez que ésta es terminada, es la mano la encargada de cobrar a los inquilinos de dicha construcción hasta su quiebra. El uso de colores vivos y planos, entremezclados con píxel art (usando así la estética de los **juegos** de ordenador) dan un aspecto **lúdico** a una historia real, la cual muchas veces termina en **agobio y impotencia** para muchas personas que no llegan a final de mes.



Página de *Money* (simulando la maqueta del cómic justo debajo)



Algunas páginas de *Acúfeno*



Cómic de *Mafalda*.

#### 4. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

La semilla de este proyecto artístico brotó cuando una corriente en las noticias de diferentes medios llamó mi atención. Cada vez eran más comunes las noticias con datos dudosos o incluso erróneos, llegando en ocasiones a ser insultante para la inteligencia del espectador, a veces incluso salía a la luz a los pocos días que se trataba de datos o noticias de dudosa veracidad o falsos. Esto repercutía en la reacción las personas a los sucesos. La tercera vez que vi el **hashtag #IIIworldwar** no como una alarma social, si no como una recolección de chistes en 140 caracteres, empecé a pensar que en este mundo, **o nos tomamos todo a broma (como un juego) o no entendíamos las repercusiones reales de que algo así suceda**. Esta idea se fue asentando cuando vi, en diferentes casos penales, que los imputados daban contestaciones sin sentido, dando la impresión de que todo el proceso era algo surrealista, casi humorístico. Algunos de estos casos ascendían a fraudes de deudas mayores que el sueldo medio de una década y, pese a esto, se podían encontrar opiniones diversas, estando muy extendida entre ellas, quienes pedían que se les “perdonase” y condonase la deuda incluso recogían firmas para pagar deudas millonarias, de deportistas con sueldos millonarios, entre todos. Siguiendo ese razonamiento se acuñaron en mi cabeza las frases “**se piensan que somos idiotas**” y “**están jugando con nosotros**” de las que hablé en apartados anteriores.

A partir de estas ideas y volviendo a leer un trabajo que realicé en tercero de carrera sobre **Constant** y su obra *New Babylon*, llegué hasta el autor **Johan Huizinga** y su libro “*Homo Ludens*”: en la que he basado los principales argumentos de este proyecto. Así como **Constant** entendió el *Homo Ludens* como una forma de liberarnos de las ataduras del trabajo y dedicarnos a la libre creación, yo entendí que la teoría del *Homo Ludens* se asemejaba a lo que estaba ocurriendo en la sociedad española, pero como una ironía injusta, ya que todos parecían estar jugando a un juego en el cual todos participaban (quisieran o no), unos pocos hacían las reglas y vivían vidas retiradas del trabajo, mientras los pocos que pinchaban la “burbuja” eran inmediatamente atacados por la masa, aun si tenían pruebas de ello, ya que estaban dejando a la vista la ilusión de este juego. De esta forma fue como las obras de **Johan**, su *Homo Ludens* se convirtieron en un pilar principal en el desarrollo de este proyecto. Los planteamientos principales que este trabajo desea comunicar entonces serían:

¿Porque? • **La sociedad actual parece no tomarse en serio lo que ocurre**

¿Como? • **Planteando hechos ocurridos, como si fuesen un juego, exponiendo “lo serio” como “lúdico”**

¿Que? • **La necesidad de una acción activa, una interacción con la obra para ver “lo serio”**

¿Y si? • **¿Y si la sociedad, de verdad, fuese un simple juego?**

Para dar el siguiente paso me faltaba encontrar un lenguaje plástico con el que poder comunicar todo esto sin resultar un “aguafiestas” demasiado grande, pues esto me llevaría a caer donde muchos otros han caído: delatando el juego rompiendo las reglas. Para ello miré a **Eugenio Merino**, un gran “aguafiestas”

Me fijé en sus dictadores en neveras y sobre todo su *Always Franco* guardado en una nevera de coca-cola y en el cómo usaba la ironía de las imágenes caricaturizadas para restar peso a la brutal crítica que realizaba sobre la **actualidad social y la memoria histórica o las grandes marcas como Coca-cola o Nike**. Esto me ayudó a entender que con la literalidad no se llega a ningún lugar, y mucho menos mostrando los hechos como son: tenía que ironizar y enviar el mensaje de forma lúdica o ingeniosa para no provocar un choque. **Entendí que con la ironía y el humor iba a causar un impacto mucho mayor que con un camino duro y directo.**



Eugenio Merino *Always Franco* (2012)



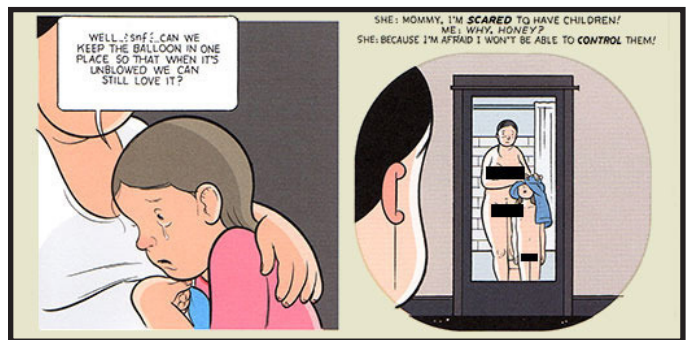
Eugenio Merino *Pinocho y aladin suicida* (2007)



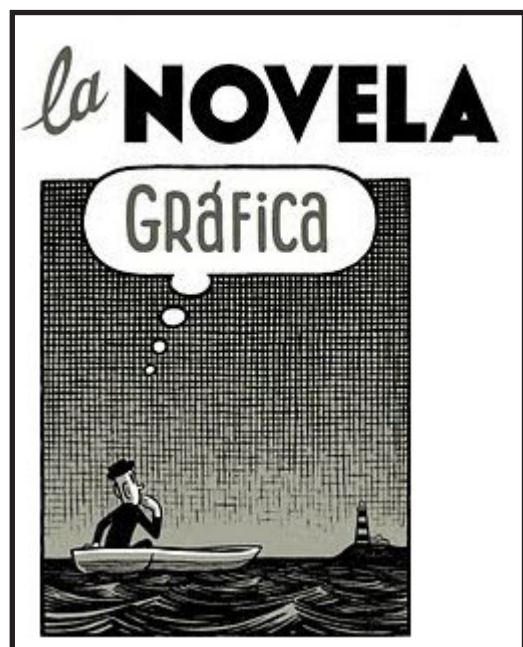
Ya había conseguido formular dos de mis cuestiones: el **¿por qué?** Y **¿como?**, Pero yo no quería hacer escultura. Así que Tal y como había hecho en otras ocasiones en la carrera me dirigí al cómic o el diseño gráfico como la primera de mis opciones.

Estaba seguro que quería algo similar a la caja de **Chris Ware, *Building Stories***. Esta caja multicomponente tiene todos los formatos pensados para contar una historia. Gran parte de la idea de usar varios formatos en una misma composición surgió de esta caja y las primeras páginas de este proyecto surgieron tratando de imitarlo. Por ello me puse a investigar sobre los formatos contenidos en esa el y para qué se habían usado tales formatos a lo largo de la historia del cómic. En el proceso me encontré con uno ajeno a la escena del arte secuencial, el tablero encolado, o tablero de juego,

El libro de ***La Novela Gráfica*** de **Santiago García** ha sido mi guía, a lo largo de mucho tiempo sobre la historia del cómic, y hacia donde tirar a la hora de separar épocas y formatos, Así topé entre sus paginas con un cómic llamado **Monotony**, dentro de las paginas del ***Crime SuspensStories 22*** hecho por **Bill Gaines, Al Feldstein y Bernard Krigstein**, el cual inmediatamente me dio una idea de lo que quería. Los cómic han tenido una larga tradición en la industria del entretenimiento antes de ser comprendidos como obra gráfica, y aun a día de hoy esta a medio paso entre la literatura y la galería. Pensé que podría ser apropiado usar ese **lenguaje de pocas viñetas e historia leve, cotidiana y repetitiva** que tenían mucho antes de la novela gráfica, y que sería divertido también, llevar esto hasta el extremo a la hora de investigar, copie lo mas fiel que pude una pagina del ***Crime SuspensStories***, y los formatos de cómic de los periódicos y revistas.



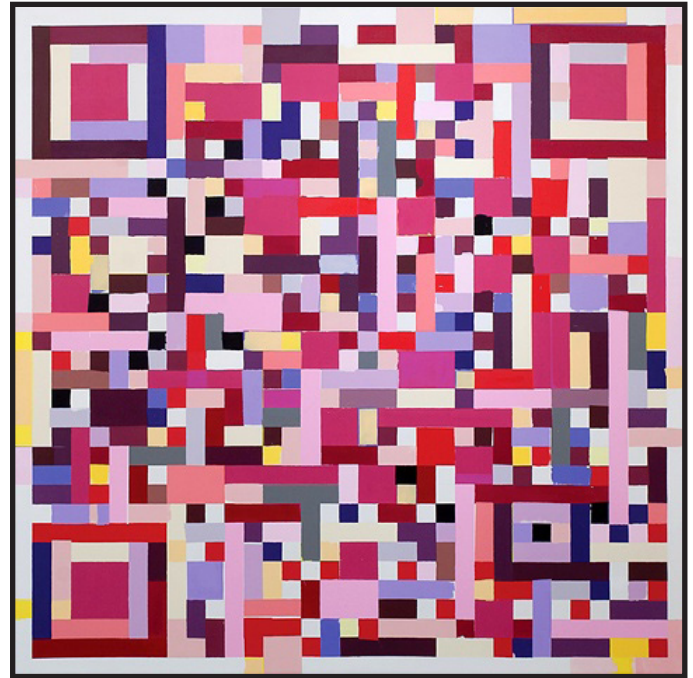
La caja de **Chris Ware, *Buildins Stories***. (2012)



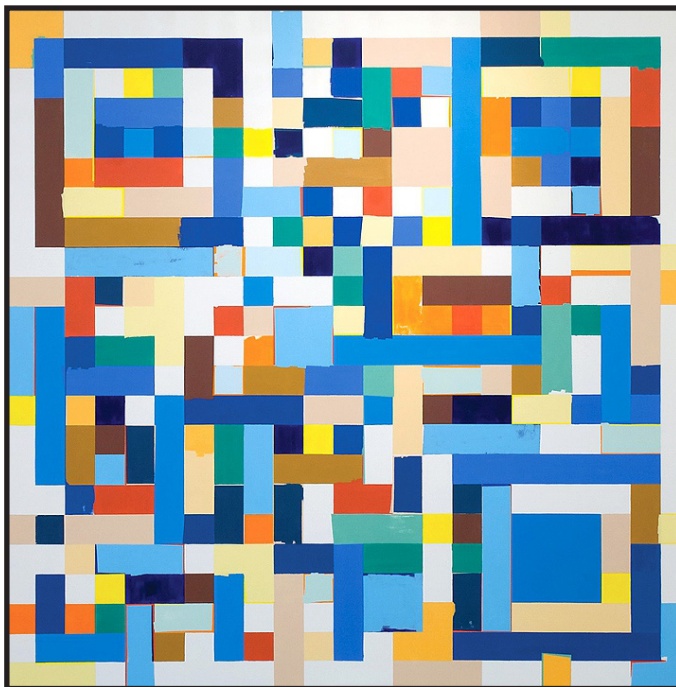
Portada de ***La Novel Grafica***. (2010)



Llegados a este punto ya había hallado el cómo iba a comunicar el proyecto, pero aun así me faltaba algo en ese cómo. Al poco de empezar a trabajar me di cuenta de que los cómic eran demasiado figurativos, mostraban demasiado y, si los caricaturizabas demasiado perdían su significado. Aquí es donde entró **Kyle trowbridge** y su obra, este artista lleva su pintura a otro nivel más allá del plástico: pintando códigos **QR**. De esta manera obtiene un doble canal de representación: el visible, con una obra abstracta llena de colores y formas geométricas y a su vez un segundo canal de representación que es el código **QR**, el cual contiene una información. Entendí que añadiendo este sistema de representación a mis obras podría dividir “**lo lúdico**” y “**lo serio**” en dos canales de información distintos, lo cual solventaba la problemática de como introducir datos veraces en este trabajo sin que rompiesen la estética lúdica.



*I've Never Enjoyed the price of freedom*



*A picture is worth a 1000 kilobytes*

Como referentes a la hora de escoger un tono para estética para este trabajo, llamaron mi atención principalmente **Lynd Ward**, **Alex Saló** y **Art Spiegelman** los cuales decidieron mezclar, quedando así, tinta oscura e imperfecciones en la línea y colores planos de color suave para las manchas de color.

**Lynd Ward**, realiza grabado que luego convierte en viñetas, para sus series, utiliza solo el blanco y el negro, y es el trazo del grabado y las pequeñas imperfecciones en la línea lo que hace tan atractiva su obra, **esas pequeñas imperfecciones se han querido reproducir en el medio digital, dejando trazas al vectorizar y usando líneas no rectas.**

**Alex Saló** ha realizado una serie de cómics en los cuales explica la actualidad española de forma satírica y burlesca. Para este cometido expone datos, en profundidad y sin pelos en la lengua, pero lo pueril de sus dibujos, **sin fondo y colores planos muy parecido a los que se usa en los tableros de juegos de mesa**, relaja el tono de sus brillantes argumentos es una forma de contarte, **“lo serio”** y que tu creas que es lúdico, algo muy parecido a lo que buscaba para la forma de este trabajo.

Algo parecido ocurrió con la obra de **Art Spiegelman: Maus**, pero en otro sentido, se trata de una historia dura acerca de uno de los episodios más cruentos de nuestra historia. Pese a este hecho, cualquier lector novato podría llegar a confundir algunas de sus páginas con un cómic para niños si no fuera por la clara simbología fascista y lo claro de los hechos que cuenta esta fabula hecha cómic. La realidad de la historia es respirable gracias a estos dibujos, pues de otra forma mas figurativa, esta historia sería mucho mas dura de terminar, el autor reconoce que su éxito fue gracias a esta diferenciación: el enviar un



Spanistan de Alex Saló



Portada e interior de *MAUS*



La imperfección del trazo en el grabado de Lynd Ward



mensaje duro, con un código de representación más propio de una fábula, pues hubo muchos otros cómics que trataron este mismo asunto de forma figurativa o grotesca y que cayeron en el olvido por ser una representación demasiado dura, de una historia en ese momento demasiado reciente, tornando aún más serio “lo serio”.

**Andrés Rábago García** mas conocido como **El roto** es un famoso historicista que dibuja para el periódico El País y en una sola viñeta es capaz de resumir la noticia más brillante o más oscura del día. Gran parte de la obra *Monotonía* usa su formula, **un dibujo con estilo de líneas y tintas planas**, pocas veces color y cuando lo hace aplicado como acuarela y pequeños toques para resaltar acompañado de un pequeño párrafo o una frase que ensalza o pone en contexto el dibujo. *Monotonía* se inspiró en sus viñetas y en la exposición acontecida hace unos años en el CAC sobre sus obras llevadas a un plano de museo.

**Kara Walker** es una artista que explora los temas de la raza, el género, la sexualidad, la violencia y la identidad. Su técnica es muy reconocible, pues habitualmente **usa siluetas recortadas en papel negro pegadas sobre fondo blanco**. Su técnica ha sido asimilada para el uso de siluetas en el cómic de Money y *Monotonía* la figura de la mano en Money es un uso de esta técnica, dotándola de una mayor fuerza visual entre las zonas de color plano.



La tinta de **El roto** en sus viñetas



y la silueta de **Kara Walker** en *I'll be a Monkey's Uncle*

**5. CRONOGRAMA**

	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
Recopilación de trabajo anterior	■			
Busqueda de referentes		■		
Investigación de noticias	■			
Investigación Teórico Concentual		■		
Creación del proyecto	■			
Investigación Plastica (QR)		■		
Redacción de la memoria				■

**6. PRESUPUESTO**

Presupuesto de Producción: Monotonía			
	Precio	Cantidad	Coste
Impresión B/N	0,25€	50 (por comic)	12,5€
Encuadernación (1 a 100 copias)	10€	1	10€
TOTAL:	<i>22,5€ + 12,5€ por copia adicional</i>		

Presupuesto de Producción: Money			
	Precio	Cantidad	Coste
Impresión Color	0,5€	50 (por comic)	15€
Encuadernación (1 a 100 copias)	10€	1	10€
TOTAL:	<i>25€ + 15€ por copia adicional</i>		

Presupuesto de Producción: Tableros			
	Precio	Cantidad	Coste
Impresión Color sobre PVC 3mm 50cm x 50cm	11,3€	3	33,9€
TOTAL:	33,9€		

Presupuesto de Producción: Total			
	Precio	Cantidad	Coste
Monotonía	12,5€	3	37,5€
Money	15€	3	45€
Encuadernación	10€	2	20€
Tableros	11,3€	3	33,9€
TOTAL:	136,4€		

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Beauty, Bart. 2012. *Comics versus art*. Toronto: University of Toronto Press.

Bordería Enrique, Martínez Gallego, Francesc A. y Gómez Mompert, Josep Ll.(dirs) 2010. *La risa periodística: teoría, metodología e investigación en comunicación satírica*. Valencia: Tirant lo Blanch

Constant. 2009 *La Nueva Babilonia*. Barcelona: Gustavo Gili.

Fundación Colección Abc, Bonet, Juan Manuel, Castelo, Santiago. y Llorca, Pablo. 2010 *Colección ABC: el efecto iceberg: dibujo e ilustración españoles entre dos fines de siglo : del 17 de noviembre de 2010 al 13 de marzo de 2011*, Museo ABC, Centro de Arte, Dibujo, Ilustración. Alcobendas, Madrid: Fundación Colección ABC.

García, Santiago. 2010. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

Huizinga, Johan. 2008. *Homo Ludens*. 1a ed.; 7a reimp. Madrid: Alianza.

Hemotocrítico, El. 2012. *El Hematocrítico de arte : la recopilazioni della stupideci de Interneti*. 2a ed. Madrid: Caramba.

Mazzucchelli, David. 2010. *Asterios Polyp*. Madrid: Sinsentido.

Mccloud, Scott y Abulí, Enrique S., (trad). 2009 *Entender el cómic : el arte invisible*. 3a ed. Bilbao: Astiberri.

Roto, El, (Seud. de Andrés Rábago García), Goytisolo, Luis, (1935- , pr). y Hernández Cava, Felipe, (ed.lit). *Vocabulario figurado*. Barcelona: Mondadori,

Spiegelman, Art. 1986 *Maus: a survivor's tale*. New York, Pantheon Books.

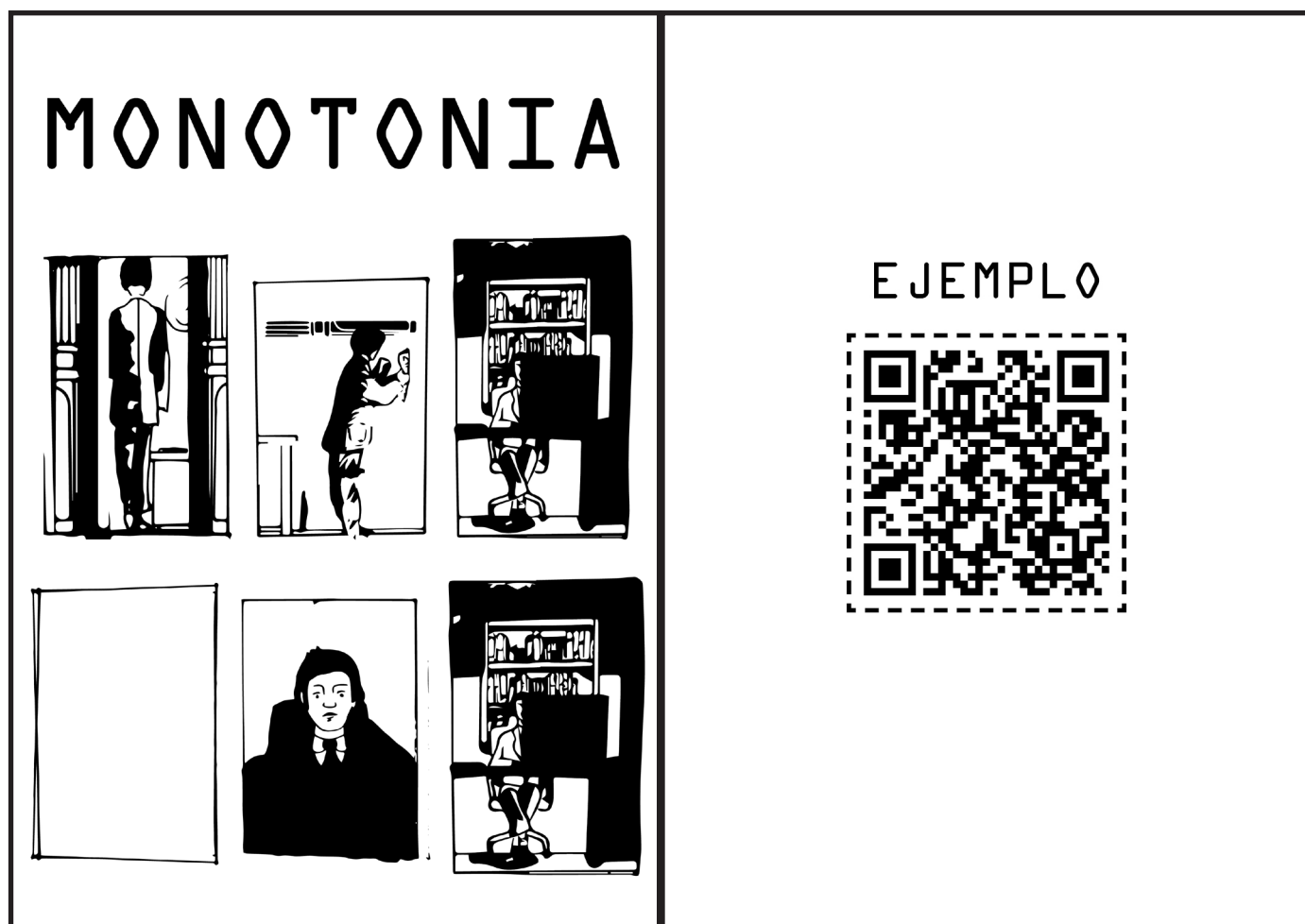
Saló, Aleix. 2011. *Españistán : este país se va a la mierda*. Barcelona: Glénat.

Saló, Aleix. 2013. *Europesadilla : alguien se ha comido a la clase media*. Barcelona: Debolsillo.

Ware, Chris. 2012 *Building Stories*. New York: Pantheon Books.

Ward, Lynd. 2010 *God's man ; Madman's drum ; Wild pilgrimage edited by Art Spiegelman*. Nueva York: Literary Classic of the United States.

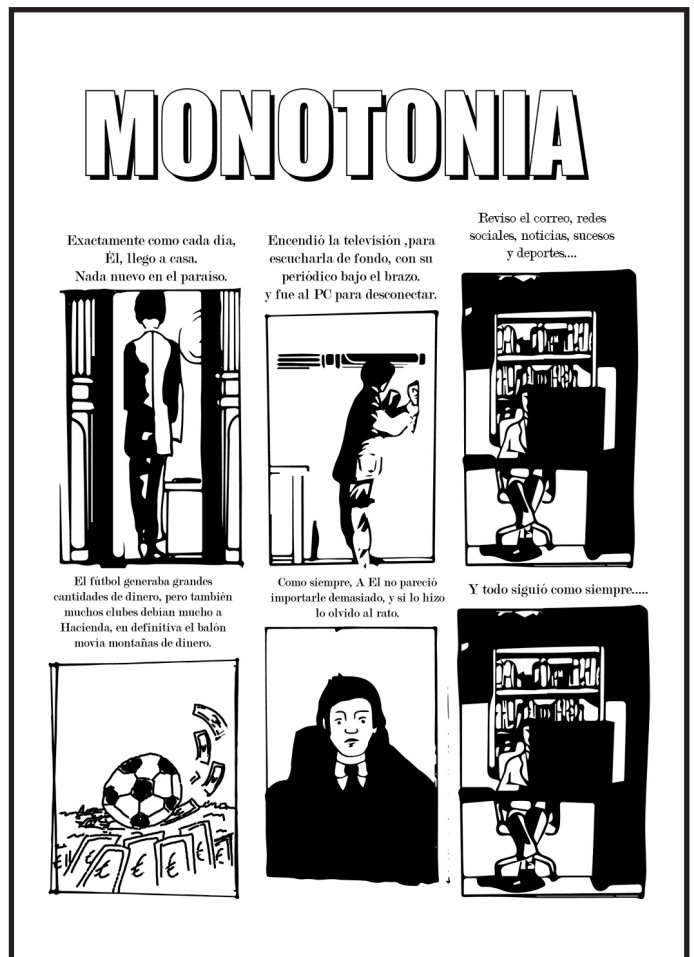
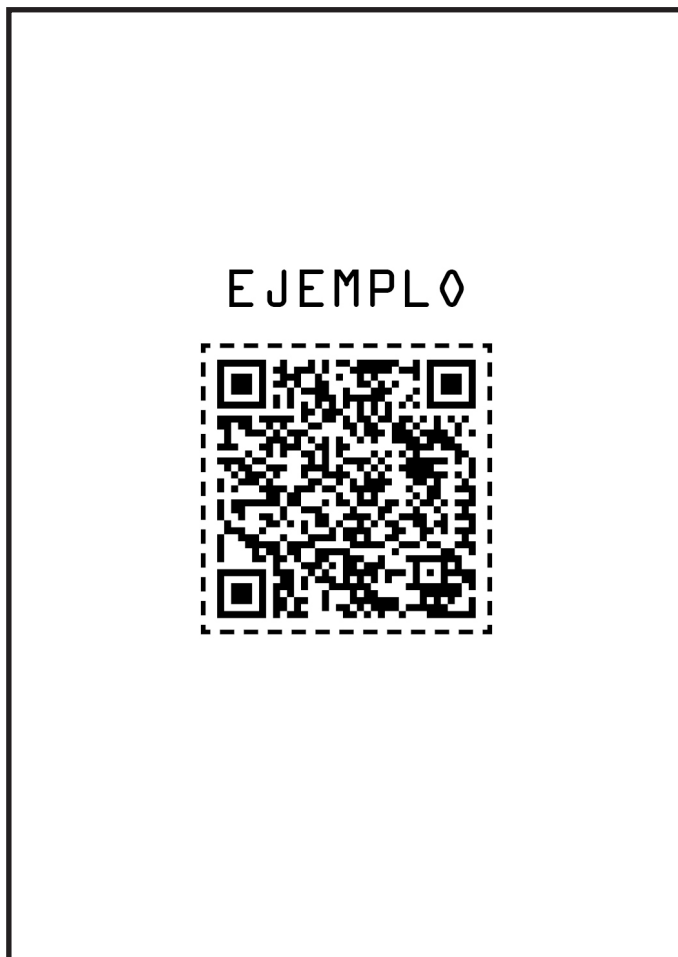
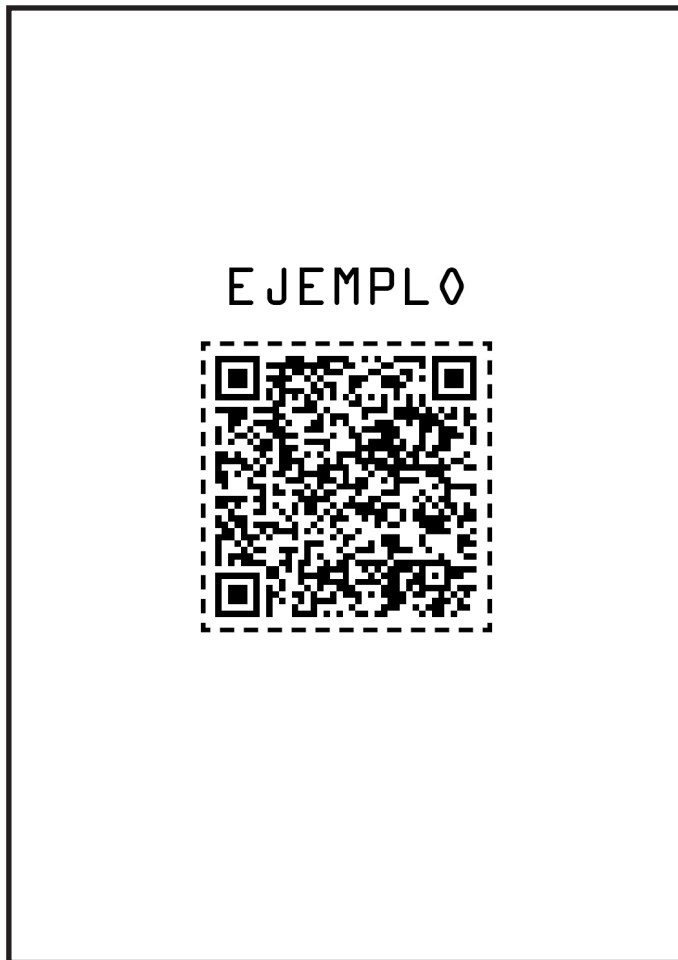
**DOSSIER GRÁFICO DE  
PRESENTACIÓN DEL TRABAJO  
PLÁSTICO**

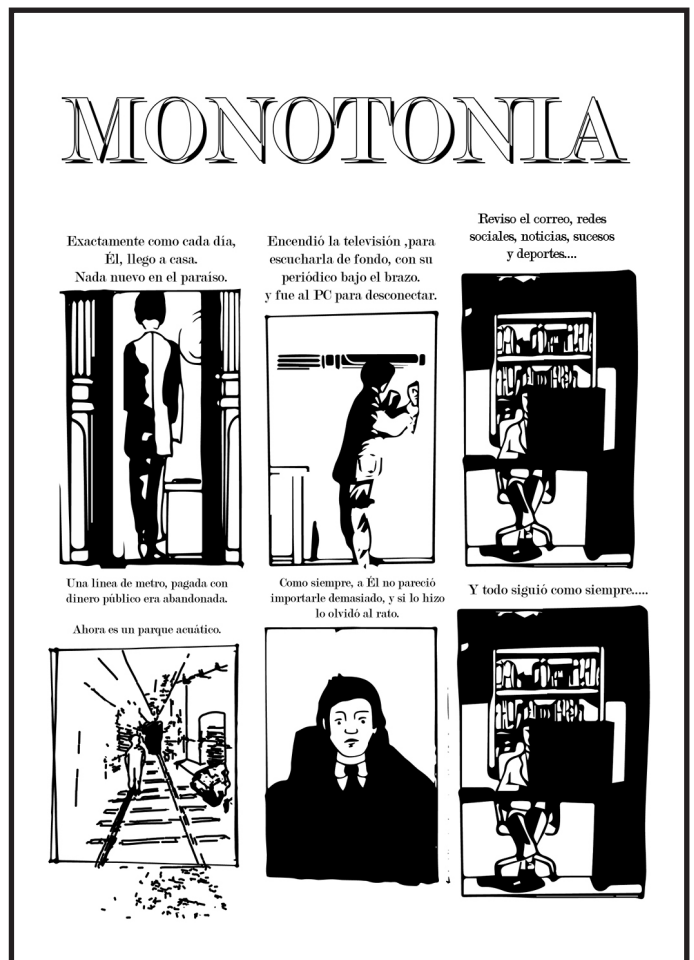
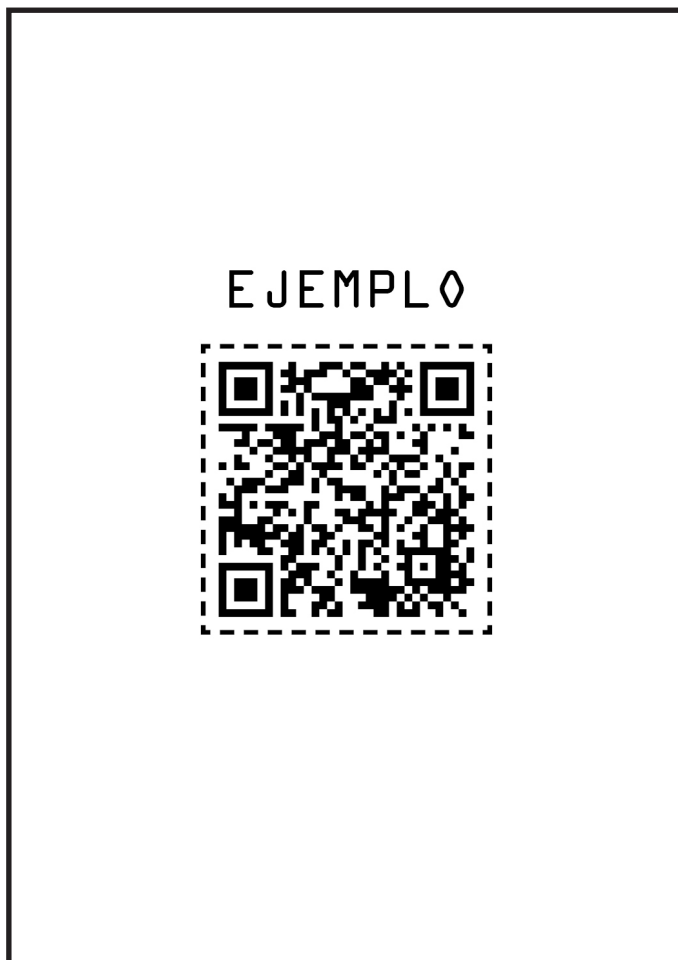
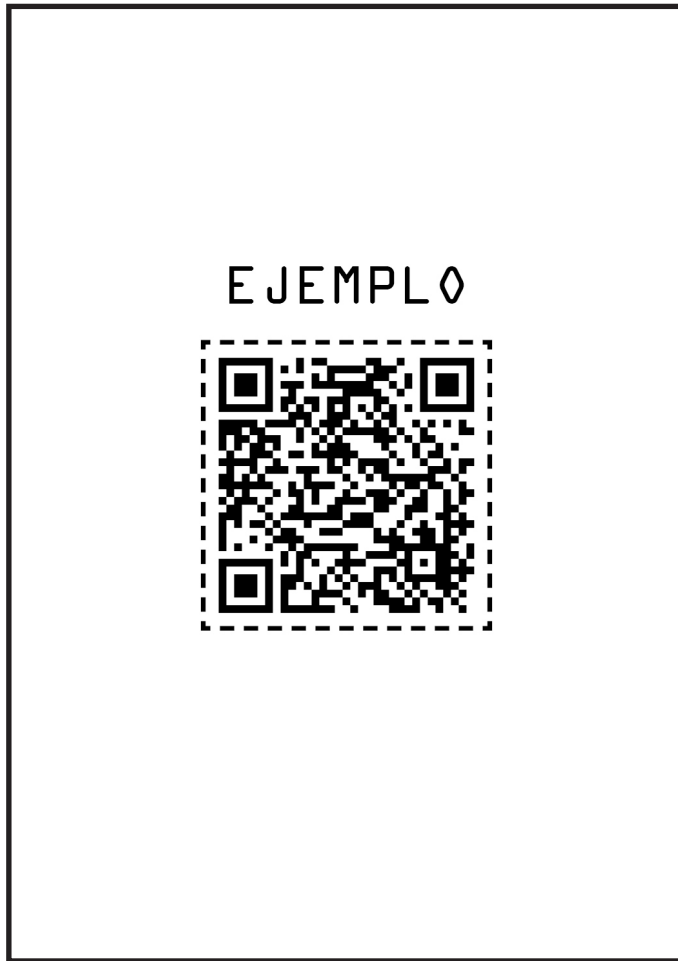


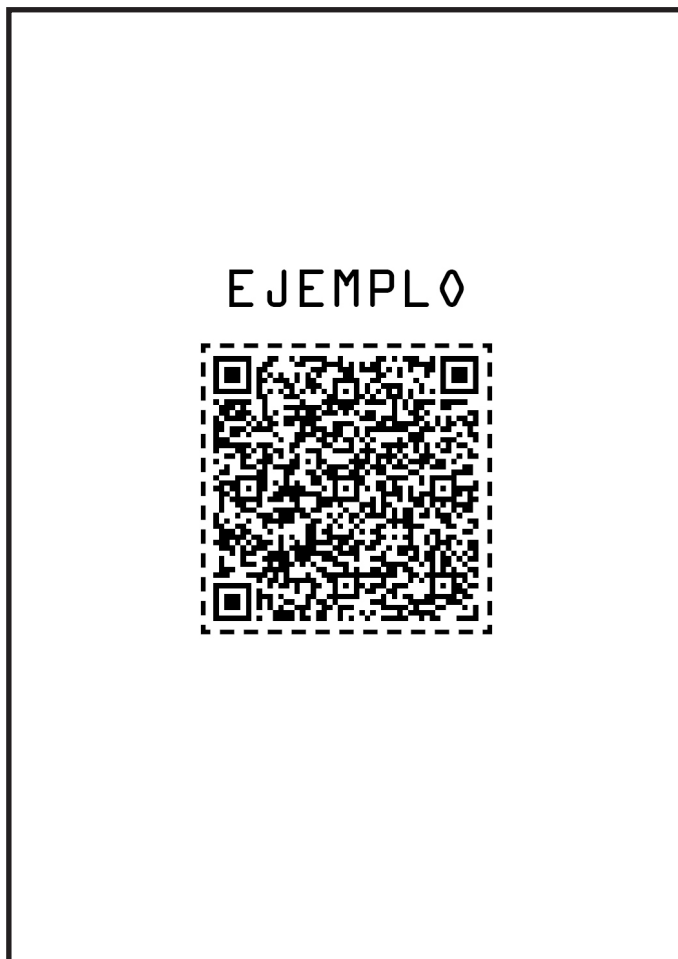
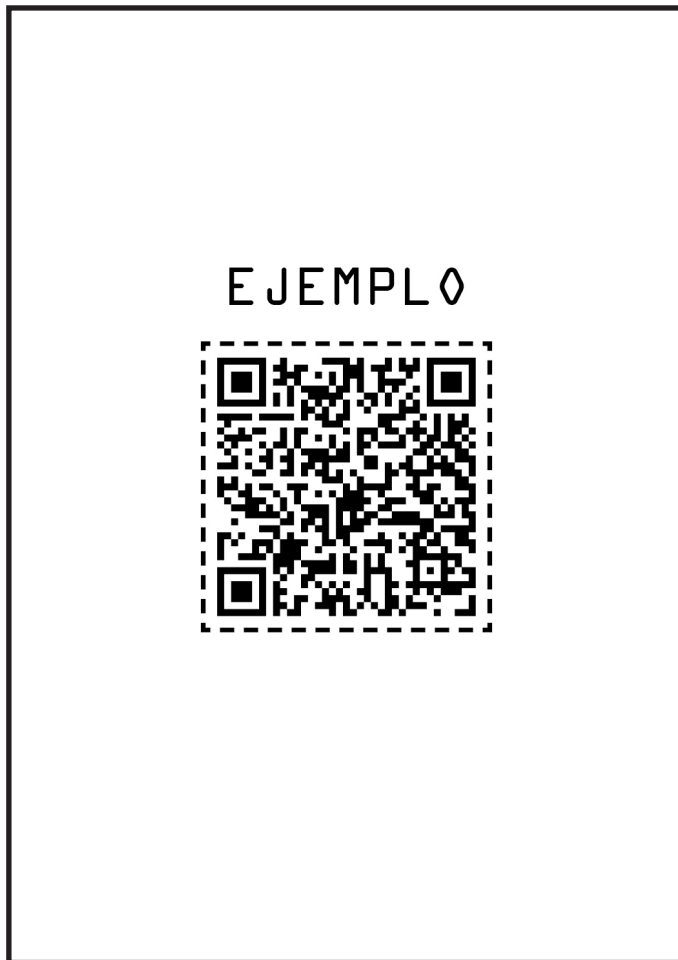
Monotonía Portada y contraportada.

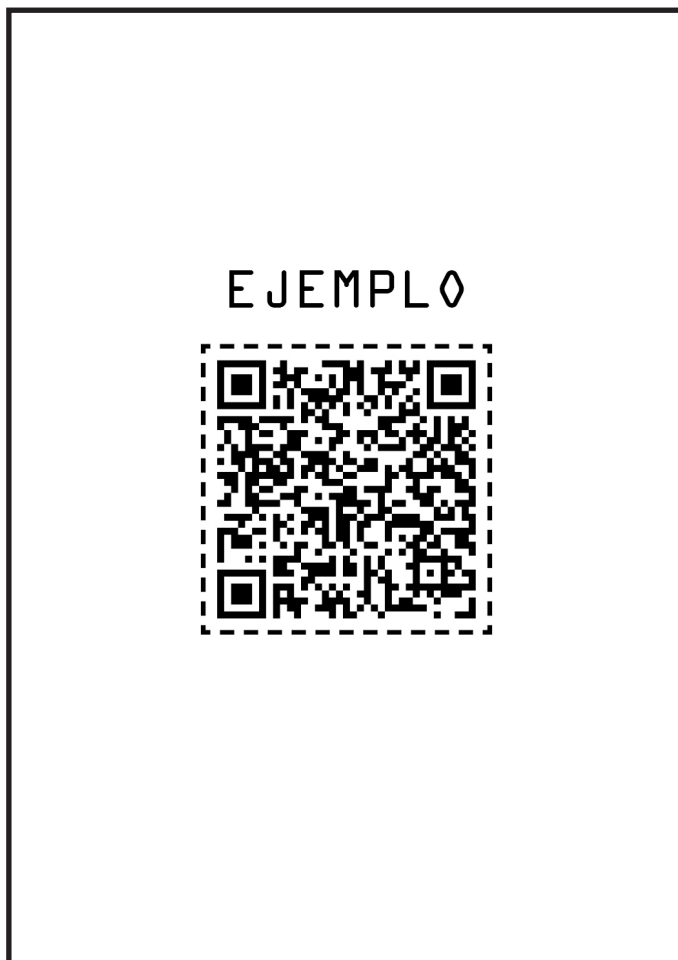
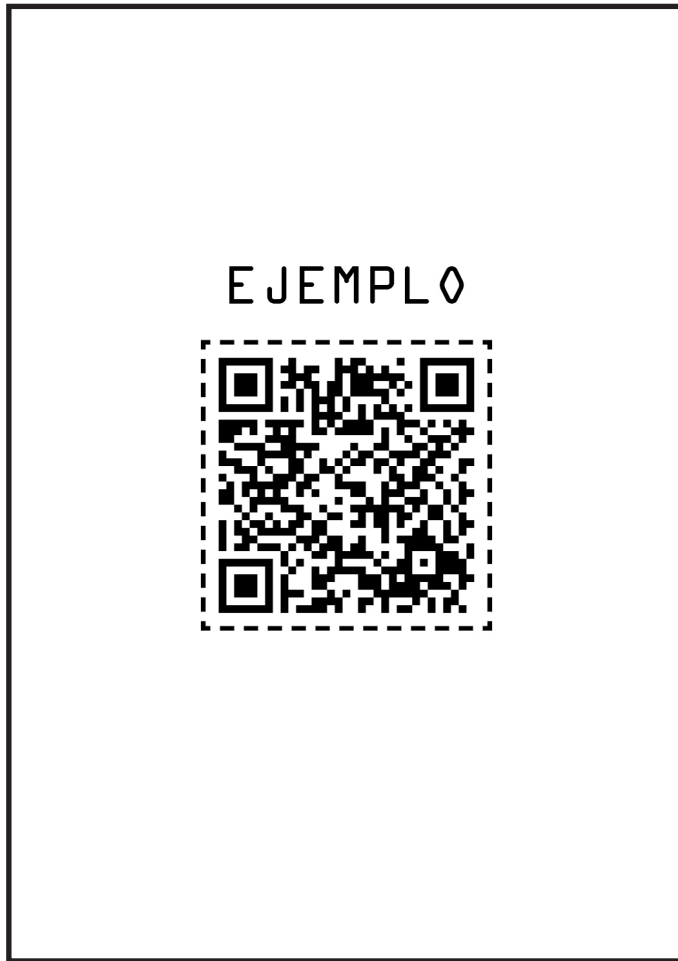
**MONOTONÍA**  
**Impresión digital B/N sobre**  
**papel (48 pag.)**  
**A5**  
**2017**

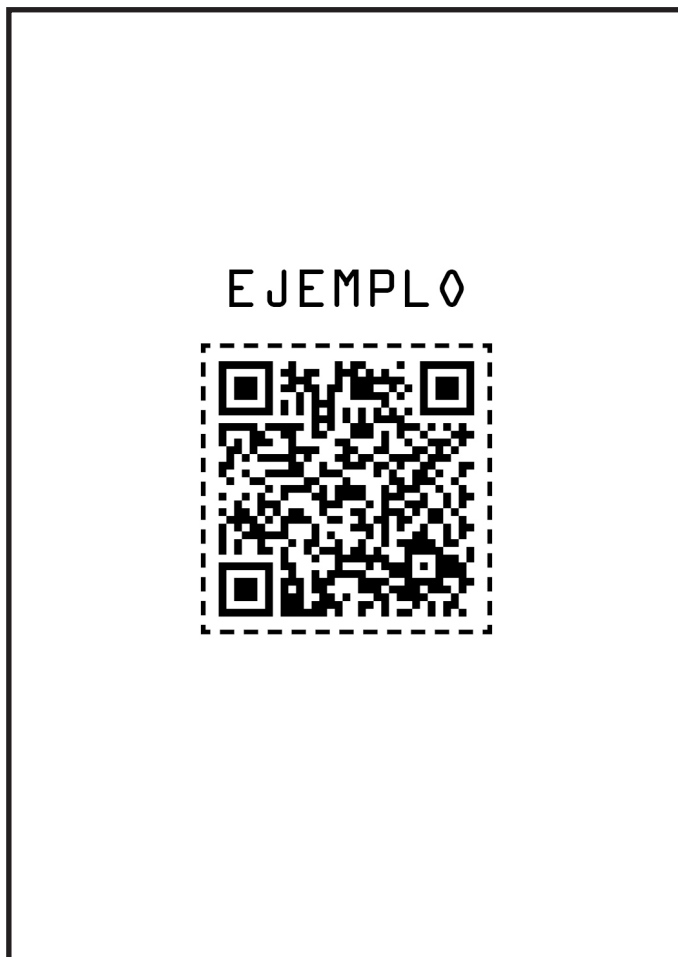
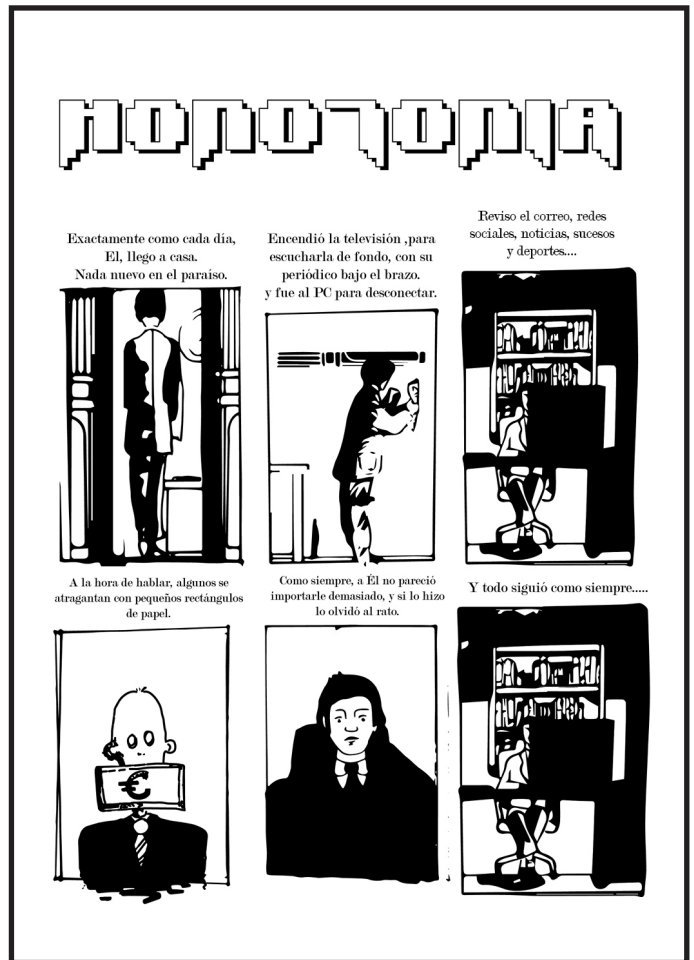
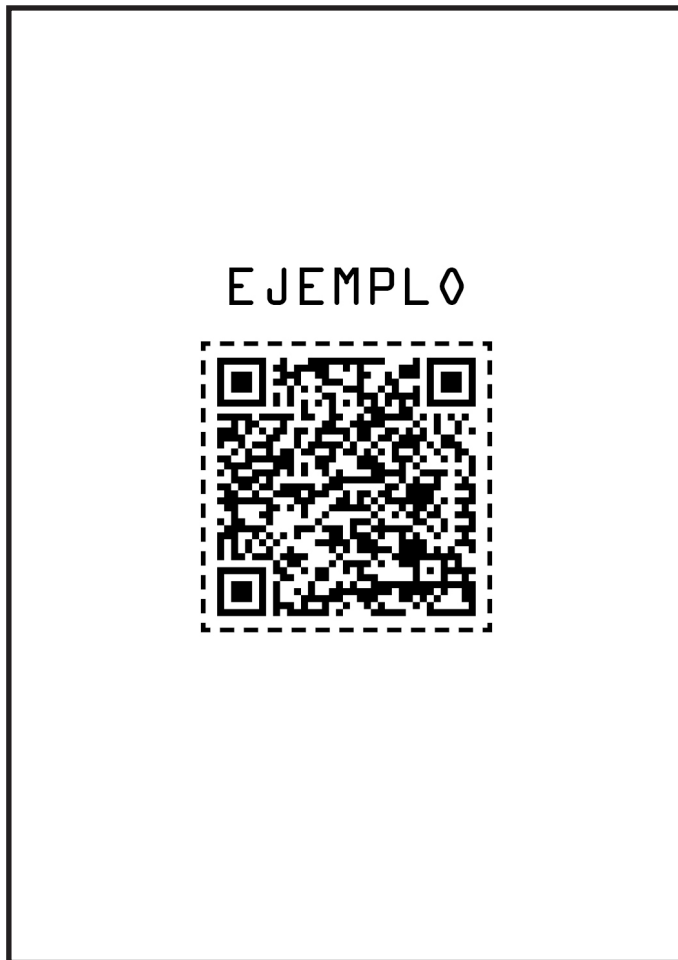












EJEMPLO



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
Él, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraiso.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes....

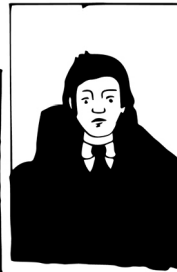


Coches oficiales son descubiertos en  
lugares indecentes, poligonos,  
peluquerias, barrios residenciales...  
casi cualquier lugar.

Como siempre, a El no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.

Y todo siguió como siempre....

A veces incluso en los actos oficiales.



EJEMPLO



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
Él, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraiso.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes....



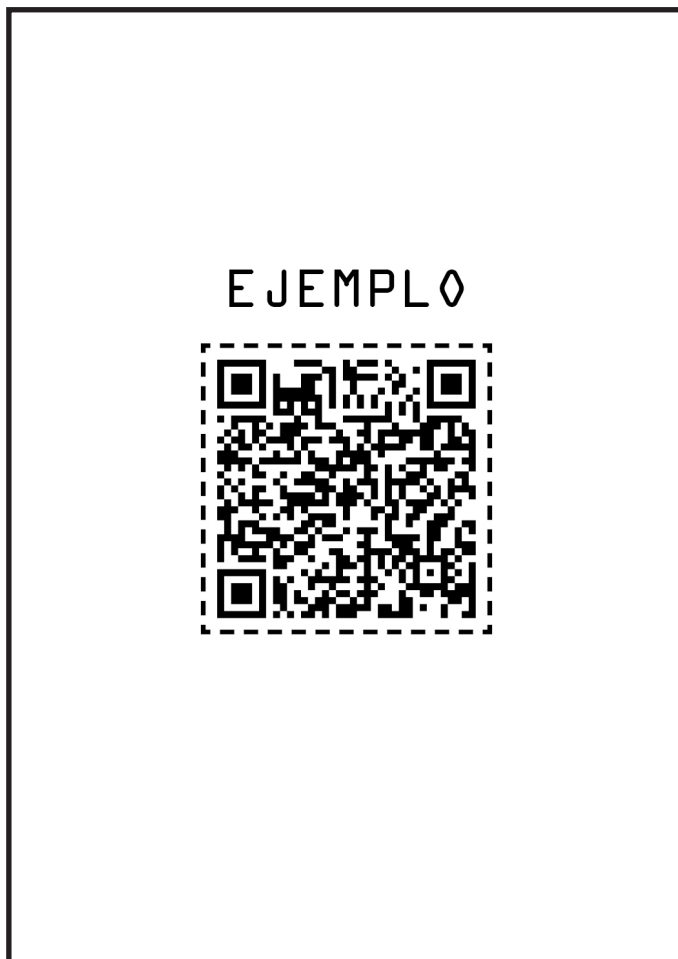
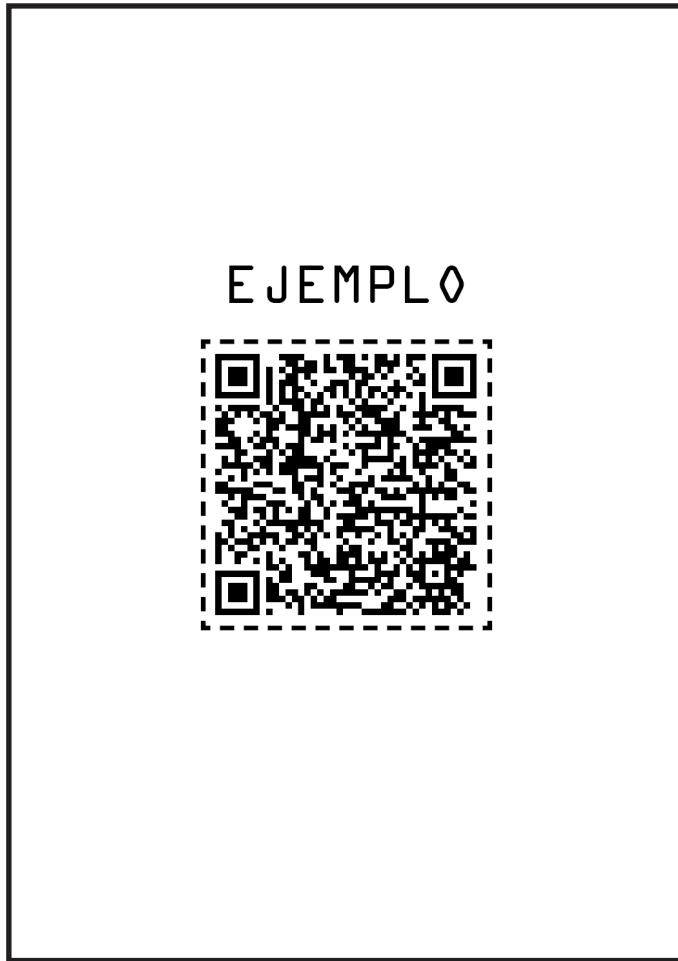
Otro vergonzoso espectáculo,  
de tios con mano larga, y  
mentes estrechas.

Como siempre, A El no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvido al rato.

Y todo siguió como siempre....







EJEMPLO

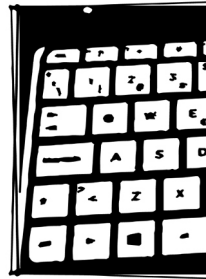


# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
El, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



Pasaban tantas horas frente al  
teclado que hasta las letras se  
veían borrosas.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Como siempre, a El no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes....



Y todo siguió como siempre....



EJEMPLO

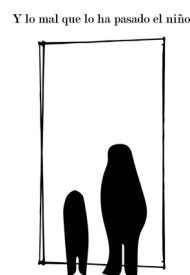


# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
El, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



El grande abusa del pequeño  
y lo cuelga en Internet para que otros  
vean lo bien que se lo ha pasado.



Y lo mal que lo ha pasado el niño.

Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Como siempre, a El no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes....



Y todo siguió como siempre....





EJEMPLO



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
El, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



Hoy, rellenan los  
informativos con noticias  
totalmente vacías.

Un especial sobre que hoy es el  
día internacional de algo  
completamente estúpido.

Hace frío en invierno, calor en  
verano.

Hoy no debe haber pasado  
nada importante. En ningún  
lugar del mundo.

Y el informativo termina  
sin ningún contenido.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Como siempre, a El no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes....



Y todo siguió como siempre....



EJEMPLO



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
El, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



Cada vez era más frecuente que  
enfermos dependientes tuvieran que  
pagar por medicamentos.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Como siempre, a El no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.

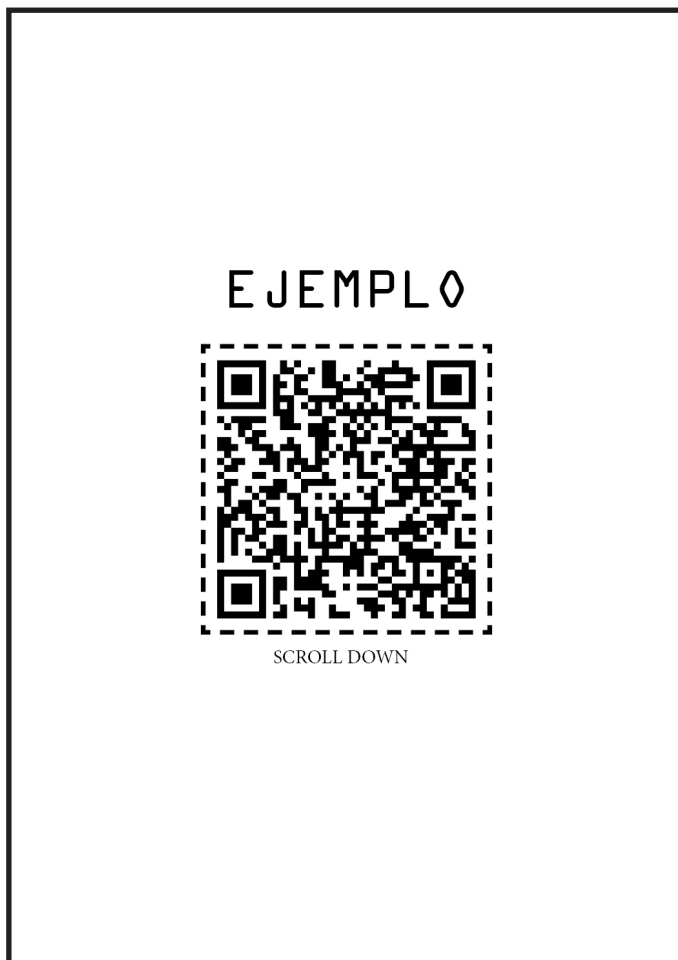
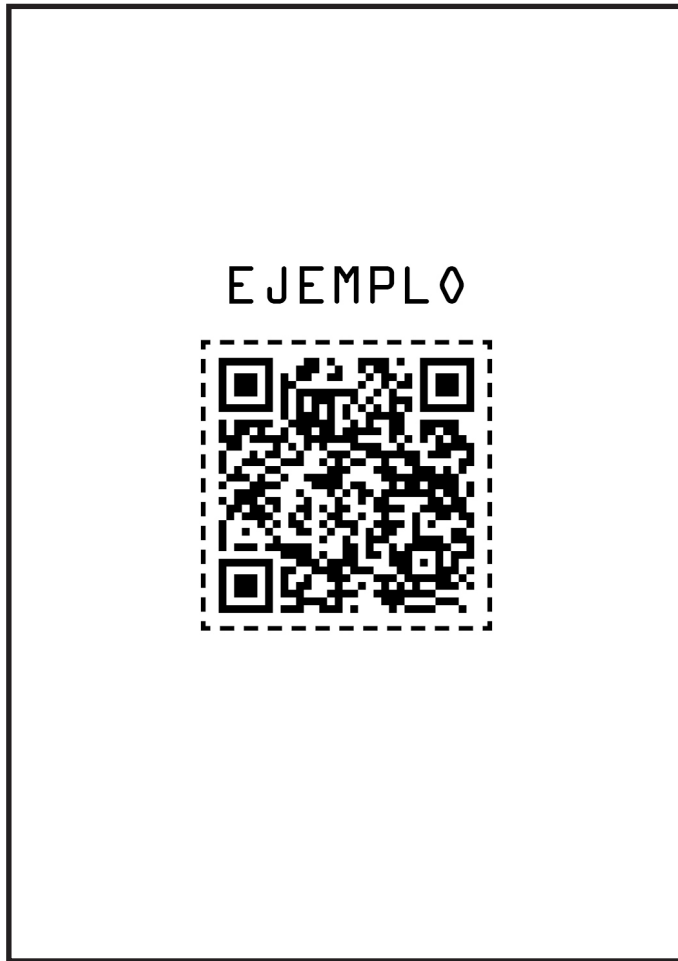


Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes....




Y todo siguió como siempre....






EJEMPLO



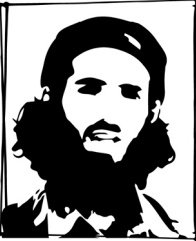
# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
El, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.




En un video, una peligrosa organización amenaza con atentar zonas civiles.


No se tardó ni 24h en darle más importancia a los memes que a la amenaza.



Encendió la televisión ,para escucharla de fondo, con su periódico bajo el brazo. y fue al PC para desconectar.




Como siempre, a El no pareció importarle demasiado, y si lo hizo lo olvidó al rato.




Reviso el correo, redes sociales, noticias, sucesos y deportes...

Y todo siguió como siempre....



EJEMPLO



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
El, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



Las autopistas Madrileñas eran un monstruo, difícil de controlar y pagado con dinero público.

Menos mal que las privatizaron...



Encendió la televisión ,para escucharla de fondo, con su periódico bajo el brazo. y fue al PC para desconectar.



Como siempre, a El no pareció importarle demasiado, y si lo hizo lo olvidó al rato.



Reviso el correo, redes sociales, noticias, sucesos y deportes...

Y todo siguió como siempre....



EJEMPLO



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
Él, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes...



Desgañados, los jóvenes  
miraban al cielo.



Como siempre, a Él no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.



Y todo siguió como siempre....



# MONOTONIA

Exactamente como cada día,  
Él, llego a casa.  
Nada nuevo en el paraíso.



Encendió la televisión ,para  
escucharla de fondo, con su  
periódico bajo el brazo.  
y fue al PC para desconectar.



Reviso el correo, redes  
sociales, noticias, sucesos  
y deportes...



Para los medios, lo importante no fue  
el evento deportivo, sino qué colores  
tenian las banderillas llevadas por los  
aficionados.

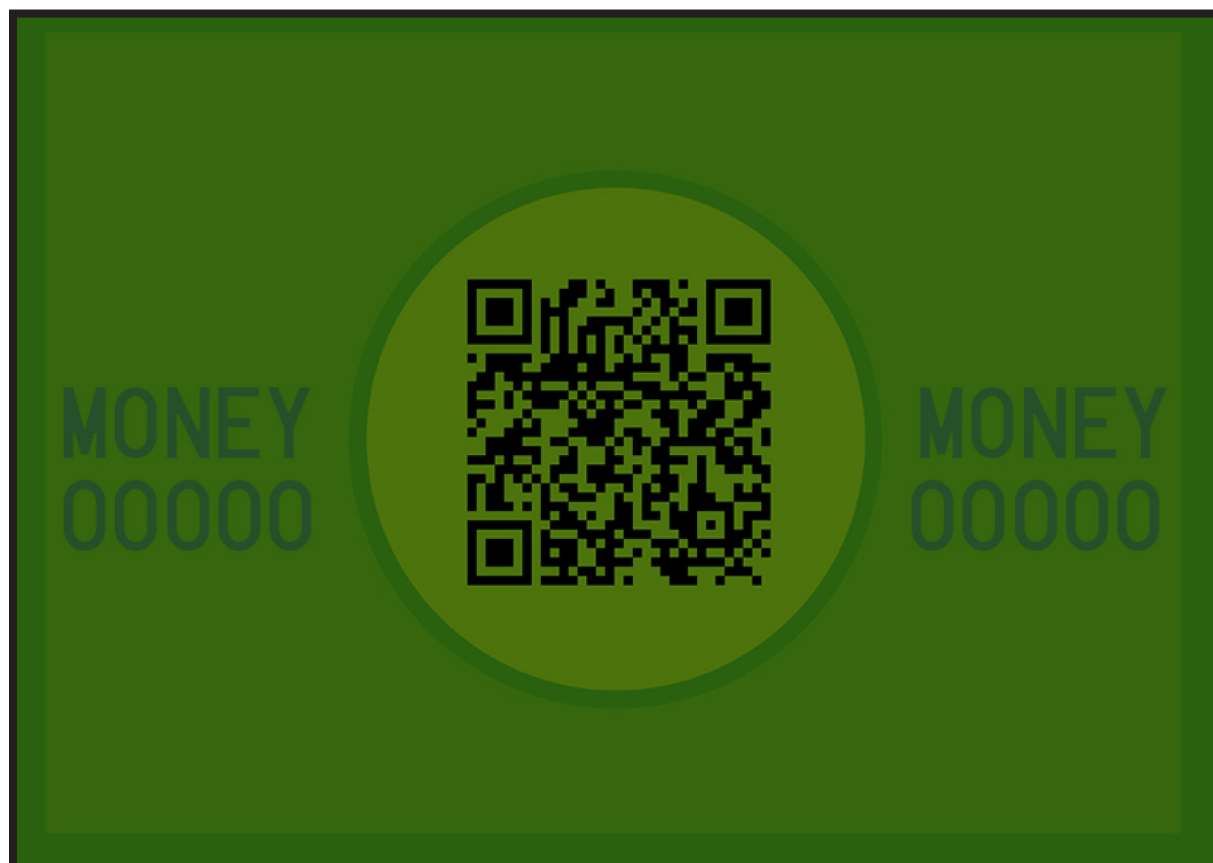


Como siempre, a Él no pareció  
importarle demasiado, y si lo hizo  
lo olvidó al rato.



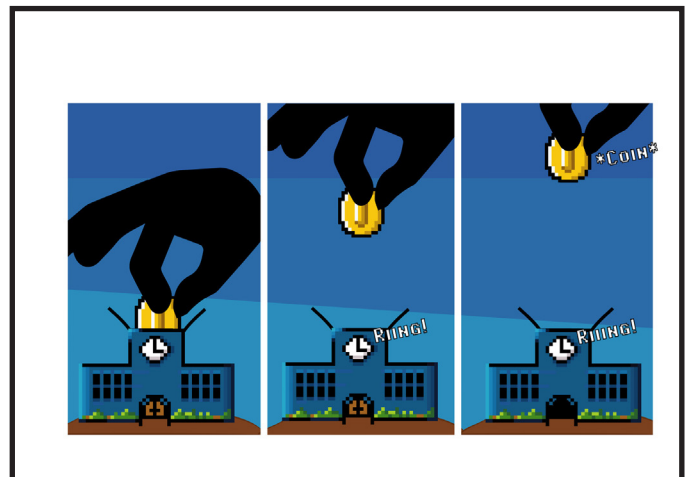
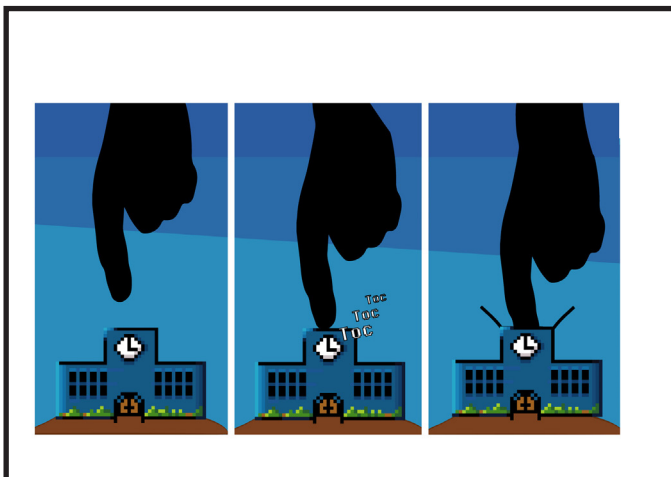
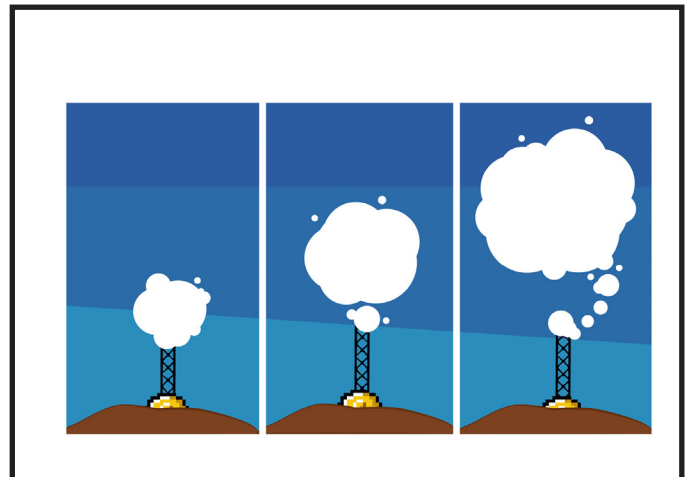
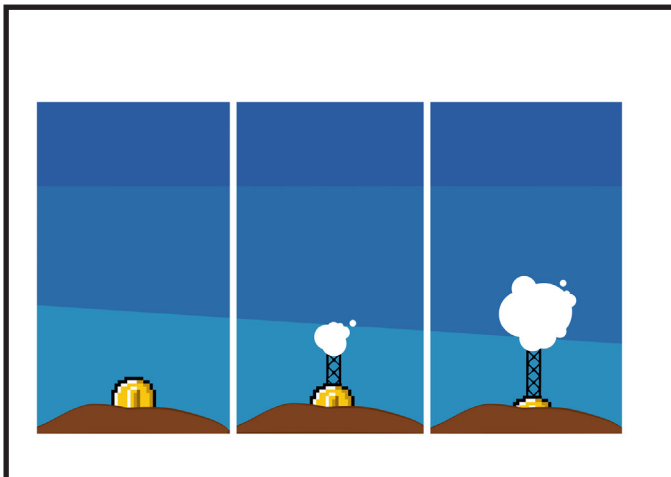
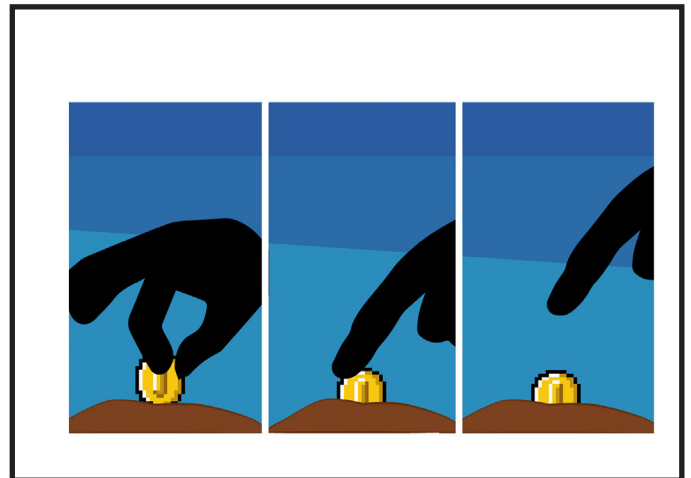
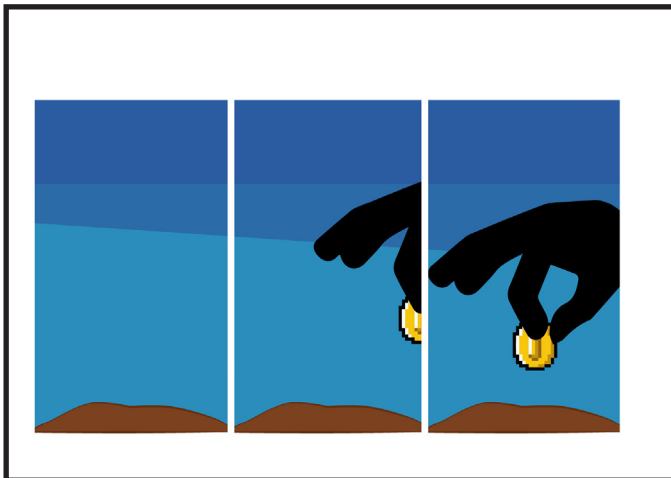
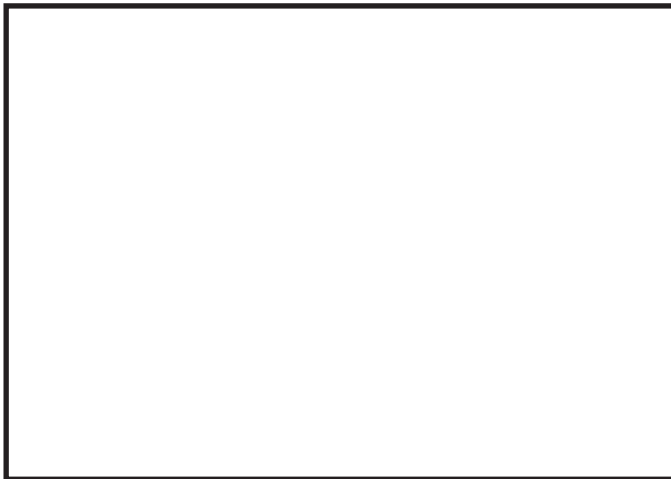
Y todo siguió como siempre....

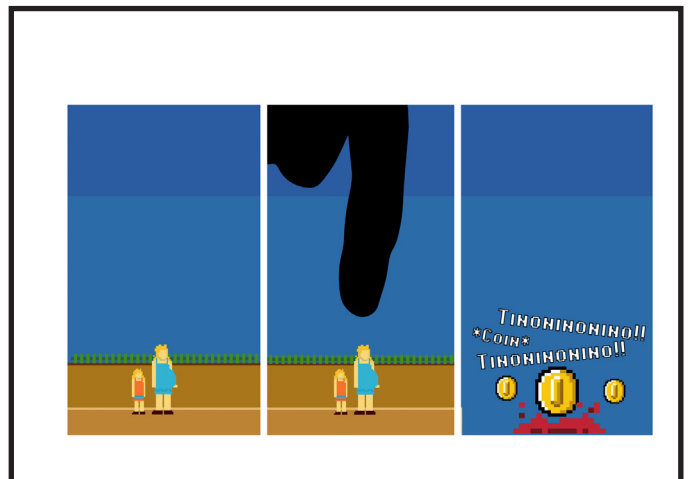
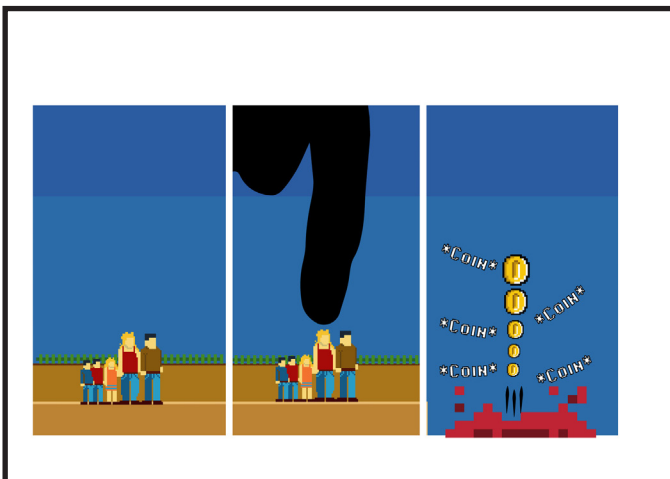
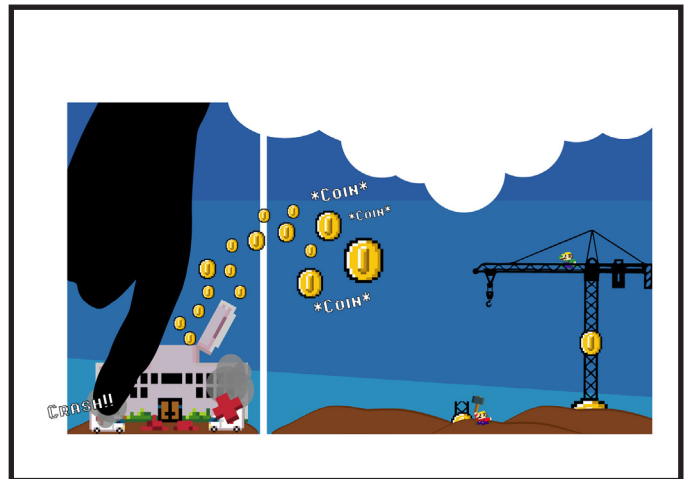
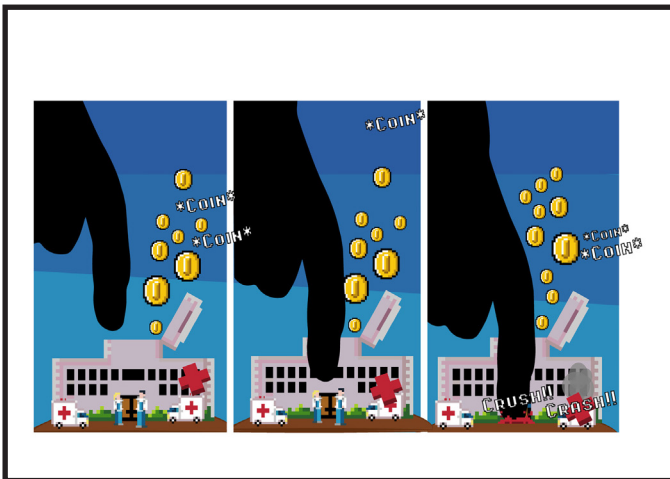
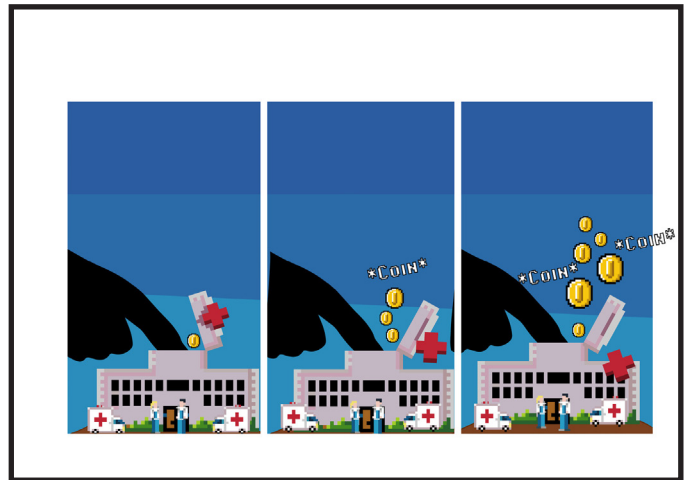
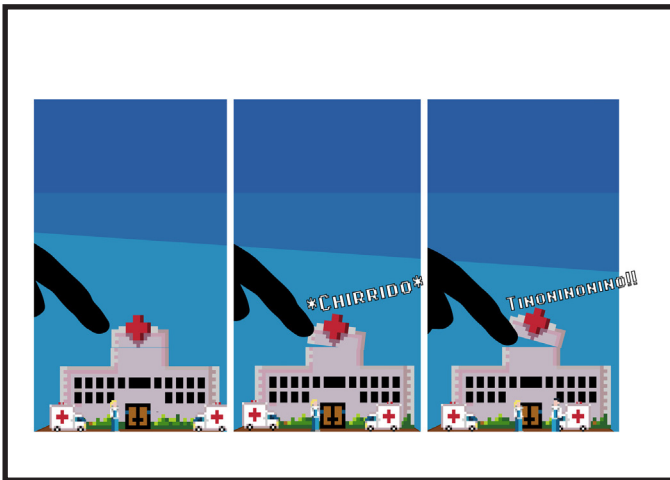
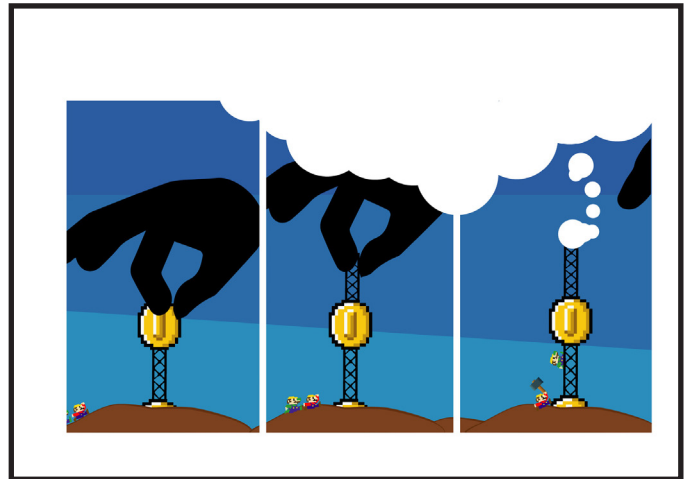
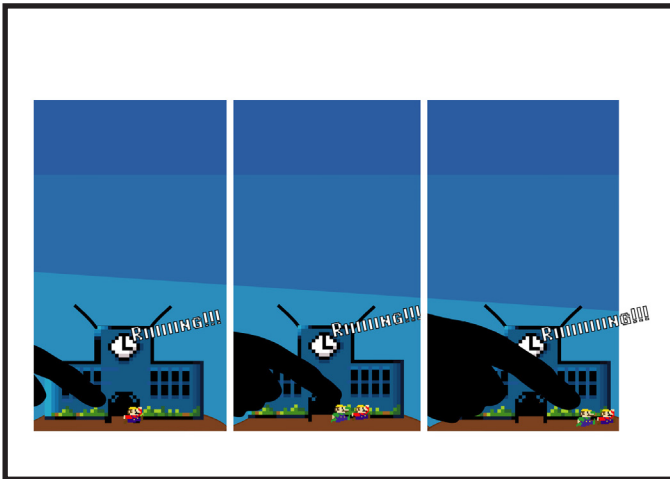


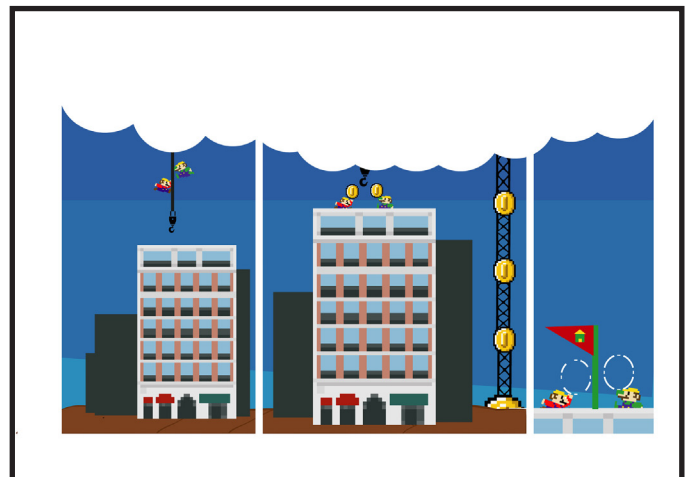
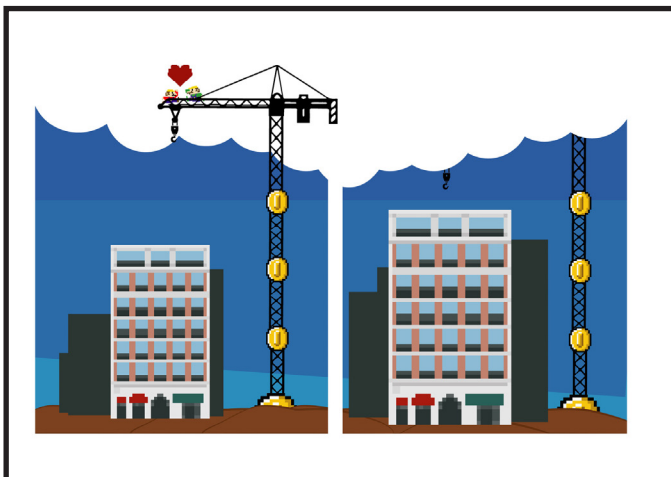
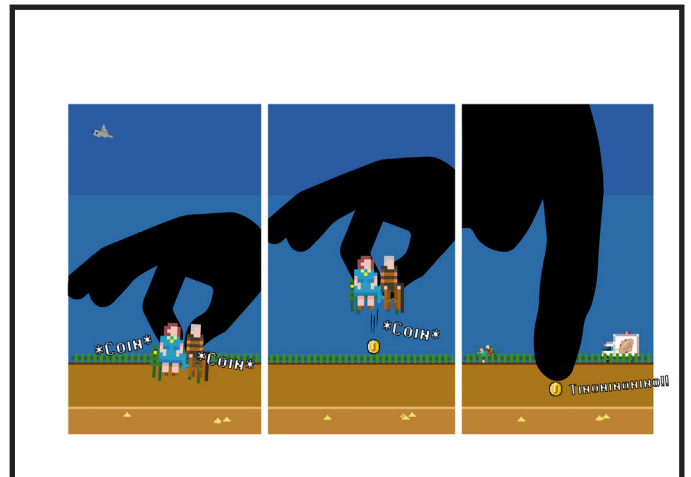
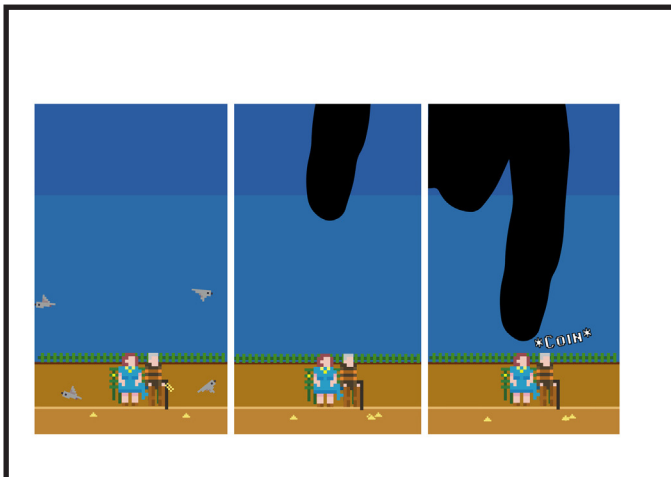
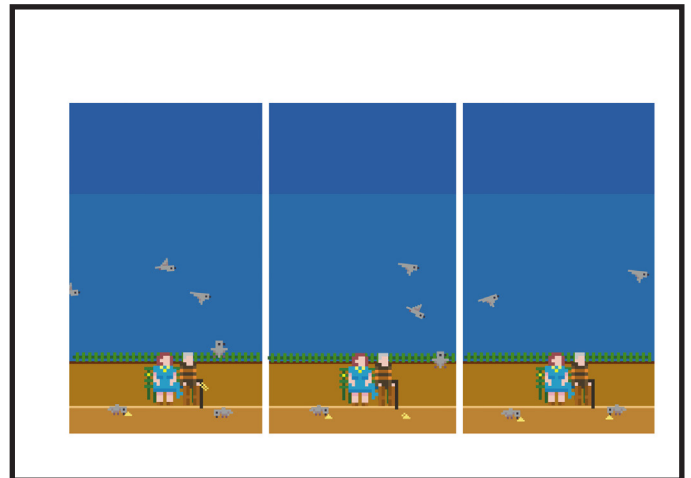
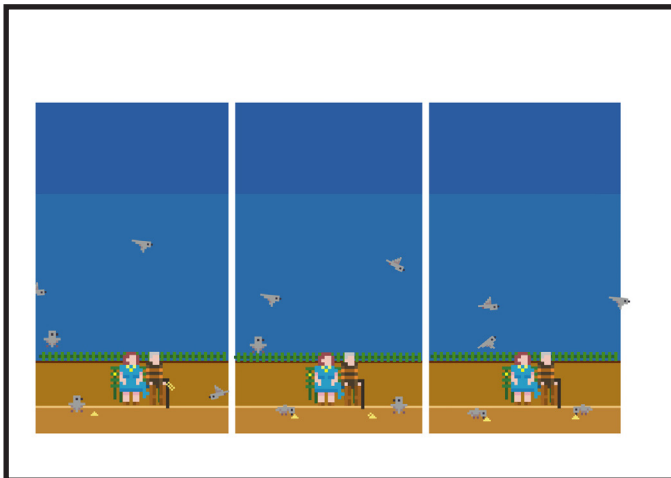
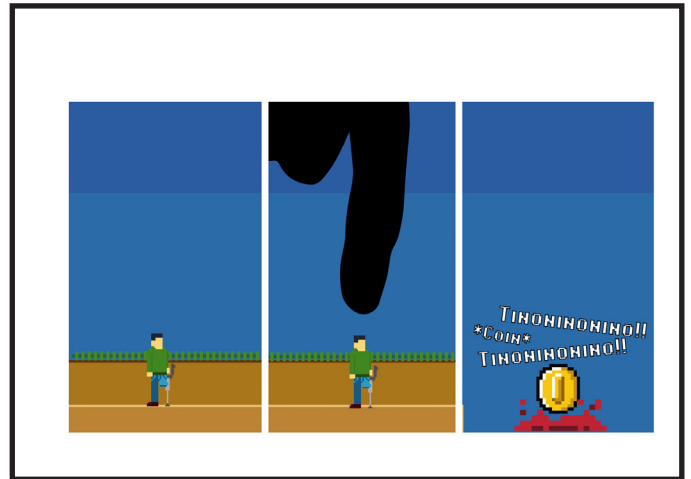
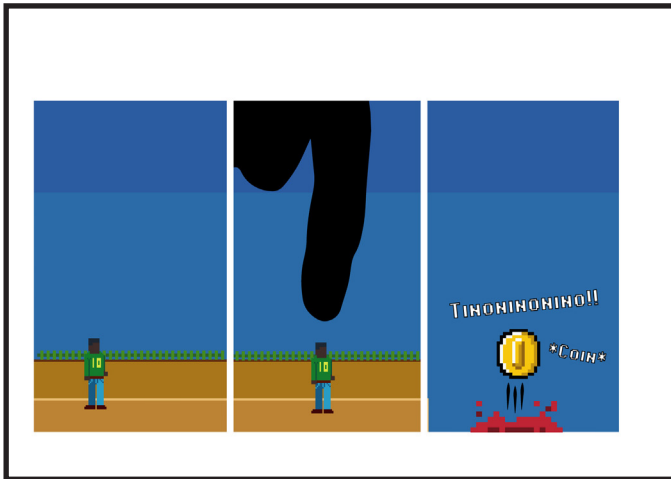


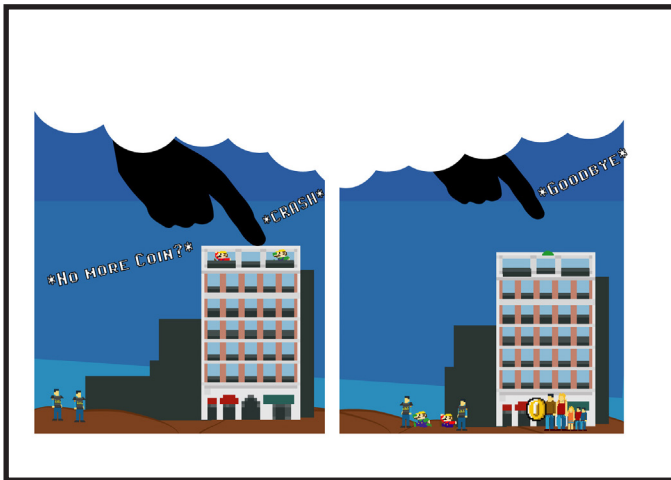
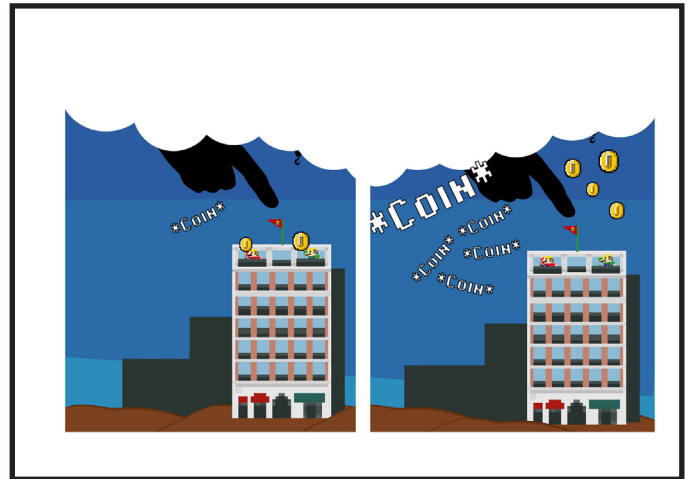
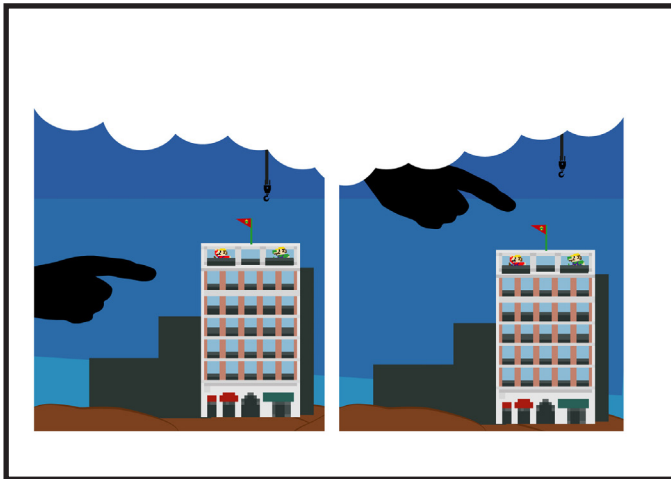
**MONEY**  
**Cómic. Impresión digital Color**  
**Sobre papel (28 pag.)**  
**A5 apaisado**  
**2017**











**MONOPOLIOS**  
DESPILEARRO 2011-2016 EDITION

ESTO ES UN JUEGO PARA TODA LA FAMILIA Y VAS A JUGAR O VAN A JUGAR POR TI  
AVANZA POR LAS CASILLAS Y PERDE EL DINERO DE ESPAÑA SIN PREOCUPARTE  
AUMENTA LA CELDA. RECORTE EN LO INDISPENSABLE Y LANZATE HACIA LA SIGUIENTE CASILLA

COMES MÁS CASAS:  
AUMENTA LA CELDA. RECORTE EN LO INDISPENSABLE Y LANZATE HACIA LA SIGUIENTE CASILLA

¡TOMA LAS CASILLAS SIN MIEDOS! DEPENDE DEL PRESUPUESTO!

AFORADOS SOLO LA OJIVAL EN

PALACIO DE LA JUSTICIA DE MADRID

ELECTRICAS

CENTRO DE CONVENCIONES DE MADRID

ARCHIDONA

AUTOPISTAS EN QUIJERRA (R2,R3,R4,R5)

AUDITORIO SAN LORENZO

CLUBES DE FUTBOL

CREACION DE LAS ARTES DE ALCORCON

LA TERMINAL DEL LOU

COCHES OFICIALES

CALA MAGICA MADRID

EUROPA

CIUDAD CULTURAL GALICIA

NOLICAMP NOU

LINEA 9 ABANDONADA

TERRAMITICA

PALAU DE LES ARTS

AGUA EMBOTELLADA ANUALES

NUNCA MESTALLA

CORRA DE LA UE Y SIGUE GASTANDO

DEUDA TOTAL ESPAÑOLA 4-05-2016

COSTE ANUAL DE LA CLASE POLITICA

LAS PIFIAS DE CALATRAVA SOLO EN ESPAÑA

RECORTE

NINGUNA LINEA DE AVE ES RENTABLE

CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS VALENCIA

FONDO DE REESTRUCTURACION ORDENADA BANCARIA

COSTE ANUAL DE LA MONARQUIA

ELECCIONES GENERALES

CORRUPCION POLITICA

Monopolios  
Impresión digital Color  
sobre PVC (3mm)  
50cmX50cm  
2017





**Preguntas Triviales**  
**Impresión digital Color**  
**sobre PVC (3mm)**  
**50cmX50cm**  
**2017**





# **ANEXO I**

# **WEBGRAFIA**

ABC. . *El coste de repetir elecciones*. [online] Available at: [http://www.abc.es/espana/abci-coste-repetir-elecciones-201601100457\\_noticia.html](http://www.abc.es/espana/abci-coste-repetir-elecciones-201601100457_noticia.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

ABC. *El circo que hundi6 a una ciudad*. [online] Available at: <http://www.abc.es/20111107/madrid/abcp-circo-hundio-ciudad-20111107.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Antena 3 Tv | *La generaci6n 'mimi'. La generaci6n 'mimi', j6venes entre 18 y 31 a6os preocupados por la imagen que proyectan y la obsesi6n por la felicidad inmediata*. [online] Antena3.com. Available at: [http://www.antena3.com/noticias/sociedad/generacion-mimi-jovenes-anos-preocupados-imagen-que-proyectan-obsesion-felicidad-inmediata\\_2017072259732cf30cf20d3cbe96a3c4.html](http://www.antena3.com/noticias/sociedad/generacion-mimi-jovenes-anos-preocupados-imagen-que-proyectan-obsesion-felicidad-inmediata_2017072259732cf30cf20d3cbe96a3c4.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Arana, F. *561.654.350 euros. Coste real de la monarquía española*. [online] Unidadcivicaporlarepublica.es. Available at: <http://www.unidadcivicaporlarepublica.es/index.php/monarquia/las-cuentas-del-rey/3333-561654350-euros-coste-real-de-la-monarquia-espanola> [Accessed 7 Sep. 2017].

Barcelona, J. *El nuevo Camp Nou costará 420 millones de euros*. [online] elperiodico. Available at: <http://www.elperiodico.com/es/barca/20140203/el-nuevo-camp-nou-costara-400-millones-de-euros-3068210> [Accessed 7 Sep. 2017].

Belver, M. *100 millones de euros despu6s, en Madrid se seguira poniendo el sol*. [online] ELMUNDO. Available at: <http://www.elmundo.es/madrid/2014/12/19/54932d6c22601dcd538b457a.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Bola6os, A. *Un estudio concluye que ninguna l6nea española de AVE es rentable*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://economia.elpais.com/economia/2015/03/26/actualidad/1427367930\\_711155.html](https://economia.elpais.com/economia/2015/03/26/actualidad/1427367930_711155.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Cano, R. *Facebook experiment6 con 689.000 usuarios sin su consentimiento*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/tecnologia/2014/06/30/actualidad/1404108700\\_038585.html](https://elpais.com/tecnologia/2014/06/30/actualidad/1404108700_038585.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Diagonalperiodico.net. *El rescate encubierto de las eléctricas*. [online] Available at: <https://www.diagonalperiodico.net/global/27846-rescate-encubierto-electricas.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Digital, P. *España es el pa6s del mundo con m6s coches oficiales* [online] Periodistadigital.com. Available at: <http://www.periodistadigital.com/politica/partidos-politicos/2012/06/28/espana-es-el-pais-del-mundo-con-mas-coches-oficiales.shtml> [Accessed 7 Sep. 2017].

Eleconomista.es. *Las autopistas radiales quebradas R-3 y R-5 cerrarán al tráfico en octubre si no las asume Fomento - elEconomista.es.* [online] Available at: <http://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/7554513/05/16/Un-juez-de-Madrid-ordena-liquidar-dos-radiales-y-una-circunvalacion.html-millones-en-obras-fantasma-.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Eleconomista.es. *El despilfarro de lo público: 2.900 millones en obras 'fantasma' - elEconomista.es.* [online] Available at: <http://www.eleconomista.es/economia/noticias/7095618/10/15/El-despilfarro-de-lo-publico-2900-millones-en-obras-fantasma-.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Europapress. *La administración pública española ahorraría 50 millones anuales sustituyendo el agua embotellada por agua de grifo.* [online] europapress.es. Available at: <http://www.europapress.es/sociedad/noticia-administracion-publica-espanola-ahorraria-50-millones-anuales-sustituyendo-agua-embotellada-agua-grifo-20130609115317.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

[Europa Press]. (2016 marzo 3). *Declaración de la infanta Cristina en el juicio por el Caso Nóos* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=R3bhfdxtTRY&t=3s>

Eldiario.es. *“El corrupto no piensa en sobornar porque los jueces ya saben lo que se espera de ellos si quieren comer zanahorias”.* [online] Available at: [http://www.eldiario.es/preguntame/corrupto-sobornar-perfectamente-quieren-zanahorias\\_0\\_365014530.html](http://www.eldiario.es/preguntame/corrupto-sobornar-perfectamente-quieren-zanahorias_0_365014530.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Eldiario.es. *Valencia saca a subasta los coches oficiales de Rita Barbera desde 1.000 euros.* [online] Available at: [http://www.eldiario.es/cv/Valencia-subasta-coches-Rita-Barbera\\_0\\_620488337.html](http://www.eldiario.es/cv/Valencia-subasta-coches-Rita-Barbera_0_620488337.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

El Español. *Las preguntas que Bárcenas no ha querido contestar en la comisión de investigación.* [online] Available at: [http://www.elespanol.com/espana/20170626/226727539\\_0.html](http://www.elespanol.com/espana/20170626/226727539_0.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

El Español. *Una chapuza de 16.000 millones: línea 9 del metro de Barcelona.* [online] Available at: [http://www.elespanol.com/espana/20160211/101490191\\_0.html](http://www.elespanol.com/espana/20160211/101490191_0.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

El pais. *La Ciudad de las Artes ha costado cuatro veces lo que se presupuestó.* [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/diario/2011/03/16/cvalenciana/1300306679\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2011/03/16/cvalenciana/1300306679_850215.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

El Pais. *AENA encarga a Calatrava ampliar la terminal de Loiu a ocho años de hacerla.* [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/diario/2008/07/02/paisvasco/1215027611\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2008/07/02/paisvasco/1215027611_850215.html) [Accessed 7 Sep. 2017].



El País. *El mapa de la tauromaquia en España*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/elpais/2015/07/30/media/1438263535\\_142170.html](https://elpais.com/elpais/2015/07/30/media/1438263535_142170.html) [Accessed 1 Sep. 2017].

El País. *Báñez llama “movilidad exterior” a la fuga masiva de jóvenes del país*. [online] Available at: [https://economia.elpais.com/economia/2013/04/17/actualidad/1366187892\\_058898.html](https://economia.elpais.com/economia/2013/04/17/actualidad/1366187892_058898.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Elmundo. *Navegando por el metro de Valencia*. [online] Elmundo.es. Available at: <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/12/28/valencia/1356685783.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Fageda, X. *Análisis | El despilfarro del AVE*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://politica.elpais.com/politica/2013/01/08/actualidad/1357672895\\_538712.html](https://politica.elpais.com/politica/2013/01/08/actualidad/1357672895_538712.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Gallo, B. *El Ayuntamiento valora en 19 millones la Caja Mágica, que costó 300*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/ccaa/2015/01/20/madrid/1421790603\\_306893.html](https://elpais.com/ccaa/2015/01/20/madrid/1421790603_306893.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Hernández, J. *El Gobierno de Aguirre dilapidó 105 millones en la fallida Ciudad Judicial*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://politica.elpais.com/politica/2015/08/20/actualidad/1440089771\\_904549.html](https://politica.elpais.com/politica/2015/08/20/actualidad/1440089771_904549.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Hoy.es. *Un 2% del dinero que genera la economía española es de la Liga*. [online] Available at: <http://www.hoy.es/deportes/futbol/201705/10/dinero-genera-economia-espanola-20170510200045-rc.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Inc.com. *Don't Take Enough Vacation? Blame Millennials, Says Study*. [online] Available at: <https://www.inc.com/chris-matyszczyk/dont-take-enough-vacation-blame-millennials-a-study-says.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Joaquín Ferrandis, F. *El ‘trencadís’ del Palau de les Arts cayó por el mal uso del adhesivo*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/ccaa/2014/12/08/valencia/1418058494\\_845697.html](https://elpais.com/ccaa/2014/12/08/valencia/1418058494_845697.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

LaSexta.com. *El sedentarismo también mata: la falta de actividad física es un riesgo tan grave para la salud como el tabaco o la mala alimentación*. [online] Available at: [http://www.lasexta.com/noticias/sociedad/el-sedentarismo-tambien-mata-la-falta-de-actividad-fisica-es-un-riesgo-tan-grave-para-la-salud-como-el-tabaco-o-la-mala-alimentacion\\_2017082959a57d3a0cf2e5ca627a7ff3.html](http://www.lasexta.com/noticias/sociedad/el-sedentarismo-tambien-mata-la-falta-de-actividad-fisica-es-un-riesgo-tan-grave-para-la-salud-como-el-tabaco-o-la-mala-alimentacion_2017082959a57d3a0cf2e5ca627a7ff3.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

Lainformacion. *El dinero defraudado en los casos de corrupción, equivalente a los recortes de 2012*. [online] Available at: [http://www.lainformacion.com/espana/el-dinero-defraudado-en-los-casos-de-corrupcion-equivalente-a-los-recortes-de-2012\\_bIKiJolfEqiOfxfSEqzX11/](http://www.lainformacion.com/espana/el-dinero-defraudado-en-los-casos-de-corrupcion-equivalente-a-los-recortes-de-2012_bIKiJolfEqiOfxfSEqzX11/) [Accessed 7 Sep. 2017].

Levante-emv.com. *Terra Mítica, el primero de los macroprocesos de corrupción*. [online] Available at: <http://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2016/04/27/terra-mitica-macroprocesos-corrupcion/1409962.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Liñán, J. *Los españoles que más protestan y los que menos*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://politica.elpais.com/politica/2017/04/14/actualidad/1492185621\\_871646.html](https://politica.elpais.com/politica/2017/04/14/actualidad/1492185621_871646.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

MARCA.com. *Futbol: La deuda de los clubes con Hacienda se reduce a 317 millones de euros - MARCA.com*. [online] Available at: <http://www.marca.com/2015/09/18/futbol/1442579553.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

M.publico.es. *Los siete casos más sangrantes en la estafa de las preferentes*. [online] Available at: <http://m.publico.es/actualidad/389976/los-siete-casos-mas-sangrantes-en-la-estafa-de-las-preferentes> [Accessed 7 Sep. 2017].

M.20minutos.es. *Las obras de la Ciudad de la Cultura, un pozo sin fondo incluso estando paralizadas - 20minutos.es*. [online] Available at: <http://m.20minutos.es/noticia/1779384/0/ciudad-cultura/paralizacion/coste/> [Accessed 7 Sep. 2017].

M.20minutos.es. *La 'generación perdida' en España: 1,4 millones de jóvenes desempleados y sin expectativas - 20minutos.es*. [online] Available at: <http://m.20minutos.es/noticia/1709522/0/generacion-perdida/jovenes-espanoles/desempleo-estudios/> [Accessed 7 Sep. 2017].

M.publico.es. *La educación infantil se planta contra la liberalización que pretende Susana Díaz*. [online] Available at: <http://m.publico.es/actualidad/1993339/la-educacion-infantil-se-planta-contra-la-liberalizacion-que-pretende-susana-diaz> [Accessed 7 Sep. 2017].

Navalón, A. Columna | *'Millennials': dueños de la nada*. [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/elpais/2017/06/11/opinion/1497192510\\_685284.html?id\\_externo\\_rsoc=TW\\_AM\\_CM](https://elpais.com/elpais/2017/06/11/opinion/1497192510_685284.html?id_externo_rsoc=TW_AM_CM) [Accessed 7 Sep. 2017].

Noudiari.es. *Las cinco peores obras de Calatrava - Noudiari.es*. [online] Available at: <http://www.noudiari.es/2012/12/calatrava-greatest-shits/> [Accessed 7 Sep. 2017].

[Pink Floyd]. *Pink Floyd - Money (Official Music Video)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-0kcet4aPpQ>

Segovia, E. *¿Cuánto ha costado de verdad el rescate de la banca? 100.000 millones de euros. Noticias de Empresas.* [online] El Confidencial. Available at: [https://www.elconfidencial.com/empresas/2013-09-08/cuanto-ha-costado-de-verdad-el-rescate-de-la-banca-100-000-millones-de-euros\\_25562/](https://www.elconfidencial.com/empresas/2013-09-08/cuanto-ha-costado-de-verdad-el-rescate-de-la-banca-100-000-millones-de-euros_25562/) [Accessed 7 Sep. 2017].

SUR.es. *La carcel de Archidona suma 1,6 millones en gastos de mantenimiento tras tres años vacía.* [online] Available at: <http://www.diariosur.es/interior/201601/22/carcel-archidona-suma-millones-20160121220334.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

SUR.es. *La carcel de Archidona suma 1,6 millones en gastos de mantenimiento tras tres años vacía.* [online] Available at: <http://www.diariosur.es/interior/201601/22/carcel-archidona-suma-millones-20160121220334.html> [Accessed 7 Sep. 2017].

Sundaresan, N. *Siete de cada 10 aplicaciones para móviles comparten sus datos con otros proveedores.* [online] EL PAÍS. Available at: [https://elpais.com/tecnologia/2017/06/01/actualidad/1496311868\\_473587.html](https://elpais.com/tecnologia/2017/06/01/actualidad/1496311868_473587.html) [Accessed 7 Sep. 2017].

[The GROWLERS]. (2014, junio, 18). *The Growlers - “Monotonia”* (Official Video) [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zSzluF9itcw>