

VER O SÍMIL

Lo importante es participar



Lidia Sarria Grimaldos
Tutora: Inmaculada Villagrán Arroyal

ÍNDICE

1. ¿A qué jugamos?.....	2
2. Casilla de salida	3
2.1. Reglas del juego	5
2.1.1. La mentira cotidiana	6
2.1.2. La literalidad	8
2.1.3. El registro documental y la secuenciación	9
2.1.4. La catalogación y el orden	10
2.2. Hacer Como sí.....	12
2.2.1. Lo divertido y lo serio	13
2.2.2. La confusión y el engaño	14
3. Los jugadores	15
3.1. Lo importante es participar	16
3.1.1. La experimentación y el intercambio.....	17
3.1.2. El pasatiempo	18
4. Los juguetes / Los juegos.....	19
4.1. Toma de conciencia	20
4.1.1. Bandera	21
4.1.2. Mensajes subliminales	22
4.1.3. Verdades como puños.....	22
4.1.4. Es plátano	23
4.1.5. monjamonjamon	23
4.1.6. Invisible.....	24
4.2. De la mentira a la verdad	24
4.2.1. Recreación de la mentira / <i>Deberes comidos por perro</i>	25
4.2.2. La metáfora y el símbolo / <i>Piedra eres y en piedra te convertirás</i>	27
4.2.3. La ocultación y la sombra / <i>Naturaleza muerta muerta</i>	29
4.2.4. El paso del tiempo / <i>Mentira podrida</i>	31
4.2.5. Diferencias y similitudes / <i>Yo no soy esa</i>	33
4.3. De la verdad a la mentira	35
4.3.1. Verdades obsoletas / <i>Revisión del refranero español</i>	35
4.3.2. La verdad es D os.....	36
4.3.3. La perogullada / <i>Blanco y en botella</i>	38
4.4. Continuará.....	39
4.4.1. Mopa mundi.....	39
4.5. El tablero	40
5. Planteamiento expositivo	42
6. Aportaciones.....	43
7. Referentes	44
8. Bibliografía.....	49

1. ¿A QUÉ JUGAMOS?

La elección del juego puede resultar a veces conflictiva puesto que las opciones son prácticamente infinitas y las preferencias pueden variar de un participante a otro. Cada jugador reivindicará sus intereses, cada cual “barrerá para casa”.

Por lo tanto, el primer requisito para dar comienzo al juego es que los jugadores que van a participar en él lleguen a un acuerdo. Si no es así, si alguno de los participantes no encaja dentro del puzle, deberá quedarse al margen y dejar que el juego siga.

El siguiente paso es plantear cuáles serán las reglas del juego elegido. Es necesario fijar unas instrucciones para que los participantes sepan a qué atenerse. Sin embargo, habrá que tener en cuenta que dichas reglas son susceptibles de ser modificadas. Estos cambios podrán seguir una vía legal y consensuada (se vale que ahora...) o podrán hacerse de forma ilegal (haciendo trampas).

De igual manera, plantear el desarrollo de un proyecto artístico como el que aquí nos ocupa requiere fijar una serie de cuestiones que delimiten y justifiquen el sentido de nuestro trabajo. No serviría de nada dar vueltas alrededor de un asunto sin atenerse a unas reglas.

Para ello, entendemos que, al igual que ocurre al comienzo de un juego, habrá que considerar cuáles serán las reglas del juego, quiénes serán los jugadores, cuáles son los objetivos del juego y dónde fijaremos la meta. Todos estos elementos serán concretados a lo largo de este texto.

Como apuntábamos antes, una de las características del juego es que sus reglas pueden ser alteradas, así por ejemplo, dos niños que juegan pueden empezar siendo tendero y cliente y terminar siendo padre e hijo. De la misma manera, este trabajo ha sido concebido y realizado, desde el principio hasta el final, a partir de continuas transformaciones.

Asimismo, presentamos este estudio como una propuesta inacabada ya que consideramos que está abierta a futuras modificaciones y ampliaciones.

El esqueleto final responde al mismo concepto que un mecano: una misma pieza podrá ser el ala de un avión o la puerta de una casa.

Este trabajo se presenta como una manera de ordenar diferentes aspectos con la posibilidad de reordenarlos cuantas veces se quiera. Comprendemos que ha de ser así para inyectar vida al proyecto.

El principal objetivo es incitar más que verificar, insinuar más que afirmar y jugar más que trabajar.

Para finalizar diremos que lo que perseguimos es despertar del aburrimiento realizando un pasatiempo en sí mismo. Pasa-tiempo, por el tiempo pasado investigando y por el tiempo que pasen aquellos que tengan acceso a esta reflexión.

Palabras clave:

juego, participación, pasatiempo, intercambio, humor, ficción, simulacro, verdad, mentira, camuflaje, disfraz, polisemia, perogrullada, versatilidad, lenguaje, literalidad, cotidianidad, engaño, truco, manipulación, autenticidad, copia, transformación, falsificación.

2. CASILLA DE SALIDA

La mentira es una de las bellas artes y debería estudiarse en las universidades, en las escuelas de Bellas artes¹.

A pesar de haber empezado con esta cita, ese no fue el inicio, ni mucho menos, de esta investigación. Más bien, podría decirse que estamos empezando la historia por el final, o “la casa por el tejado”. La decisión de este comienzo se corresponde con la necesidad de compartir que la hipótesis con la que inició esta andadura se confirmaba. La frase de Rosa Olivares supuso la confirmación de un *Eureka* anticipado.

La relación del arte con la mentira es antigua, de hecho, no se entiende la existencia de uno de estos conceptos sin el otro, la Historia del Arte está llena de trampantojos y otros juegos donde el artista engaña al ojo (y lo que no es el ojo) deliberadamente. El arte es simulacro y no puede ser otra cosa, porque el Arte no hace la Verdad ni tampoco puede expresarla. Se trata más bien de una cuestión de verosimilitud y no de Verdad.



Fig. 01. Bruce Nauman. *El verdadero artista ayuda al mundo al revelar verdades místicas*, 1967.

Por lo tanto, la propuesta de Rosa Olivares es totalmente acertada. En lo único que se equivoca es que esa asignatura que propone ya existe, aunque no se le llama explícitamente “Mentira de tercero”, se llama: Fundamentos de la pintura I o Arte virtual o Videoarte o un largo etcétera.

Asimismo, si se presenta el arte como simulacro, se descubre al artista como simulador, como alguien que miente, y la única verdad del artista está en su mentira. Desde los primeros pintores rupestres hasta el artista más actual, pasando por Parrasio y Zeuxis los artistas no han dejado de engañar².

1 OLIVARES, R. Revista EXIT 64. *Falso/Fake*. Madrid. 2016. <https://exitmedia.net/EXIT/es/exit/3-exit-64-falso.html>. Última visita: 11/06/2019

2 "Yo he engañado a los pájaros, pero Parrasio me ha engañado a mí". En *Naturalis Historia* de PLINIO EL VIEJO Libro XXXV, 65 y citado por SÁNCHEZ, C. en el Boletín del Museo Arqueológico Nacional, Tomo XIII, nº1 y 2, Madrid, 1995, p. 23. <http://www.man.es/man/dms/man/estudio/publicaciones/boletin-man/MAN-Bol-1995/MAN-Bol-1995-Sanchez-Fernandez.pdf> Última visita: 11/06/2019

Sin embargo, la razón de que el artista miente, según afirma Picasso, es "que nos permite comprender la verdad"³. En cualquier caso, resulta curioso que para revelar verdades haya que valerse de su contrario, la mentira. Esto nos lleva a sacar dos conclusiones (de momento): que, a veces, lo falso define o representa mejor la realidad que la propia verdad y que, consecuentemente, deberemos considerar la mentira como necesaria.

En 2005 el historiador Benito Bermejo⁴ destapó el caso de Enri Marco que durante años se había hecho pasar por superviviente del campo de concentración nazi de Flossenbürg. Cuando la verdad salió a la luz y el protagonista le preguntaron acerca del por qué de su farsa contestó que lo había hecho *por una buena causa*. Y añadió, *¿quién me hubiera creído si no hubiera encarnado a ese personaje?*. Él mismo cuenta que el fin último, siempre fue beneficiar a las víctimas, las reales, aunque ello llevara implícito mentir, haciéndose pasar por una de ellas. Y tan bien lo hizo, tanto empeño puso en crear su disfraz de víctima, que incluso lo nombraron portavoz. Las propias víctimas, las reales, fueron engañadas hasta tal punto que lo hicieron representate de su propio historia.

Durante 27 años Enri Marco dio conferencias, visitó colegios y participó activamente en actos conmemorativos.

En 2009, Santiago Fillol y Lucas Vermal grabaron un documental llamado *Ich Bin Enric Marco*⁵ donde revisaban la historia de este impostor. Así se descubre que su mentira estaba salpicada de verdades más o menos tergiversadas. Sí había estado en Alemania en esos años, tal como decía y también había sido retenido por las fuerzas alemanas, pero nunca estuvo en un campo de concentración. En un momento de la película el mismo Enri Marco dice *ya va siendo hora de que alguien diga que no fue tanto, que Enri Marco no mintió, aunque fuera un embustero*.

El caso de Enri Marco es solo un ejemplo, como cualquier otro, para ilustrar la íntima relación que existe entre la mentira y la verdad. Estos conceptos son contrarios por naturaleza y por eso mismo forman parte de la misma realidad, son dos caras de una misma moneda. Intentar delimitar estos términos es una ardua tarea.

El planteamiento de este trabajo no se centra en la definición de cada uno de estos conceptos, sino en la frontera entre uno y otro. Los límites se vuelven difusos y pasar del lado de la mentira a la verdad y viceversa es a veces prácticamente imperceptible. Sin embargo, en este caso, tomaremos por virtud aquello que a priori podría presentarse como una dificultad y dicha confusión generada por la imposibilidad de poner límites, será situada en el centro de nuestra propuesta. Este estudio será precisamente una toma de conciencia de esa facilidad para pasar de lo falso a lo verdadero de un plumazo.

3 Citado por LÉSPER, A. en Reflexiones de Picasso, para la Exposición Picasso, Suite 347, Valladolid, 2019, p. 26 <https://www.museoph.org/files/exposiciones/1-dossier-picasso-347.pdf> Última visita: 11/06/2019

4 Benito Bermejo, el detective de Mauthausen. Célebre por descubrir impostores en los campos nazis. https://elpais.com/cultura/2015/05/04/actualidad/1430759743_000866.htm Última visita: 11/06/2019

5 Documental *Ich Bin Enric Marco*, Dirección: Santiago Fillol y Lucas Vermal, País: España, 2009 <https://www.filmin.es/pelicula/ich-bin-enric-marco> Última visita: 11/06/2019

Así, planteamos que el recorrido de lo real a lo ficticio será un camino de ida y vuelta constante teniendo en cuenta, además, todas sus posibles combinaciones:

Ida-vuelta/Vuelta-ida/Ida-ida/Vuelta-vuelta

Para recorrer estos trayectos utilizaremos diferentes mecanismos como el camuflaje, la creación de símiles, el simulacro, la sustitución, el disfraz o la ocultación de información.

Lo que perseguimos con ello es alejarnos de lo irrefutable y lo único, considerando la multiplicidad, la polisemia, las verdades a medias, las verdades verdaderas, las mentiras piadosas y las mentiras podridas. Por lo tanto partiremos de admitir (y reafirmar) el hecho de que un mismo término pueda significar a su vez su contrario. Esto nos lleva a reconocer no solo una verdad, sino muchas verdades. Y consecuentemente, no solo una mentira, sino muchas mentiras.

2.1. REGLAS DEL JUEGO

Tal como decíamos al principio de este escrito, a la hora de jugar debemos atender a las reglas de juego que todos los jugadores deberán admitir para poder participar.

En este punto es preciso aclarar que debemos distinguir entre dos tipos de reglas de juego. Por un lado, en este apartado nos referiremos a las reglas planteadas con el fin de ordenar la producción, para ello concretamos una serie de estrategias que nos ayuden a alcanzar los objetivos perseguidos. Destacamos los siguientes *modos de hacer*: el uso de lo cotidiano, la literalidad, el registro documental, la secuenciación, la catalogación y el orden.

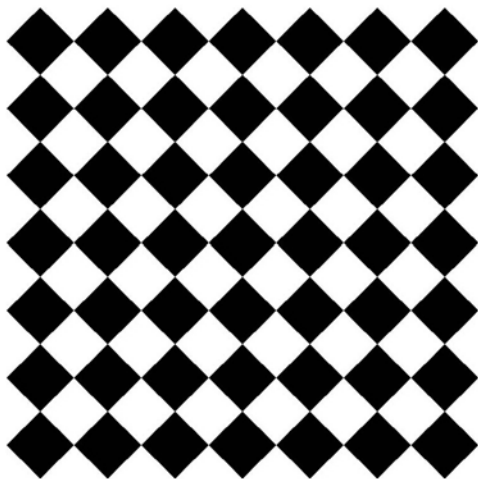


Fig. 02. Damero diagonal

En este sentido, la metodología seguida se corresponde con la necesidad de dar cabida a diferentes ideas, lo que consecuentemente llevó al uso de múltiples disciplinas/materiales con los que trabajar. Este requisito surge de forma natural, ya que cada idea exige ser desarrollada de una determinada manera.

Por otro lado, como reglas de juego, también planteamos una serie de directrices a seguir

a la hora de enfrentarse a las piezas presentadas. Estas reglas están directamente dirigidas al espectador y suponen una propuesta para interactuar en el espacio expositivo a modo de instrucciones de uso. Este manual de uso se irá desgranando a lo largo del apartado *Juguetes*.

En ambos casos, al proponer unas reglas, no pretendemos sistematizar o poner límites, como planteamos al comienzo de este escrito, ya que se contempla la posibilidad de que estas reglas puedan ser transformadas o no tenidas en cuenta. Sin embargo, son necesarias para no desviarnos de una línea de trabajo y así reducir las infinitas ramificaciones que surgen a la hora de abordar un tema.

Es lícito jugar tan seriamente como se pueda, desgastarse en ello al extremo y arriesgar toda la fortuna y la vida misma, pero es preciso poder detenerse al término fijado de antemano y poder regresar a la condición ordinaria, allí donde las reglas del juego, a la vez liberadoras y aislantes, ya no tienen vigencia⁶.

2.1.1. LA MENTIRA COTIDIANA

En los años setenta se publica el artículo titulado *The Fake as More*⁷ (La falsificación como superación) lo firma Cheryl Bernstein, presentada por el editor Gregory Battcock como un consolidado crítico de arte. En dicho artículo se alaba la exposición de Hank Herron en la *Updown Gallery*. Todas las obras expuestas son copias de cuadros de Frank Stella.

La propuesta de Herron, en opinión de Bernstein, pone en cuestión uno de los principios del arte moderno: la originalidad. Postulando así la muerte del autor y proclamando infructuosa la búsqueda de la autenticidad. Ante la obra de Herron, dice Bernstein "(...) el espectador se ve obligado a recordar ante cada línea que representa la experiencia inauténtica pues se trata en definitiva de falsificaciones".



Fig. 03. Pilar Albarracín.
300 Lies Series, Lie nr 2, 2009

6 CAILLOIS, R. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo Cultura Económica. México, 1986 p. 97.

7 *The Fake as More*, en *Idea Art*, ed. Gregory Battcock, Nueva York, 1973, pp 41-45. Ed. esp. *La idea como arte. Documentos sobre el arte conceptual*. Barcelona, Gustavo Gili, 1977. "La superioridad de lo falso", pp 39-42.

La exposición de Herron no es el único intento que encontramos de este tipo. En literatura, destaca el relato de Borges *Pierre Menard, autor del Quijote*, recogido en su libro *Ficciones*. En él se nos cuenta la historia de un escritor, Pierre Menard que se auto-impone la ardua tarea de escribir el Quijote. Sin embargo, como era de esperar, ni Hank Herron ni Pierre Menard (como escritor del Quijote) existen, como tampoco existe la exposición ni la copia escrita del Quijote. Estamos hablando de simulacros, entendiendo el simulacro tal como lo concibe Braudillard:

El simulacro no es lo que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero⁸.

Se trata por tanto de un juego de falsificaciones donde una caverna envuelve la existencia de otra caverna.

Anteriormente ya nos hemos referido a la instrumentalización de la mentira como herramienta artística. En este proyecto, sin embargo no se trata solamente de indagar el concepto de mentira dentro del arte, si no de seguir el planteamiento de Thomas Crow cuando afirma que el caso de "la pintura se nos presenta en la forma de otra imagen congelada, una entre los miles de simulacros manufacturados que sustituyen a "lo real" en nuestra vida cotidiana"⁹.

La mentira está presente en nuestro día a día y a lo largo de todo el día, desde que nos levantamos hasta que nos acostamos. Si hay algo cotidiano, eso es la mentira. Por lo tanto podríamos afirmar que la mentira está normalizada. Esta asimilación de lo falso como algo habitual y generalizada conlleva ruido y confusión, ya que los límites entre lo que es real y lo inventado se difuminan.

Nuestra convivencia con la mentira es tan cercana, tan real, que se ha convertido en algo natural, de hecho es *lo natural*. Podríamos decir, por tanto, que la mentira forma parte de nuestra manera de relacionarnos con la propia realidad. La información que nos llega es tan diversa que a veces resulta imposible distinguir verdad de ficción. Es este estado de confusión, una mentira bien conformada como la de Battcock parece más real que la propia verdad.

Teniendo en cuenta ésto, consideramos plausible trabajar con verdades y mentiras al alcance de la mano, nuestros materiales de construcción serán mentiras "de andar por casa".

8 BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona, 1978

9 CROW, T. *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Editorial Akal Madrid 2002 p. 76.

2.1.2. LA LITERALIDAD

En el diccionario de la Real Academia Española, en su primera acepción, se define "literal" como "algo conforme a la letra del texto, o al sentido exacto y propio, y no lato ni figurado, de las palabras empleadas en él".

Esta es la primera razón que justifica el uso de la literalidad en este proyecto, su carácter cercano a la honestidad, es decir, *lo que ves es lo que es*. En las piezas realizadas, lo que presentamos re-presenta ni más ni menos que aquello a lo que se refiere, "sin trampa ni cartón". De esta manera se huye de la metáfora y de lo simbólico.

Sin embargo, aun más interesante resulta para este proyecto la cuarta acepción que presenta, de nuevo, el diccionario de la RAE, donde señala que lo literal, refiriéndose a "un concepto o una magnitud, es aquello que se expresa con letras".

Dentro de las propuestas planteadas, el uso del lenguaje escrito surge de forma espontánea, cobrando importancia tanto a nivel semántico como visual. Tal como dice Huizinga, "(...) jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras"¹⁰.

La relación entre la palabra y aquello que designa se ha fijado y se considera válida y obligatoria. No en vano, en *Cien años de soledad*, cuando Aureliano empieza a perder la memoria, se sirve de la palabra para reconocer los objetos que le rodean¹¹. Sin embargo, Nietzsche advierte que es precisamente la palabra, al ser entendida y admitida como válida, donde se apoya el mentiroso para hacer parecer lo irreal como real. Teniendo en cuenta que nos movemos en un ámbito en el que la ficción y la metáfora son clave para este proyecto, el uso de la palabra resulta primordial e incluso ineludible.

La palabra no solamente se usará a nivel informativo o para propiciar el intercambio, también para generar campos semánticos que a su vez den pie a la reflexión y la transformación de éstos. Se trata de crear nuevos significados a partir de una misma palabra jugando con el principio de no-contradicción.

Debemos resaltar que la palabra estará íntimamente relacionada con la imagen, completándose, redundándose y en ocasiones contradiciéndola. En este sentido el trabajo se acerca a la labor del ilustrador, buscando que texto e imagen vayan de la mano. Palabra e imagen se reiteran la una a la otra, y sin embargo, en la relación que se establece entre lenguaje visual y escrito se intuye un salto semántico, algo que no encaja a la perfección. Lo que vemos es a su vez lo que leemos pero también su contrario.

Por último, debemos señalar que en ocasiones, lo literal se tacha de falta de profundidad, sin embargo es este el efecto buscado. Trabajaremos la literalidad de forma desprejuizada porque creemos que lo obvio, por ser evidente, es un arma que puede ser utilizada para decir lo contrario de lo que tan claramente plantea. Consideramos necesario cuestionar la perogrullada, de lo contrario nos quedaremos solo con lo que se puede percibir a simple vista.

10 HUIZINGA, J. *Homo ludens*, Alianza editorial. Madrid, 1972. p.15-16

11 GARCÍA M. G. *Cien años de soledad*. Cátedra. Madrid 2000. p.137

2.1.3. EL REGISTRO DOCUMENTAL Y LA SECUENCIACIÓN

El uso de la fotografía como herramienta de trabajo es especialmente importante en este proyecto. Aunque en ocasiones la imagen fotográfica formará parte solamente del proceso, no teniendo por qué aparecer en la obra considerada como final.

A raíz del caso Enri Marco, al que ya nos hemos referido anteriormente, el historiador Bermejo, responsable de destapar la farsa, conoció al llamado “fotógrafo de Mauthausen”, sobre el que recientemente se ha producido una película¹². El fotógrafo, Francisco Boix Campo, sí estuvo en un campo de concentración y se las arregló para rescatar miles de negativos para que lo que allí sucedió no se olvidara. La prueba de que aquellas barbaridades sucedieron es que fueron fotografiadas quedando así registradas.

La fotografía se nos muestra aquí como la constatación de la Verdad, aunque a veces ésta sea prácticamente increíble. Las personas que retrató con su cámara sí son reales, sí estuvieron allí porque quedaron fijadas en aquellos negativos rescatados históricamente. Ésta es una de las cualidades más relevantes de la fotografía, la de documentar fielmente la realidad dejando constancia de que un hecho ha ocurrido.

Ésta es, a su vez, una de las razones por la que la fotografía se nos presenta como un medio que se adapta muy bien al discurso planteado. La imagen fotográfica establece una relación mimética con la realidad que representa, pero ante la imagen fotográfica también se plantea un doble juego ya que su veracidad se ve comprometida por la facilidad para ser manipulada y por lo tanto, adaptada a la verdad que se quiere presentar en cada momento.

Por otra parte, el uso de la fotografía nos permite secuenciar el acontecimiento registrado. En este sentido, se nos presenta como un método narrativo muy útil, ya que añade temporalidad a la pieza, dando constancia de que lo que ve el espectador ha tenido duración en el tiempo, es decir, ha pasado.

Las técnicas de secuenciación y las divisiones espaciales se nos presentan muy aptas para ordenar, a su vez, el espacio expositivo y la acentuación de lo significativo. De esta manera, cada pieza cuenta una historia haciendo alusión a la expresión “no me cuentes historias” o lo que es lo mismo, no me cuentes mentiras.

Sin embargo, la secuenciación de las imágenes se presenta de manera discontinua, sin sometimiento estricto a un espacio-temporal lineal lo que favorece a toda clase de contradicciones y simbolismos. Se establece, por tanto, una representación de la realidad apoyada en la recreación y la escenificación secuenciada.

12 Película *El fotógrafo de Mauthausen*. Dirección: Mar Targarona, Filmmax Distrib. 2018

2.1.4. LA CATALOGACIÓN Y EL ORDEN

La manera de ordenar implica una determinada lectura, puesto que las relaciones que establecemos entre unos conceptos y otros conlleva una visión concreta de la realidad.

Tenemos una necesidad innata de clasificar y ordenar. Se trata de una manera de aprehender aquello que nos rodea. Un niño cuando juega tiende a ejercer sobre sus juguetes un orden concreto. Claros ejemplos de ello son los coches dispuestos en fila o las piezas de construcción en forma de torre. De esta manera, el niño es capaz de controlar y asimilar desde muy temprano los objetos que están al alcance de su mano.

Identificar y clasificar con palabras los objetos, sentimientos o conceptos, es una forma de clasificación como cualquier otra, por lo tanto es otra forma de control.

Creemos saber algo de las cosas mismas cuando hablamos de árboles, colores, nieve y flores y no poseemos, sin embargo, más que metáforas de las cosas, que no corresponden en absoluto a las esencias primitivas. Sobre verdad y mentira en sentido extramoral¹³.

Robert Darnton, que en su libro *La matanza de los gatos*, nos advierte, al hablar de la Enciclopedia como forma de catalogación, que ésta genera algunas cuestiones acerca de la conexión entre el conocimiento y el poder. Al ordenar nos hacemos dueños de una determinada manera de pensar y de relacionarnos con aquello que nos rodea.

Sin embargo, la multitud de opciones a la hora de realizar una clasificación pone en constante duda la validez de nuestro criterio a la hora de ordenar. Foucault, refiriéndose de la clasificación que muestra Borges de una enciclopedia china¹⁴, afirma que este sistema de clasificaciones es significativo debido a que rompe nuestra concepción establecida de concebirlo. En definitiva, “rompe nuestros esquemas”. La relevancia de la enciclopedia recogida por Borges es que a través de esta clasificación inesperada tomamos conciencia de la arbitrariedad de nuestra manera de clasificar las cosas. Por lo tanto, nuestro sistema se tambalea y consecuentemente nuestro poder ante las cosas se debilita.

Otros ejemplos relevantes al respecto los encontramos en Aby Warburg y en Marcel Broodthaers. En su manera de catalogar se rompen los esquemas asimilados como ciertos, como el orden cronológico y la clasificación según el aspecto formal de los objetos. De esta manera, el hilo conductor que relaciona los elementos de sus *colecciones* se desmarca de los cánones instaurados. Entonces nos damos cuenta de que “(...) clasificamos en una misma categoría a un perro pequinés y a un gran danés como perros, aunque el pequinés podría tener más en común con un gato, y el gran danés con un pony”¹⁵.

13 NIETZSCHE, F. *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. 1873. p. 5
<https://www.lacavernadeplaton.com/articulosbis/verdadymentira.pdf> Última visita: 11/06/2019

14 Ésta divide a los animales en: a) pertenecientes al emperador, b) embalsamados, c) amaestrados, d) lechones, e) sirenas, f) fabulosos, g) perros sueltos, h) incluidos en esta clasificación, i) que se agitan como locos, j) innumerables, k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, l) etcétera, m) que acaban de romper el jarrón, n) que de lejos parecen moscas.

15 DARNTON, R. *La gran matanza de los gatos*. Fondo de Cultura Económica. México, 1998. p.193



Fig. 04. M. Broodthaers, Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, 1968

Una vez analizadas todas estas cuestiones se decide que el método que mejor define la idea planteada es el (pseuo) científico, de esta manera, las piezas quedarán revestidas de un grado de credibilidad (al menos aparentemente).



Fig. 05. A. Warburg. *Atlas Mnemosyne*, 1929

Se han llevado a cabo tareas de catalogación y ordenación en torno a esquemas reticulados. Sin embargo jugamos la baza de que las apariencias engañan y el método científico queda subvertido ya que los datos ofrecidos al espectador no son siempre verdaderos. Ruy Launoir señala que "es un juego particularmente patafísico fingir que la "realidad" está hecha como la ha pensado el científico. Y añade que las más notables invenciones de la ciencia ficción se encuentran en los tratados de ciencia"¹⁶.

De esta manera pone de manifiesto que los métodos científicos proponen soluciones ba-

16 JARRY, A. *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Caja Negra Editora. Buenos Aires, 2009. p.69.

sadas en la imaginación, por lo que que no distan tanto de otros sistemas de catalogación, en principio más alejados de lo verdadero.

El método finalmente escogido para dar orden a las piezas plantea un doble juego basado en la credibilidad que confiere el método científico, pero planteando a su vez esta cualidad como la más incierta. El engaño se basa en la fragilidad y arbitrariedad que encontramos en el método científico presentando éste como el más verdadero de los sistemas con el que emitir mentiras.

2.2. HACER COMO SÍ

La actividad lúdica será uno de los pilares de esta investigación por su potencialidad a la hora de generar ficciones paralelas a la realidad sin permanecer fuera de ella. En este sentido Caillois se refiere al juego como *una actividad aparte*¹⁷.

Jugar supone plantear unas reglas para crear una verdad simulada. Durante el juego se genera una mentira que es admitida por todos los participantes, por lo tanto, al ser ésta consensuada no tiene como finalidad el engaño, sino el placer de representar una ficción compartida.

Otra característica del juego que resulta especialmente interesante en este estudio es su carácter envolvente. "(...) el poeta hace lo mismo que el niño cuando juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio; esto es, se siente íntimamente ligado a él, aunque sin dejar de diferenciarlo resueltamente de la realidad"¹⁸.

Durante la actividad lúdica un palo se puede convertir en caballo y el niño trotará y relinchará con él con total seriedad y sin poner en duda que no se trate de un caballo real. Una vez terminado el juego el palo volverá a ser palo.

Por último, resulta especialmente relevante para este proyecto que, como señala Alfonso López Quintás en su libro *Estética de la creatividad*, "el juego alberga en sí una tensión de despliegue que da lugar a situaciones y posibilidades siempre nuevas y cambiantes"¹⁹.

Sobre el juego se ha escrito mucho y desde muy diversos campos, filosofía, antropología, arte, etcétera. Decir algo más sobre el juego puede resultar reiterativo, como un niño que no se cansa de repetir lo mismo cuando algo le gusta (*otra vez, otra vez*), como si no quisiera que se acabase nunca. Sin embargo, esto es precisamente lo que hace que este tema esté vivo; el juego puede ser jugado tantas veces como se quiera.

Cualquier propuesta lúdica, es a su vez una propuesta de propuestas. La posibilidad de transformación y cambio implícita en el juego hace que éste pueda ser entendido de ili-

17 CAILLOIS, R. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica. México, 1984. p.87.

18 FREUD, S. Artículo *El poeta y la fantasía*. Revista de la Universidad de México, nº 9, 1956, p.9. http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs_rum/index.php/rum/issue/view/266

19 LÓPEZ QUINTÁS, A. *Estética de la creatividad. Juego. Arte. Literatura*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1977. p. 89.

mitadas maneras. Los juegos y nuestra capacidad de jugar son prácticamente infinitos. Además, siempre que se juega se descubren cosas que en partidas anteriores no habían surgido.

2.2.1. LO DIVERTIDO Y LO SERIO

Sin duda no es lo mismo escribir una palabra con mayúscula que escribir la misma palabra con minúscula. Las mayúsculas tienen la cualidad de dar cierta categoría a la Palabra. Esta distinción puede afectar incluso a su significado. Cuando escribimos verdad como Verdad, parece prevenir una verdad absoluta. Sin embargo cuando escribimos verdad, podemos pensar que se trata de una manera más de preguntar si nos estamos enterando de algo, en ese caso podría tener el mismo significado que cualquier coetilla tipo, ¿a qué sí?.

De esta manera podemos saber la importancia o seriedad que representa la palabra/Palabra que leemos. Hay palabras, además, que parece que sólo pueden ir escritas con mayúscula cuando van detrás de un punto. Artesanía.

No deja de ser, por otro lado, una mera regla formal. Una forma de comunicación, una manera de ponerse de acuerdo al fin y al cabo o una forma de discriminación sin connotaciones negativas siempre que sólo sea una cuestión Ortográfica.

Sin embargo, nunca se sabe donde se encontrará una palabra Digna de ser escrita con mayúscula y aquí es donde las reglas empiezan a modificarse. No se trata ya de escribir Juego o Arte u Objeto. Se trata de encontrar el momento en el que se pueden escribir así. Ese es el momento en el que le podemos hacer una foto a la radio del coche porque nos gusta la canción que suena (Hans-Peter Feldmann). Es el momento en el que se produce un nuevo alumbramiento de Sentido. El momento, en definitiva, en el que transgredir las reglas tiene un sentido ilógico aceptado o aceptable. En ese momento lo divertido se convierte en serio. Es, por así decirlo, la manera de hacer seria la Arte-sanía.



Fig. 06. H.P. Feldmann. *Autoradios*

En la relación entre lo ingenuo y lo serio nos encontramos, de nuevo, con un arma de doble filo. Por un lado, al presentar algo aparentemente inocente se corre el riesgo de ser tildado de ocurrente, alejado de lo serio y reflexivo. Sin embargo el hecho de mostrar dichas ocurrencias, cargadas de inocencia, permite infiltrar muchas mentiras. "La parodia es un modo lingüístico de obtener una oposición indirecta"²⁰.

La estrategia que utiliza Gregory Battcock, nombrado anteriormente, para conferir veracidad a la supuesta exposición de Hank Herron es el aura de seriedad del que rodea el caso. Su acción toma forma a través de un texto escrito que simula ser un Documento (serio) de Crítica (seria) de Arte (serio). Es decir, el simulacro se valida en el momento en que viene acreditado por la firma de un comentarista "serio y reconocido" dentro de la crítica de arte y aparece dentro de una recopilación "seria y reconocida" de textos teóricos. Pero con su acción, Battcock lo que hace es parodiar el momento histórico que atraviesa el arte en esos momentos.

La mayor mentira de las piezas propuestas en este proyecto, el mayor engaño, es aparentar ser inofensivas. Están disfrazadas de inocencia. La apariencia visual no es más que una estratagema para que las piezas aparenten ser algo que no son en absoluto, objetos simples, sin intención crítica, pensados solo para provocar sonrisas.

Para terminar este apartado solo añadir que debemos tener en cuenta que lo divertido puede ser muy serio, al igual que lo serio puede ser muy divertido pero que, lo divertido no tiene por qué ser serio y lo serio no tiene por qué ser divertido.

2.2.2. LA CONFUSIÓN Y EL ENGAÑO

En el hacer *como sí* propio del juego se crean realidades paralelas a nuestra cotidianeidad. Sin embargo, el espacio de juego es solo una lectura diferente de nuestra realidad ya que jugar supone introducir un tablero dentro de nuestro contexto habitual.

En el juego estas otras realidades creadas cuando, por ejemplo, atribuímos una funcionalidad a un palo (servir como caballo), no pretenden engañar o suplantar la "realidad real", a pesar de tomarse, por parte del jugador, con una seriedad tal que, en el momento del juego, no cabe la posibilidad de pensar que dicho palo no sea un caballo.

Por lo tanto, no podemos hablar estrictamente de engaño, ya que éste implica la intencionalidad por parte del jugador/creador de hacer creer que algo falso es verdadero. La diferencia estriba en que el jugador usará el palo *como si* fuera un caballo, no como un caballo.

Ahora bien, en los juegos planteados en este proyecto, la línea divisoria entre lo falso y lo verdadero es confusa, por lo tanto, el espectador se verá en la disyuntiva de discernir hasta qué punto lo que está viendo o experimentando es real o si por el contrario se trata de una ficción creada o recreada con el fin de alterar la realidad. De esta manera, el especta-

20 MARCHÁN FIZ, S. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Akal, Madrid, 1990. p. 72.

dor no sabrá si lo que presentamos es real o pura invención.

Tal como dice Javier Cercas, "Las mejores mentiras no son las mentiras puras sino las mentiras mezcladas con verdades. Las mentiras puras no son casi nunca creíbles; las mentiras más creíbles- las mejores mentiras, las más eficaces y más comunes -son aquellas que contienen una dosis de verdad y poseen por tanto el sabor de la verdad. De ahí que en toda gran mentira aniden casi siempre pequeñas verdades"²¹.

3. LOS JUGADORES

Distinguiremos dos tipos de jugadores: quien propone el juego y quien acepta jugarlo, dando por hecho que estos papeles pueden intercambiarse.

Cada jugador elegirá la manera de relacionarse con las obras, admitiéndose desde lo puramente visual hasta la destrucción. Para ello, el espectador puede seguir las instrucciones que se adjuntarán, pero también puede saltarse las reglas o inventar otras.

No se trata de hacer una exposición-gymkana, ni de que todos y cada uno de los espectadores interactuen de igual manera, se trata proponer un espacio para el libre juego.

Vagando por el quai des Célestins piso unas hojas secas y cuando levanto una y la miro bien la veo llena de polvo de oro viejo, con por debajo unas tierras profundas como el perfume musgoso que se me pega en la mano. Por todo eso traigo las hojas secas a mi pieza y las sujeto en la pantalla de una lámpara. Viene Ossip, se queda dos horas y ni siquiera mira la lámpara. Al otro día aparece Etienne, y todavía con la boina en la mano, Dis donc, c'est épatant, ça!, y levanta la lámpara, estudia las hojas, se entusiasma, Durrero, las nevaduras, etcétera.

Una misma situación y dos versiones... Me quedo pensando en todas las hojas que no veré yo, el juntador de hojas secas, en tanta cosa que habrá en el aire y que no ven estos ojos, pobres murciélagos de novelas y cines y flores disecadas. Por todos lados habrá lámparas, habrá hojas que no veré²².



Fig. 07. Takako Saito.
Wine Performance,
Toronto, 2010

21 CERCAS, J. *Mentir con la verdad*. Artículo para El País Semanal, 11 de marzo de 2018. https://elpais.com/elpais/2018/03/05/eps/1520252664_562458.html Última visita: 11/06/2019

22 CORTÁZAR, J. *Rayuela*. RBA Editores, Madrid. 1964. Cap. 84. p. 427.

3.1. LO IMPORTANTE ES PARTICIPAR

Hay padres que consideran los juguetes como objetos de muda adoración. Ciertos trajes al menos se pueden poner los domingos ¡pero a los juguetes hay que tratarlos de otra manera! (...) por lo demás, hay niños que hacen lo mismo: no usan sus juguetes, los economizan, los ponen en orden, hacen con ellos bibliotecas y museos, y de vez en cuando los enseñan a sus amiguitos rogándoles no tocar: yo desconfiaría inmediatamente de esos niños-hombre²³.

Las piezas que en este trabajo de fin de máster se presentan, están pensadas para ser jugadas, entendiendo el juego en toda su amplitud. Esto implica, la transformación de los objetos/juguetes. La obra final no es tanto el resultado de un proyecto cerrado, como un campo abierto de posibilidades.

Por lo tanto no se debe entender o justificar la realización de las piezas presentadas únicamente por sus relaciones internas sino por la relación con un contexto externo a ellas que incluye como factor principal la respuesta activa del espectador.

En la participación del espectador se contemplan diferentes maneras de interacción con las piezas presentadas. Hay muchas formas de leer y ver. Cuando Marco Satanley Fogg, el protagonista de *El palacio de la luna* de Paul Auster, debido a su debilidad física, se siente incapaz de lograr la hazaña de leer todos y cada uno de los libros que le legó su tío se inventa una nueva manera de leer que consiste en pasar los dedos por encima de las palabras. *Si no podía ver las palabras, al menos quería tocarlas*²⁴.

La razón de que estas piezas necesiten la colaboración del espectador es que en sí mismas, como objetos, no tienen valor. Su importancia radica en la actividad que puedan generar. En definitiva, necesitan ser activadas para convertirse en “algo vivo.”

Cuando nos referimos a algo vivo queremos decir, algo que cambia, algo que sucede y por lo tanto algo que se mueve, ya sea este movimiento real o figurado.

A propósito del juguete del pobre, he visto algo aún más sencillo, pero más triste que el juguete de un céntimo: -es el juguete vivo. En una calle, detrás de la verja de un hermoso jardín, al fondo del cual aparecía un hermoso castillo, se encontraba un niño guapo y fresco, vestido con uno de esos trajes de campo llenos de coquetería. El lujo, la despreocupación y el espectáculo habitual de la riqueza hacen a esos niños tan guapos que no se les creería hechos de la misma pasta que los hijos de las mediocridades o de la pobreza. Junto a él yacía en la hierba un juguete espléndido, tan fresco como su dueño, barnizado, dorado, con un hermoso vestido, y cubierto de plumas y abalorios. Pero el niño no hacía caso a su juguete y he aquí lo que miraba: del otro lado de la verja, en la calle, entre los cardos y las ortigas, había otro niño, sucio, bastante feo, uno de esos críos en los que el moco se abre lentamente camino entre la grasa y el polvo. A través de esos barrotes de hierro simbólicos, el niño pobre mostraba al niño rico su juguete, que éste examinaba ávidamente, como un objeto raro y desconocido. Ahora bien, ¿ese juguete que el pequeño puerco provocaba, agitaba y zarandeaba en una caja agujereada era una rata viva! Los padres, por economía, habían sacado el juguete de la vida misma²⁵.

23 BAUDELAIRE, C. *La moral del juguete*. Artículo aparecido en *Le Monde Litteraire*, el 17 de abril de 1853

24 AUSTER, P. *El palacio de la luna*. Anagrama. Barcelona, 1990. p.41

25 BAUDELAIRE, C. *Salones y otros escritos sobre arte*. Gráficas Rógar, S.A. 1996. p. 193-194

3.1.1. LA EXPERIMENTACIÓN Y EL INTERCAMBIO

La importancia del juego es generar el juego mismo. A través del juego, el objeto se convierte en intercambio. De esta manera, se acentúa la primacía de las relaciones formales sintagmáticas sobre los propios elementos sujetos a las mismas, situándose en lugar protagonista la reflexión que generen las piezas por encima de sus cualidades físicas o estéticas.

Durante el juego se generan situaciones propicias para la conversación entre los jugadores. Una vez admitidas las reglas del juego como lenguaje común, la capacidad envolvente de la actividad lúdica provoca que los jugadores se introduzcan en un ambiente singular de intercomunicación donde el uso de símbolos y la no-existencia de un fin práctico posibilita el diálogo de carácter lúdico²⁶.

El verdadero valor del juego no radica en lo importante, serio o trascendental que es, la importancia del juego es que puede ser serio y trascendental, pero ante todo es algo insignificante, absurdo y sin sentido, sin dejar por ello de ser un aspecto importante en la vida del ser humano. O, por decirlo de otra manera, el juego tiene la cualidad de seguir siendo serio aun cuando está escrito con minúscula. Su cuantía reside en que "la manera de concebir y ejercitar la creatividad decide la mentalidad del hombre que piensa"²⁷.



Fig. 08. Lygia Clark, *Baba antropofágica*, 1973.

26 "El hombre es coterráneo de lo profundo, de las realidades dialógico-interrelacionales. Toda forma de expresión humana auténtica tiene carácter relacional, comunicativo, en el sentido creador que adquiere este vocablo cuando se lo aplica a un hombre abierto a la amistad y la interrelación". LÓPEZ QUINTÁS, A. Op. cit. p. 351.

27 *Ibidem*. p. 18.

3.1.2. EL PASATIEMPO

Estando en el metro un pasajero hace una grulla de papiroflexia y se la enseña a un amigo. El amigo le pregunta, ¿y para qué sirve eso?. El primero le responde, para nada.

En esta conversación encontramos la base de todo nuestro trabajo. La elaboración de este proyecto ha sido como hacer una grulla.

Cuando Huizinga establece la relación entre el arte y el juego afirma que ambas actividades se caracterizan por tener fin en sí mismas. Tanto el juego como la actividad artística surgen y se justifican sin necesidad de factores externos.

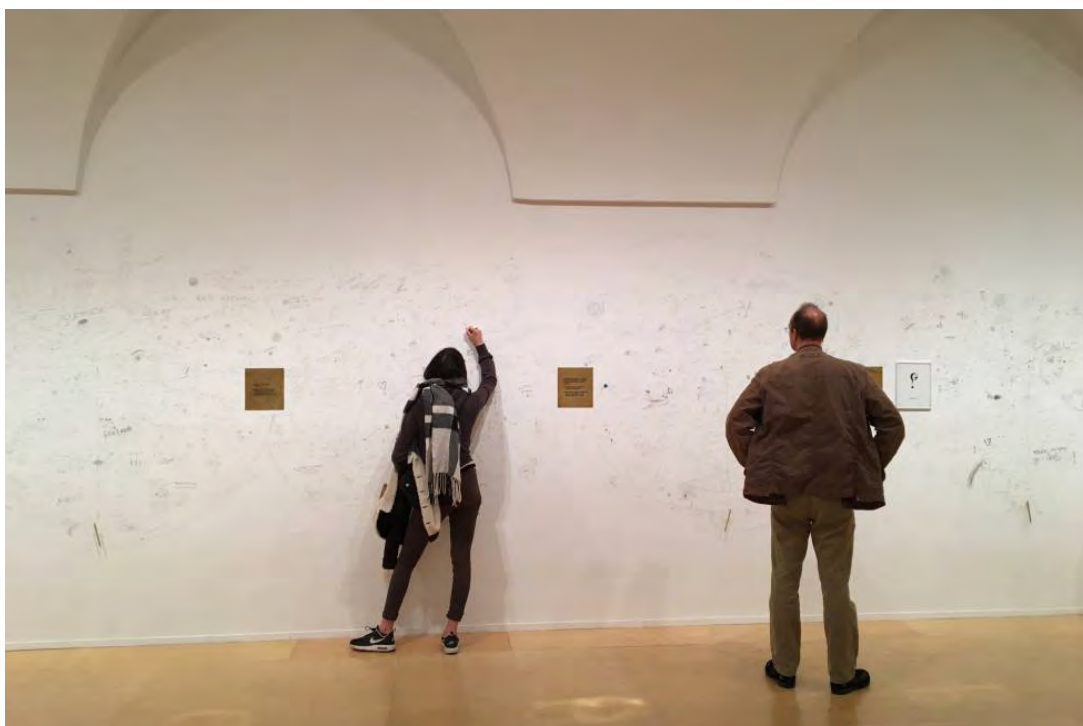


Fig. 09. Luis Camnitzer. *Hospicio de utopías fallidas*.
Exposición Museo Nacional Centro Reina Sofía. Oct. 2018 - mar. 2019

De igual manera, este trabajo y el tiempo pasado en su investigación se justifica a sí misma. Los resultados obtenidos pretenden ofrecer un pasatiempo a quien tenga acceso a ellos. Pasatiempo entendido de forma literal, es decir, pasar tiempo descifrando, mirando, tocando, rompiendo.

El pasatiempo a menudo se relaciona con el entretenimiento y este a su vez con el tiempo de ocio, el tiempo no productivo. Estamos acostumbrados a poner de un lado el trabajo y en otro el juego y a estos dos conceptos suelen ir unidos a su vez a otros como serio, horarios establecidos, útil, realista, aburrido, del lado del trabajo, y del lado del juego lo divertido, libre, ficticio, el pasatiempo.

Tal como se preguntaba J. Moltmann en la obra *Sobre la alegría, la libertad y el juego*, ¿Puede convertirse el trabajo en juego creador? Quintás responde diciendo:

(...) si la actividad laboral se integra de modo lúdico en la estructura de las diferentes empresas de modo que cada trabajador pueda asumir personalmente, como principio interno de acción, las normas que regulan su trabajo, éste –por anodino y arduo que sea- adquiere las características propias de toda actividad lúdica: finalidad interna, gracilidad, condición envolvente –que hace posible al trabajador una forma de participación inmersiva-, poder de promocionar la libertad humana, etc. El trabajo se hace juego cuando el trabajador pasa del nivel de los objetos al nivel de los ámbitos, del estado de oclusión al de integración dialógica, de una posición dominada por el utilitarismo despersonalizador a una situación de creatividad y lucidez²⁸.

A lo largo de la Historia encontramos buenos ejemplos de la obra de arte entendida como pasatiempo. Sirva como muestra, las propuestas llevadas a cabo por los integrantes del grupo GRAV (*Group de Recherche de 'Art Visuel*) que planteaban obras que se distanciaban de un arte con presupuestos metafísicos reivindicando el pasatiempo como actividad necesaria. Sus trabajos se distancian de la productividad y la mercancía al centrar la importancia en la propia actividad generada, se trataba de crear un espacio donde el visitante pasara tiempo.



Fig. 10. Imágenes de diferentes exposiciones del grupo GRAV (Grupo de Investigación de Arte Visual)

Como parte de la exposición final y a modo de pseudo-catálogo se ofrecerá a los asistentes un cuadernillo-fanzine donde se recogen diferentes pasatiempos relacionados con el proyecto.

Acabamos este apartado con una cita de Schiller, gran estudioso del juego como actividad humana, que afirmaba que "el hombre sólo es plenamente hombre cuando juega"²⁹.

4. LOS JUGUETES / LOS JUEGOS

El proceso de trabajo ha sido como bailar una coreografía donde hay que dar dos pasitos para delante y alguno que otro para atrás, para después volver a empezar una y otra vez. Todo esto sin dejar de dar vueltas alrededor de varios ejes concéntricos que en ocasiones giran cada uno en una dirección.

28 *Ibidem*. p. 92.

29 SCHILLER, F. *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Traducción y notas de ZUBIRIA, M. Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras. p. 110. http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/7709/schiller-con-tapas.pdf Última visita: 11/06/2019

Es sabido que cuando se juega no todo es risa y regocijo, en ocasiones puede ser desesperante, como probar la misma pieza de un puzzle en el mismo hueco aunque la primera vez ya estaba claro que no era la adecuada.

El proceso de trabajo ha sido algo parecido a recorrer un laberinto en el que te topas varias veces con un callejón sin salida.

En este recorrido se han abierto puertas que en un principio parecían deslumbrantes, para después cerrarlas sin resultado satisfactorio alguno. También ha ocurrido en alguna ocasión todo lo contrario, encontrar un camino de rosas donde en principio solo se vislumbraba fango. En alguna ocasión también hemos topado con atajos y con caminos que se bifurcaban, debiendo elegir entre una dirección u otra.

La elección de uno u otro camino ha sido meditada y consensuada, estudiada y jugada. Por lo tanto, las piezas que aquí se presentan son el resultado de diferentes experimentaciones.

En un principio las ideas fluían sin control, sin aplicar más filtro que el del sentido común, se llevaron a cabo diferentes juegos, de palabras, de construcción, de destrucción. Tras ordenar el caos generado se pospusieron algunos de los juegos y se optó por continuar otros.

El resultado final responde a una propuesta de propuestas. Una especie de Juegos Reunidos. Esto supone que cada una de las piezas presentadas es solo el inicio de un posible desarrollo mayor. Estas piezas se presentan como un muestrario, una introducción, o si se prefiere, una demo de ideas.

Las piezas finales corresponde a la búsqueda de diferentes maneras de representar de forma conceptual y visual el paso de la verdad a la mentira y viceversa.

Se distinguen cuatro bloques interrelacionados:

1. Toma de conciencia: la multiplicidad de la mentira/verdad y el paso de un concepto a otro.
2. ¿Cómo convertir en verdadera una mentira?
3. ¿Cómo desenmascarar una mentira disfrazada de verdad?
4. Continuará

En los cuatro casos el punto de partida es asumir que la misma realidad puede ser a la vez su propio contrario.

4.1. TOMA DE CONCIENCIA

La mayoría de las piezas que forman parte de este bloque han sido descartadas para la muestra fina. Sin embargo, han sido igualmente importantes en la conformación de este proyecto por ello deben aparecer aquí aunque sea de forma resumida.

4.1.1. BANDERA

Según el diccionario de la Real Academia Española “hacer bandera de algo” significa reivindicarlo.

Antes de reivindicar algo es necesario reconocerlo y admitirlo como realidad. De eso trata esta pieza. El resumen es que nadie se libra, todas y cada una de las personas (yo, tú, usted, él/ella, nosotros/as, vosotros/as ustedes, ellos/as) mentimos. Lo hicimos en el pasado, lo hacemos en el presente y lo haremos en el futuro, de forma simple y compuesta.

Coser las palabras implica, además, deconstruirlas, convertirlas en puntadas que anulan su carga semántica. Mientras se cose cada letra se convierte en pequeños trazos aislados, donde lo visual adquiere protagonismo ante el signo escrito.

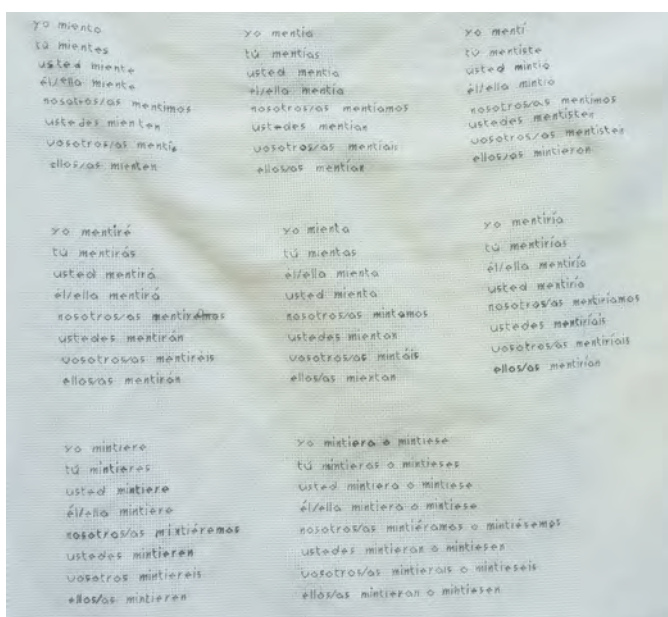
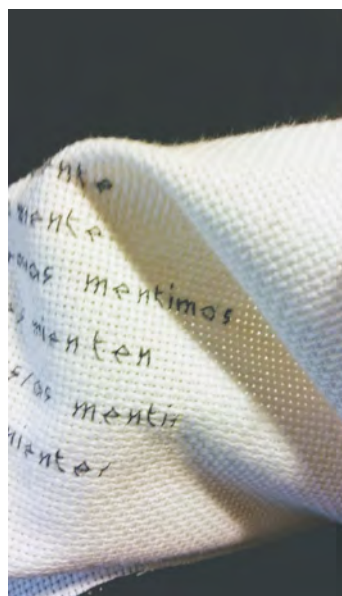


Fig. 11. Fotografías del proceso de elaboración de *Bandera*.
Imagen: © autora

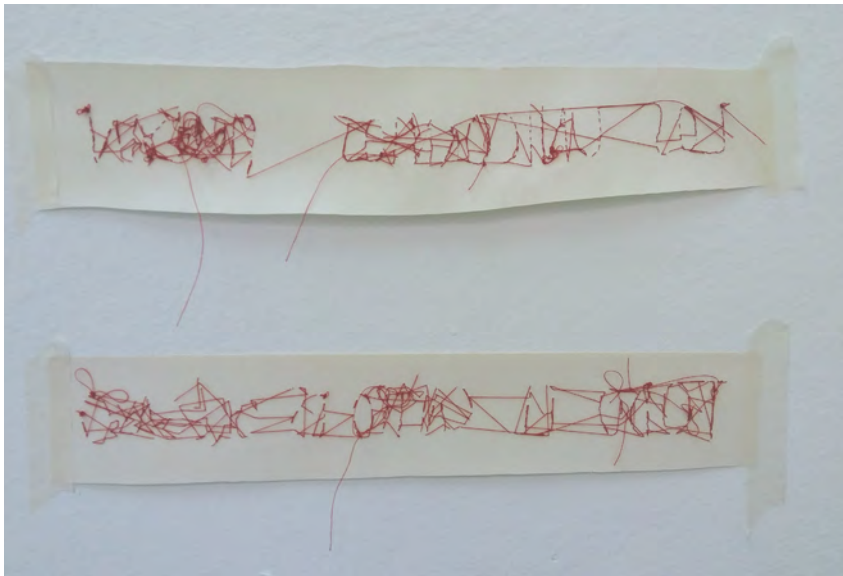


Ficha técnica:
Tela, hilo negro, 39x39cm

4.1.2. MENSAJES SUBLIMINALES

En *Mensajes subliminales* se juega con la ocultación como forma de mentira.

Se trata de tiras de papel donde se han cosido diferentes mensajes, al darle la vuelta y presentarlos al espectador por la parte trasera lo único que puede leerse es una maraña de hilos indescifrable. De esta manera se anula el significado asociado al lenguaje. La palabra se convierte en imagen.



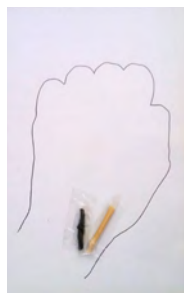
Ficha técnica:
Papel, hilo rojo.
Medidas variables.

Fig. 12. Fotografía de la serie *Mensajes subliminales*. Imagen: © autora

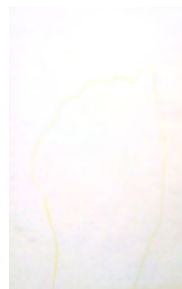
4.1.3. VERDADES COMO PUÑOS

Para realizar este ejercicio se pidió a los/as compañeros/as del máster que dibujaran la silueta de su puño sobre una hoja de papel, dentro de la silueta resultante cada uno/a dibujó o escribió algo relacionado con su persona, con su propia verdad.

Ficha técnica:
Papel, lápices de colores,
tierra, rotulador,
carboncillo, paja.
Tamaño: 14,85x21 cm



La verdad de Salva



La verdad de Jose



La verdad de Edu



La verdad de Mateo



La verdad de Bea



La verdad de Ana

Fig. 13. Fotografías de la serie *Verdades como puños*. Imagen: © autora

4.1.4. ES PLÁTANO

Las adivinanzas juegan a esconder diciendo. A menudo son descripciones confusas, aunque en algunos casos la verdad está tan expuesta que nos cuesta reconocerla como tal. El mejor camuflaje es en ocasiones aquél que presenta las cosas tal y como son. La clásica adivinanza “oro parece, plata no es”, es aquí reproducida, como no podía ser de otra manera, con tirillas de plátano.



Ficha técnica:
Papel, tirillas
de plátano.
14,85x21 cm

Fig. 14. Proceso de trabajo *Oro parece plata no es*. Imagen: © autora

4.1.5. MONJAMONJAMON

Generar mentiras o medias verdades es un juego de niños. Convertir una monja en jamón y un jamón en monja es relativamente sencillo y rápido. A partir de este juego de palabras se reflexiona sobre lo fácil que es intercambiar significados creando así nuevas realidades. El texto monjamonjamonja se ha escrito alrededor de todo el estudio.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Agáchate y lee el texto varias veces hasta convertir la monja en jamón y el jamón en monja. Siéntete absurdo/a. Moraleja: Pasar de la verdad a la mentira es tan fácil como convertir una monja en un jamón y un jamón en monja, solo hay que repetirlo varias veces.

Ficha técnica:
Lápiz, grafito
y pared.

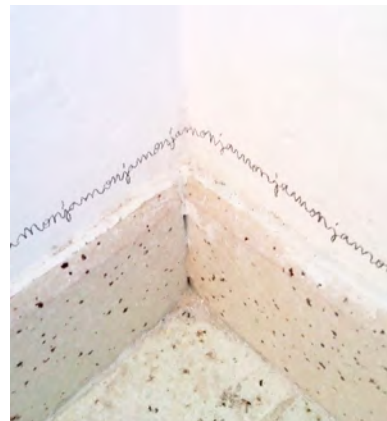


Fig. 15. Proceso de trabajo *monjamonjamon*. Imagen: © autora

4.1.6. INVISIBLE

Las fichas de dominó han sido modificadas mediante el raspado de algunos puntos generando un mensaje.

En esta propuesta se parte del concepto de mentira como codificación, entendiendo ésta como una manera de ocultarse, de no revelarse a simple vista. Para que el espectador pueda descodificar el mensaje se le ofrece el alfabeto con el que ha sido creado.



Ficha técnica:
Fichas de dominó de
madera, alfabeto Braille.
46x4 cm

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠
u	v	w	x	y	z				
⠠	⠠	⠠	⠠	⠠	⠠				

Fig. 16. Fotografía serie *Invisible*. Imagen: © autora

4.2. DE LA MENTIRA A LA VERDAD

Las piezas que componen este bloque surgen a partir de la búsqueda de mecanismos que nos permitan pasar de lo ficticio a lo real, o por lo menos generar ciertas dudas que no permitan al espectador discernir con claridad si lo que está ante sus ojos ha ocurrido o no.

Para ello planteamos la siguiente pregunta: ¿qué es lo que hace que algo sea considerado como verdadero?

Algunas posibles respuestas:

- Afirmar que lo es.
- Tener pruebas de ello.
- Destruir aquello que lo convierte en falso.
- Ocultar cierta información para crear confusión.
- Atribuir rasgos propios de lo admitido como verdadero.
- Recurrir al absurdo para admitir que todo es tan posible como imposible.

Cada una de estas respuestas genera a su vez, diferentes preguntas, como son:

¿Qué pasa si las pruebas que se presentan son falsas o han sido manipuladas?

¿Qué pasa si antes de la destrucción el objeto era más verdadero que después de llevarse a cabo ésta?

¿Que ocurriría si la información que se aporta como verdadera es más falsa que aquella que se oculta?

¿Qué pasa si las características que tomamos como verdaderas solo aportan evidencias de una realidad ficticia?

Por último, ¿se puede encontrar la verdad a partir de la creación (o recreación) de una representación?

Para zanjar este eterno juego de preguntas y respuestas nos atenemos a la siguiente máxima patafísica que afirma que no se trata de resolver problemas, sino de crearlos³⁰.

A continuación haremos un recorrido por diferentes propuestas que son el resultado de intentar plasmar de forma visual algunas de las cuestiones que aquí se han mencionado.

4.2.1. RECREACIÓN DE LA MENTIRA / *Deberes comidos por perro*

Buscando mentiras cotidianas nos topamos con una excusa infantil poco creíble, aquella que intenta justificar no tener los deberes echándole la culpa al perro. ¡Pobre perro!.

Para crear esta serie se ha recreado ese supuesto momento en el que un perro hace añicos unos deberes. Los límites entre lo verdadero y lo falso se desdibujan creando una confusión donde lo real parece mentira y lo fingido se disfraz de realidad.

En esta pieza se ha utilizado la fotografía como instrumento para documentar que lo que en principio parece una excusa algo manida, ciertamente ha ocurrido.

Hay suficientes evidencias para pensar que el hecho ha pasado. Las fotos se presentan de forma fragmentada, dando a entender que son fotogramas de un acontecimiento. El hecho de que la mayoría de las fotos estén borrosas nos da muestras de movimiento aludiendo de nuevo a la narratividad.

Por otro lado, ante nuestros ojos vemos unos papeles escritos con letra infantil, alguno de ellos incluso con nombre y todo apunta a que se trate de los restos que el perro ha devorado.

En definitiva, todo hace pensar que es cierto que el perro ha destrozado unos deberes, sin embargo varios aspectos hacen que nos preguntemos hasta qué punto todo ha ocurrido de forma espontánea o se trata de una escenificación. ¿Será todo puro teatro?

Algunas de las pistas que nos hacen preguntarnos sobre qué ha ocurrido realmente son:

- En alguna de las fotografías presentadas podemos observar la presencia de una per-

30 JARRY, A. *Op.cit.* p. 208

sona. Por un lado, podemos ver una mano y parte de unas piernas, por otro, en algunas fotos podemos ver como el perro dirige la mirada hacia alguien que está enfrente, por lo tanto, hay un posible agente incitador que propicia que todo ocurra.

- Los deberes presentados no aparecen en ninguna de las fotos de forma clara.

Los deberes que se muestran no se han escogido aleatoriamente. Se trata de la portada de un trabajo cuyo título es *El sistema económico y la distribución de la riqueza*, un mapa de España y unas prácticas de mecanografía donde el texto carece de sentido.

IMÁGENES DEL PROCESO



Fig. 17. España rota por perro.
Imagen: © autora



Fig. 18. El sistema económico y la distribución de la riqueza comido por perro.
Imagen: © autora

Ficha técnica:
Fotografía en papel brillo satinado, deberes.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Datos técnicos:

- **Nombre del perro:** Otto
- **Deberes comidos:**
 - Portada del trabajo “El sistema económico y la distribución de la riqueza”
 - Mapa de España
 - Ejercicios de mecanografía
- **Curso académico:** 1995/96
- **Nombre de la alumna:** Lidia Sarria Grimaldos.

Al lado de la pieza expuesta encontrarás diferentes deberes aún sin comer. Siéntete libre para coger algunas y probar a dárselos a algún perro para que los destruya.

NOTA: puedes experimentar con otros animales o probar tú mismo.

4.2.2. LA METÁFORA Y EL SÍMBOLO / *Piedra eres y en piedra te convertirás*

El paso de lo real a la representación a menudo supone la creación y asimilación de una simbología. Romper esos símbolos persigue volver a la esencia misma de la materia. En este caso la ruptura es literal, ya que se realiza a golpe de martillo. Se trata de hacer evidente que no se trata de corazones, sino de piedras, o lo que es lo mismo, afirmar que esto no son corazones, son piedras.

Sin embargo, las piedras no dejan de ser piedras en ningún momento, es decir, son igual de piedras antes, durante y después de romperlas.

En este caso ha sido la naturaleza la que ha dado forma concreta y reconocible a estas piedras, han sido *esculpidas* a base de la erosión, por lo tanto, se han creado de manera espontánea, sin una intención previa.

Pero posteriormente, estas piedras han sido escogidas, ordenadas, catalogadas y expuestas de una determinada manera lo que supone un paso más dentro del juego entre el signo y la imagen. Las piedras, en su contexto real no eran más que eso, piedras. Tras la mirada de la persona se convierten en corazones a través del reconocimiento formal de un símbolo, con unas connotaciones determinadas enmarcadas dentro de entorno social concreto. De esta manera, la piedra adquiere un significado cultural determinado, definido por la realidad en la que ha sido introducida.

Las piedras deben ser concebidas como conjunto, como colección, entendiendo cada uno de los supuestos corazones como unidades que aluden a una temática simbólica concreta. De esta manera se hace evidente el choque entre la realidad y las cualidades simbólicas que le atribuimos culturalmente.

No solo el corazón tiene una gran carga simbólica en nuestra sociedad (el amor, enamoramiento...). Asimismo, el hecho de romper corazones también tiene ciertas implicaciones semánticas.

Esta pieza persigue la desmitificación del significado connotativo que le atribuimos a los objetos que nos rodean.

Sin embargo, es mentira que sean corazones como también es mentira que rompiéndolos se les libere de un símbolo y vuelvan a ser tan naturales como lo eran antes de ser sacados de su contexto original.

Por lo tanto, ¿qué hay de verdad en todo esto?

IMÁGENES DEL PROCESO

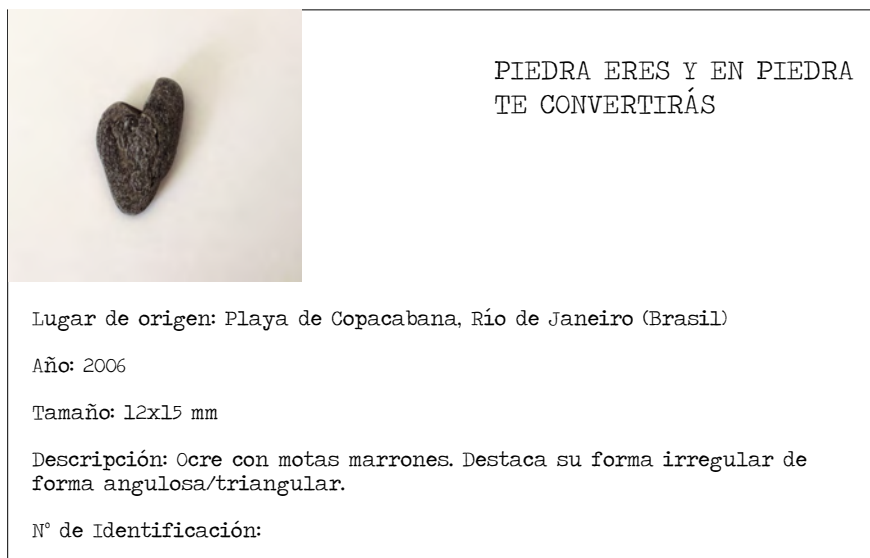


Fig. 19. Ejemplo de ficha de catalogación de los corazones-piedra.

Ficha técnica:
Piedras, martillo, destornillador, lima y fotografía, taburete, archivador metálico. Medidas variables.



Fig. 20. Proceso de trabajo de la serie *Piedra eres y en piedra te convertirás*. Imagen: © autora

INSTRUCCIONES PARA ROMPER UN CORAZÓN

1º Elige un corazón, para ello te puede ayudar revisar la catalogación que encontrarás en el fichero. De esta manera podrás elegir en función del lugar de origen y no solo dejarte llevar por su aspecto físico.

2º Una vez elegido deberás proceder a su ruptura: coloca el corazón-piedra en la piedra de los sacrificios.

3º Coge las herramientas que necesites.

4º Da golpes hasta que el corazón-piedra quede reducido a piedra.

5º Coloca la piedra en su hueco del cajón.

Pobre corazón ingenuo! Rómpete, no eres nada.
Muchos otros murieron con ansias iguales
y la tierra siguió en su silencio.
Todo es duro, descorazonado, superior a ti.
Sufre, ama, espera siempre y baila
sin nunca exigir ese Porqué universal.

Resignación Jules Laforgue

4.2.3. LA OCULTACIÓN Y LA SOMBRA / *Naturaleza muerta muerta*

En esta pieza se trabaja con la idea de herbario como sistema de clasificación. Tradicionalmente el herbario se usa en botánica para ordenar ciertas especies vegetales. En este caso, la idea es realizar una colección fotográfica de plantas, dotándolo de apariencia científica, que catalogue tanto plantas naturales como artificiales. Las fotos, sin embargo, no muestran las plantas en sí, sino las sombras que arrojan, de tal manera que resulta imposible distinguir aquellas que son de plástico de aquellas naturales. En todas las fotografías se aprecia un fragmento de la planta real como indicio de que las plantas, efectivamente existen, *son de verdad*.

En el libro XXXV de la Historia Natural de Plinio el Viejo³¹ se recoge un relato sobre el origen de la pintura y la escultura.

La sombra, en este caso se nos presenta como la viva imagen de la realidad. La luz hace que la forma del amado quede siluetada fielmente en la pared.

Otro ejemplo que habla sobre las sombras lo encontramos en *Cuentos pulga*³² del ilustrador Riki Blanco donde aparece un personaje, Benjamin, un *hacedor* de sombras chinescas, que está profundamente enfadado con su sombra porque dice que siempre representa las figuras mejor que él.

31 Un mito corintio que nos lleva a la Grecia del siglo VII a. C. Fue entonces cuando Kora, hija del Butades, quedó prendada de un joven que pronto marcharía a la guerra. Durante la última noche antes de su despedida, Kora despertó de su sueño y descubrió cómo el perfil de su amado se describía en la pared, proyectada por la luz de una vela. Tomando un carboncillo, repasó el perfil de la sombra, para así no olvidar la imagen de su amado. Partiendo de aquella silueta su padre Butades, aplicó una capa de arcilla que modeló llevando a la tercera dimensión el retrato del joven, que posteriormente horneó para que se conservara a lo largo del tiempo.

32 Benjamin quería ser el mejor *hacedor* de sombras chinescas. Y en cierta manera ni hubo, ni habrá nadie que haga mejores pantomimas que las suyas. Sin embargo, a Benjamin le inquietaba alguien. Alguien que era casi tan bueno como él: su sombra. Hacía difíciles contorsiones, equilibrios, movimientos bruscos, para ver si se perdía, pero nada, siempre repetía con exactitud todos los movimientos, tal cual. Es más, con el tiempo su sombra lo iba haciendo mejor que él. Al principio era casi imperceptible, pero cuanto más se empeñaba Benjamin, en ser mejor que ella, ésta respondía cada vez menos a sus movimientos, hasta el punto de hacer contorsiones imposibles para él. Ahora era Benjamin el que seguía a su sombra, siempre con el mismo propósito de superarla, porque lo que más le irritaba era que el público le aplaudiese más a ella que a él.

En este caso, la sombra adquiere una identidad propia, se desliga de la forma que hace que exista representando una nueva realidad.



Fig. 21. Joseph-Benoit Suvée.
Invención del arte del dibujo, 1791

La sombra es engañosa, ya que por un lado se genera por la presencia de la realidad misma, ya que sin ésta no existiría, pero al mismo tiempo distorsiona lo que vemos. De esta manera se crea un juego entre lo real y lo ficticio, que transforma la información que llega al espectador.

Para completar la pieza se añade una cartela con los nombres totalmente inventados de las plantas fotografiadas, es en ellas donde se descubre el entuerto, en ellas está la clave para averiguar qué plantas son de plástico y cuáles son naturales.

Por lo tanto, la verdad solo descubre a través de los nombres ficticios, de la mentira.

IMÁGENES DEL PROCESO / REFERENTES



Fig. 22. Referencia para realizar esta pieza. Fotografías y montaje de Christopher Wil-
liam *Angola to Vietnam*. 1989



Ficha técnica:
Papel fotográfico
brillo satinado.
Tamaño: 10x15 cm

Fig. 23. Fotografías de plantas de plástico y plantas naturales.
Imagen: © autora

4.2.4. EL PASO DEL TIEMPO / *Mentira podrida*

¿Cómo simular que algo artificial es natural? ¿Puede pudrirse una manzana de corchopán? Tomando como referencia el video *Still life* de Sam Taylor Wood, planteo esta serie de fotografías donde se ha simulado el proceso de putrefacción de una manzana artificial.

A partir de la expresión “mentira podrida” planteamos esta pieza que pretende redundar en lo absurdo y rozar la inutilidad más extrema. Al mismo tiempo es una reflexión acerca de lo artificial y el paso del tiempo como estrategia de naturalización.

Las fotografías aluden al género del bodegón o naturaleza muerta. Esta coincidencia no es fortuita, recordemos que en su origen, los bodegones cumplían la función de recordarnos la vanidad de la existencia. En la *pintura de vanitas*, precisamente se representan diferentes símbolos que aluden a la temporalidad de la vida. El paso del tiempo muestra carácter transitorio e insignificante de nuestra realidad.

En los bodegones tradicionalmente la imagen aparece congelada, la composición ha quedado intacta, tal como la vio quien la pintó (o recreó) y por lo tanto también aparece quieta, muerta.

En esta pieza se busca representar el paso del tiempo mediante la fragmentación del suceso en pequeños extractos de tiempo, a modo de fotogramas.

También se ha creado un *Stopmotion* a partir de las fotografías expuestas³³.

En esta secuencia se ha manipulado las fotografías para obtener un entorno claramente ficticio. Asimismo, se ha trabajado de forma que el paso de una fotografía a otra no deje ninguna duda de la artificialidad de la escena. Los saltos provocados, el movimiento interrumpido así como la duración desigual de los fotogramas indican que estamos ante una temporalidad simulada, alejada de la realidad.

IMÁGENES DEL PROCESO / REFERENTES



Fig. 24. Sam Taylor Wood. Fotogramas de *Still life*, 2001

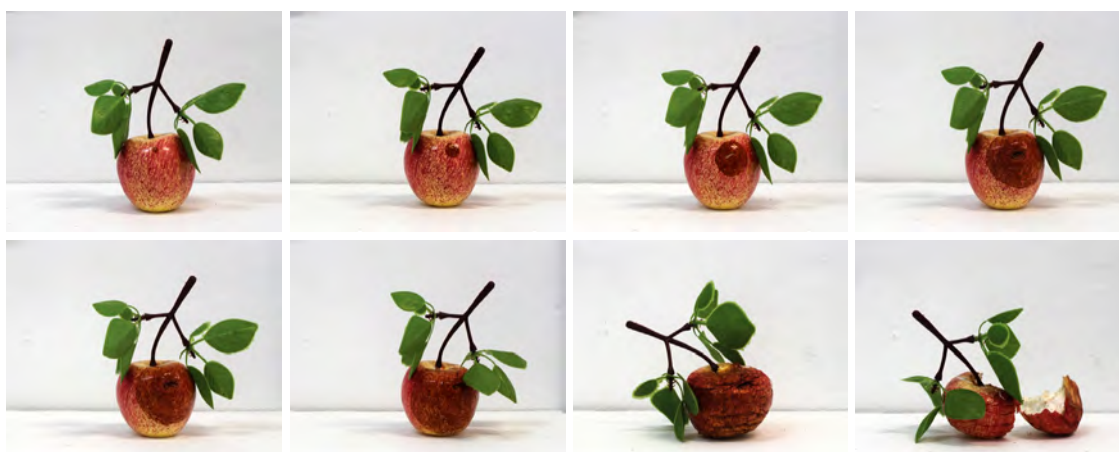


Fig. 25. Imágenes del proceso de *Mentira podrida*.
Imagen: © autora

Ficha técnica: Fotografía en papel brillo satinado,
manzana de porexpan y plástico, rotulador.
Tamaño: 20x15 cm.

33 SARRIA, L. *Stopmotion Mentira podrida*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=E7qvOTyB6KY> Última visita: 12/06/2019

4.2.5. DIFERENCIAS Y SIMILITUDES / *Yo no soy esa*

El inicio de esta pieza fue el encuentro azaroso de una foto en la que de repente me reconocí, pero no se trataba de una fotografía mía, era otra persona. Al presentarla ante conocidos se generó un diálogo inesperado que por supuesto yo continué. Nadie dudó de que aquella desconocida era yo.

La mentira en este caso surgió de forma espontánea, casi sin buscarla, así comenzó esta serie que consiste en la búsqueda en Internet de fotos de personas que guarden cierto parecido con fotos personales.

El planteamiento de esta pieza sigue la misma estructura que el clásico pasatiempo que consiste en buscar las diferencias entre dos imágenes similares. Las fotos se presentan en pareja, de tal manera que se emparentan una foto en la que sí aparezco y otra que no soy yo.

Visualmente se aprecia cierto parecido entre las diferentes parejas de fotografías (color, contexto, pose, parecido físico), sin embargo el título alude precisamente a lo contrario. Mientras el ojo invita a buscar el parecido, la palabra conduce a lo contrario. Podríamos afirmar por tanto que vemos a través de la semejanza y leemos a partir de la diferencia.

En las fotos expuestas se produce un doble juego, por un lado, en las fotos donde realmente soy yo la persona retratada hay multitud de yoes. Son de diferentes épocas, diferentes edades, diferentes peinados.

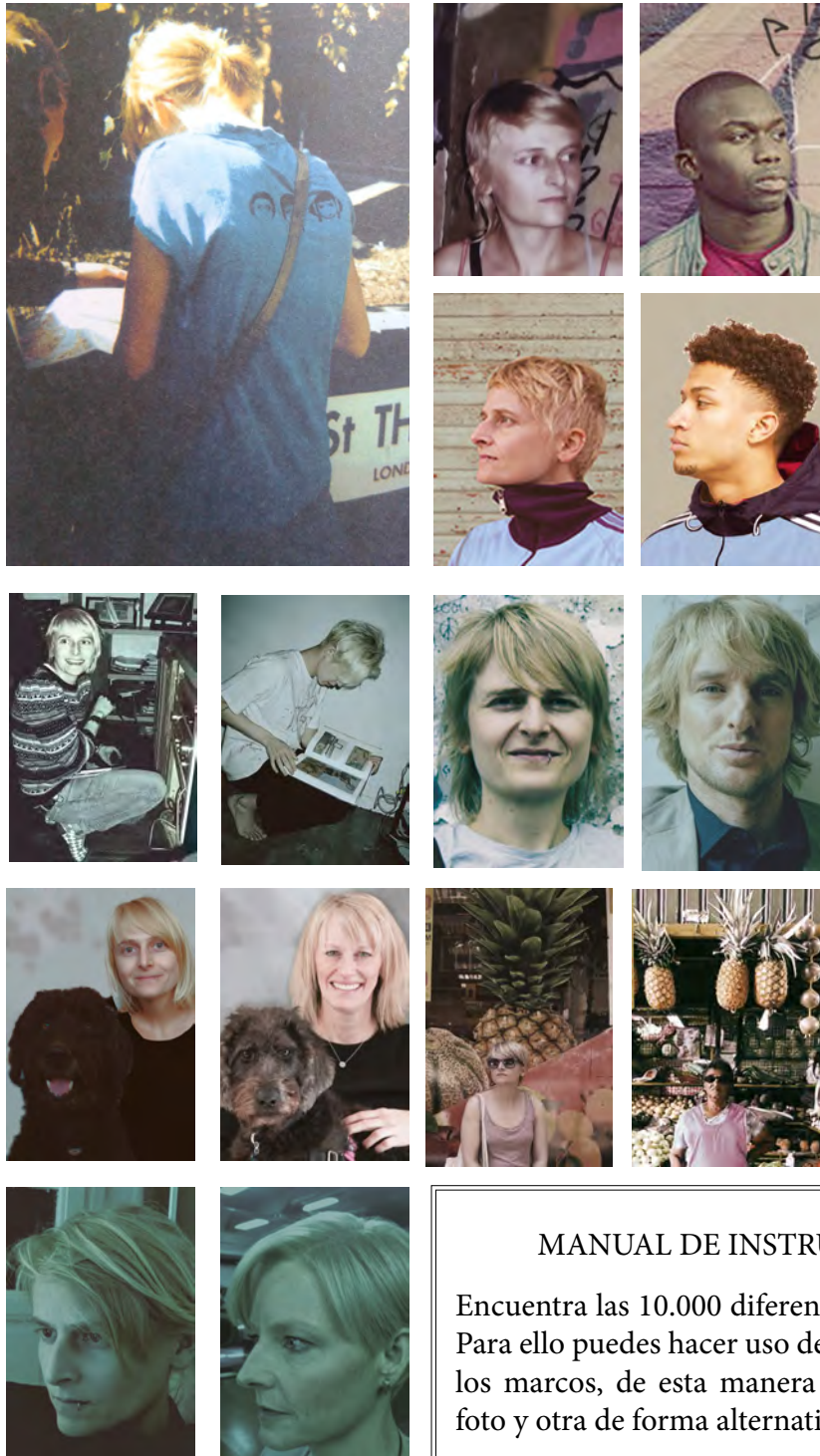
Por otro lado, buscar dobles por el mundo, sea cual sea su color de piel, género, edad o nacionalidad implica admitir que yo no soy esas personas, pero podría serlo. Tal como dijo Arthur Rimbaud, Yo es otro.

Es un juego de identidades donde la confusión creada hace dudar de si yo misma, la de verdad, soy la de las fotos que presentadas. El resultado final se asemeja a cuando repites muchas veces la misma palabra, al final llega un momento en el que empieza a resultar extraña. En algún momento de esa repetición, la palabra se desmembra, abandona su significado y pasa a ser otra cosa. De repente empieza a carecer de sentido asociar esa palabra con el objeto o el sujeto que designa.

*Se pierde en la noche de los siglos el primer momento
en que el ser humano descubrió que era él y a la vez era otro.*

Jorge Luis Borges

IMÁGENES DEL PROCESO



Ficha técnica:
Fotografías en papel
brillo satinado.
Tamaño: 7,5x11,5 cm

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Encuentra las 10.000 diferencias entre las fotos.
Para ello puedes hacer uso de la bisagra que une
los marcos, de esta manera puedes mirar una
foto y otra de forma alternativa.

Fig. 26. Fotos de la serie *Yo no soy esa*.
Imagen: © autora

4.3. DE LA VERDAD A LA MENTIRA

El tercer bloque de propuestas plantea la posibilidad de desmantelar verdades entendidas como absolutas. Son realidades que en determinado contexto se admiten como verdades incuestionables. Para ello se apela a la tradición, la cultura o la religión, de tal manera que a base de repetir sus máximas se convierten en parte de nuestra realidad diaria.

Se trata de cuestionar aquello que se da por hecho, romper con la idea de que algo es inamovible y de plantear la posibilidades de que las verdades (y las mentiras) están hechas de la misma materia. Porque la Historia jamás sucede de un solo modo.

De igual manera que el paso de la mentira a la verdad se produce en el tiempo de un pestañeo, el camino a la inversa resulta igualmente rápido.

4.3.1. VERDADES OBSOLETAS / *Revisión del refranero español*

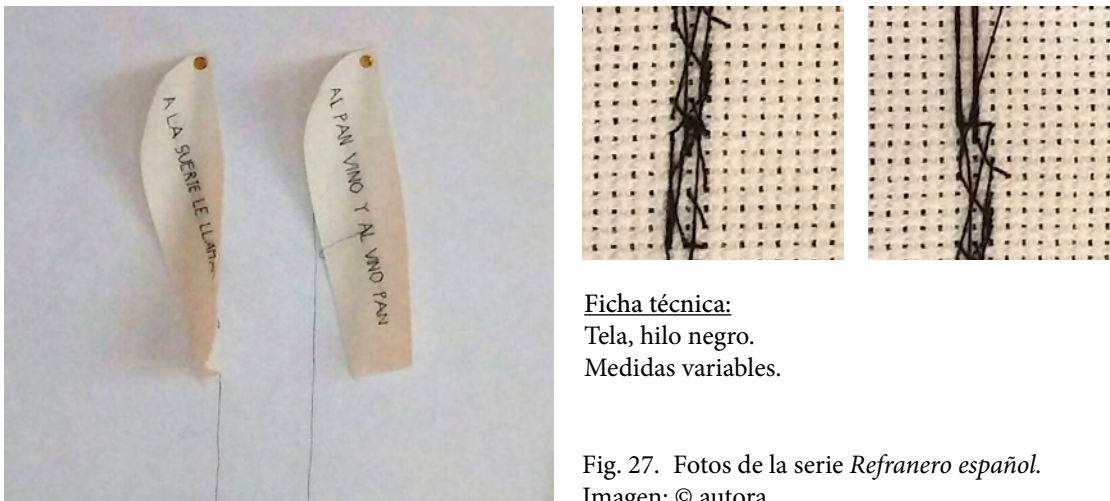
Paréceme, Sancho, que no hay refrán que no sea verdadero, porque todos son sentencias sacadas de la misma experiencia, madre de las ciencias todas.

Miguel de Cervantes

¿Por qué no plantear un refranero diferente? A través de juegos de palabras se ha alterado el significado de diferentes refranes cuestionando así su veracidad admitida socialmente.

*Échate a dormir y cría fama
Al pan vino y al vino pan
A la suerte lo llaman saber
Todo el campo es orégano
Le salió el culo por la tirata*

IMÁGENES DEL PROCESO



Ficha técnica:
Tela, hilo negro.
Medidas variables.

Fig. 27. Fotos de la serie *Refranero español*.
Imagen: © autora

4.3.2. LA VERDAD ES D OS

Yo soy el camino, y la verdad, y la vida
(Juan 14:6)

Faustroll dice: “soy Dios”, y por cierto tiene derecho a decirlo tanto como Dios mismo. Pero de todos modos es un poco fuerte-o para nada fuerte-tomar lo en serio³⁴.

En las religiones encontramos una serie de dogmas incuestionables en los que se basa su existencia. La verdad suprema, por encima de todas las verdades es, por supuesto Dios.

Pero ¿qué pasa si alteramos las letras?. En este caso el juego consiste en hacer desaparecer una de ellas, en concreto la “i” de Dios, de tal manera que lo que podemos leer es D OS. El lugar pensado para exponerlo es el techo. La letra alterada quedará en el suelo aparentando haber caído por accidente.

Una vez colocadas las letras, y pasados varios meses, éstas empezaron a caer, por lo tanto el mensaje ha ido variando por azar. El mensaje ha ido cambiando según a pasado el tiempo

LA VERDAD ES DIOS
LA VERDAD ES D OS
A VERDAD ES D OS
VERDAD ES DO
ERDAD E D OS
ERDAD E DO
ERDA E DO
ER E DO

También se ha probado la posibilidad de traducirlo a otros idiomas dando como resultado:

TRUTH IS GOD
LA VERITÀ È DIO
DIE WAHRHEIT IST GOTT

34 JARRY, A. citando al Dr. Faustroll. Op. cit. p. 237.

IMÁGENES DEL PROCESO



Ficha técnica:
Letras de madera
Tamaño: 160x10 cm

Fig. 28. Fotos del montaje *La verdad es Dios*.
Imagen: © autora.

4.3.3. LA PEROGULLADA / Blanco y en botella

Recurriendo de nuevo al diccionario de la RAE buscamos, en este caso, la definición de perogrullada, lo que dice es lo siguiente: *Verdad o certeza que, por notoriamente sabida, es necedad o simpleza el decirlo.*

En el diccionario María Moliner se dedica incluso una entrada al autor de esas verdades:

«Perogrullo (de “Pedro” y “Grullo”): personaje supuesto al que se atribuyen humorísticamente las sentencias o afirmaciones de contenido tan sabido y natural que es una tontería decirlo.»

Indagando un poco más en el tema, José Godoy Alcántara dice que Petro Grillo fue un personaje real que actuó como testigo en dos escrituras de 1213 y 1227 en Palencia. Además añade con cierto humor que fue coetáneo de Pedro Mentiras, si es que se trata del que ha hecho célebre la naturalidad de las verdades³⁵.

Se trate de un personaje real o ficticio, descubrir su veracidad no es nuestro objetivo, lo que nos interesa de la perogrullada es que se trata de una cuestión tan apodíctica que no admite cuestionamiento.

Cuando alguien dice la expresión “blanco y en botella” se está refiriendo a algo categórico, que no admite objeción o discusión. Sin embargo, hay muchas cosas de color blanco, a parte de la leche, que pueden estar dentro de una botella, por ejemplo, escayola.

IMÁGENES DEL PROCESO



35 GODOY ALCÁNTARA, J. *Ensayo histórico etimológico filológico sobre los apellidos castellanos desde el siglo X hasta nuestra edad*. Madrid: Rivadeneyra, M., 1871.



MANUAL DE INSTRUCCIONES

¿Cuántas cosas blancas podríamos embotellar? En este caso se ha embotellado escayola.

Escribe en esta hoja algo blanco que se pueda embotellar.

Ficha técnica:

Hierro y escayola.

Alto: 334 cm. Ancho variable.

Fig. 29. Fotografías *Blanco y en botella*.

Imagen: © autora

4.4. CONTINUARÁ

El trabajo realizado durante estos meses ha servido para abrir una vía de investigación con posibilidades de ramificaciones futuras. Algunos de los trabajos iniciados pueden ser ampliados, revisados y transformados para buscar nuevas conclusiones. Por otro lado no ha dado tiempo a desarrollar otras ideas que han ido surgiendo en el camino, una de ellas es la que presento a continuación, *Mopa mundi*.

4.4.1. MOPA MUNDI

Mopa mundi está en proceso de construcción. Se trata de buscar formas similares a diferentes países y así ir conformando un mapa mundi. Los diferentes países surgen de forma azarosa, una piedra encontrada, una salpicadura de escayola, un jirón de tela. La idea es conformar un mapa paralelo al real, donde los países sean similares pero nunca iguales. En la segunda parte del proceso se les dará nombre a cada país y otros datos como bandera y densidad demográfica.



Ficha técnica:
Pizarra y escayola.
Medidas variables.

Fig. 30. Proceso *Mopa mundi*.
Imagen: © autora

4.5. EL TABLERO

Disneylandia:

(...) núcleo del «american way of life», panegírico de los valores americanos, etc., traposición idealizada, en fin, de una realidad contradictoria. Pero todo esto oculta otra cosa y tal trama «ideológica» no sirve más que como tapadera de una simulación de tercer orden: Disneylandia existe para ocultar que es el país «real», toda la América «real», una Disneylandia (al modo como las prisiones existen para ocultar que es todo lo social, en su banal omnipresencia, lo que es carcelario). Disneylandia es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad³⁶.

36 BAUDRILLARD, J. *Op. cit.* p.26.

El concepto expositivo está pensado de forma clásica, es decir, el espectador sabrá cuando entre que se trata de un espacio recreado, una escenografía diseñada especialmente para mostrar unas piezas determinadas, de ahí que le llamemos tablero, porque éste será una ficción introducida dentro de nuestra realidad cotidiana. En este contexto se podrán ver leer muchas mentiras y alguna que otra verdad a medias. Teniendo presente las palabras de Braudrillard al referirse a Disneyland, la idea que aquí se plantea consiste en crear un espacio basado en la ficción pero que finalmente no distará tanto de la realidad en la que estamos inmersos, ya que, a pesar de la cantidad de mentiras generadas, siempre serán menos que aquellas con las que estamos acostumbrados a vivir cuando, por ejemplo, paseamos por la calle o vemos la televisión.

Las piezas han sido concebidas como sistemas seriados lo que incrementa un orden dentro de un sistema. Dicho orden pretende incrementar las relaciones establecidas entre los elementos de un mismo conjunto y aquellos que conforman a su vez la combinación de todos ellos dentro de un mismo espacio. Todas las piezas quedan relacionadas entre sí, proponiéndose un todo que proporcione una unidad heterogénea pero compactada. Dicha unidad viene determinada por el campo semántico en el que nos moveremos y por otros rasgos comunes propios de las composiciones visuales, tales como: el uso del color, el orden de los elementos o las relaciones direccionales donde se jugará con verticales y horizontales³⁷. Para comprender el significado completo de las piezas presentadas es necesario atender a las relaciones entre cada uno de los objetos presentados y el espacio que crean como conjunto.

Se buscará que las piezas finales mantengan el espíritu cómico, rozando el absurdo, enmascaradas en un halo de seriedad y solemnidad que represente la reflexión que encierran.

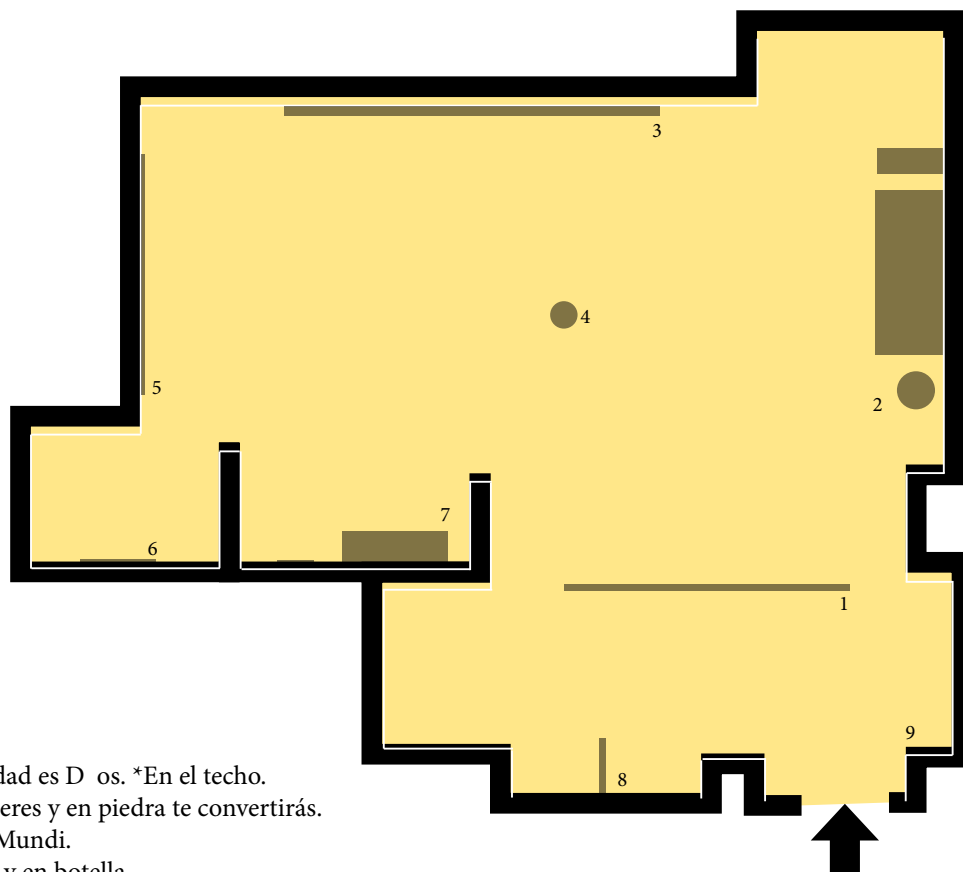
37 La exposición queda traducida en divisiones espacio-temporales que favorecen la narratividad e intensifican el espacio semántico. MARCHÁN, S, *Las Vanguardias Históricas y sus sombras* (1917-1930) p. 71.

5. PLANTEAMIENTO EXPOSITIVO

El estudio como sala de exposición, presenta unas características especiales al tratarse de un espacio reducido y con algunos obstáculos como ventanas, agujeros en el techo o cableados a la vista. Las piezas finalmente expuestas se han elegido en función de las cualidades descritas anteriormente. De esta manera se ha jugado con el espacio disponible para sacar el mayor partido posible.

Debido a que el planteamiento del proyecto es crear un espacio de juego, se han dispuesto las piezas de forma algo laberíntica, en ocasiones, algunas piezas incluso podrían incomodar la vista de otras.

Si bien es cierto que no lo vemos a priori como un inconveniente, debido a la propuesta que hacemos de sala como tablero de juego, tener la posibilidad de exponer las piezas en un espacio mejor acondicionado podría beneficiar la lectura del proyecto sin que por eso perdiera las características propias del libre juego. Por ello planteamos la posibilidad de un montaje en la sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.



1. La verdad es D os. *En el techo.
2. Piedra eres y en piedra te convertirás.
3. Mopa Mundi.
4. Blanco y en botella.
5. Naturaleza muerta, muerta.
6. Video Mentira podrida.
7. Deberes comidos por perro.
8. Yo no soy esa
9. Monjamonjamonja. *Escrito a mano alrededor de todo el perímetro de la sala.

6. APORTACIONES

A nivel general, la aportación más valiosa ha sido la toma de contacto con diferentes maneras de ver. Si bien es cierto que en ocasiones recibir opiniones dispares en un tiempo reducido puede generar cierta confusión, una vez asimilada toda la información, y considerándola con cierta distancia, resulta muy beneficiosa. Todas y cada una de las personas que han pasado por el estudio o impartido teóricas han contribuido a dar forma o a deformar el proyecto, considerando como principal manera de construir la transformación y el cuestionamiento constante de aquello que generamos.

A destacar, las aportaciones de la asignatura *Lenguajes artísticos contemporáneos y tecnología*, por la claridad de las explicaciones a pesar de tratarse de lenguajes complejos, y por el mundo de posibilidades que abre la aplicación de la tecnología en las prácticas artísticas.

De manera especial resaltar las observaciones recibidas de Blanca Machuca, las cuales han sido rotundas a la par que reveladoras.

Es de agradecer también la invitación de Javier Garcerá a la reflexión y la meditación y sobre todo a la toma de conciencia de nuestros objetivos con respecto al trabajo que estamos realizando cada uno de nosotros. Parar y tomarse un tiempo para pensar siempre es beneficioso sobre todo teniendo en cuenta que el movimiento a nuestro alrededor es continuo y su ritmo vertiginoso.

Viniendo de una facultad diferente a la de Málaga y por lo tanto, no habiéndolo tenido como docente a Juan Carlos Robles, ha sido muy interesante asistir a su clase teórica. Escuchar cómo un artista presenta su obra en primera persona ha sido realmente enriquecedor.

La visita de Pilar Albarracín fue sencillamente un lujo. Su forma de trabajar, aunando el humor con la seriedad, su energía y sus buenos consejos han sido inspiradores.

A destacar también la visita de Libia Castro & Ólafur Ólafsson, por el interés que despiertan sus trabajos y por su manera de desarrollar un proyecto artístico.

En cuanto a Luis Camnitzer resaltar su concepto sobre la educación artística y el modo de entender el arte como comunicación entre espectador-artista y obra, de tal manera que surja la coocreación.

El trabajo limpio y sumamente cuidado de Regina de Miguel, así como su cercanía y generosidad a la hora de compartir su trayectoria personal como artista ha sido una experiencia muy enriquecedora.

Por último, señalar que no solo son valiosas las aportaciones de los docentes, la relación con los compañeros/as también es primordial. La posibilidad de visitar cada estudio y encontrar en cada uno de ellos un espacio donde se están trabajando ideas a veces muy cercanas, a veces en las antípodas del trabajo propio, resulta especialmente interesante. Abrir cada puerta es como abrir un mundo paralelo. En este sentido, ser permeable a todos los trabajos que se están desarrollando es vital.

7. REFERENTES

En el proceso de investigación se ha seguido un orden establecido de antemano para obtener información proveniente de diferentes ámbitos con objeto de tomar conciencia del tratamiento dado al tema de la mentira y la verdad. Esta búsqueda ha seguido los siguientes pasos:

1°. Referencias a nivel artístico a lo largo de la Historia tanto a nivel visual como conceptual. Desde el trampantojo hasta las ficciones creadas por Fontcuberta, pasando por los artistas que usan el disfraz como forma de camuflaje o aquellos que simulan falsificaciones.

2°. Referencias en otros ámbitos como la literatura, la filosofía, el cine, música, la religión y la política.

3°. Análisis de la información obtenida y profundización en algunas ramificaciones en un principio no buscadas explícitamente. Esto nos ha llevado a leer acerca de temas tan variados como el camuflaje de guerra o artículos sobre religión.

4°. Orden y selección de contenidos.

Como es de esperar, tras esta búsqueda intensiva acerca del tema, los referentes ascienden a una cantidad considerable, tantos, que sería imposible hablar de todos ellos en este trabajo de dimensiones establecidas. Por lo tanto resaltaré algunos de los que han sido más importantes dentro de esta investigación. A lo largo de este escrito se han introducido algunas imágenes y citas que dan muestra de algunos de estos referentes.

David Bestué
Hiroshi Sugimoto
Harvey Opgenorth
Joan Fontcuberta
Tatako Saito
Erwin Wurm
Alberto Baraya
Roman Ondak
Christopher William
Orson Welles
Hidrogenesse
Jorge Macchi
Robert Filliou
Alexander Calder
Salvador Dalí
André Bretón
Felix González-Torres

Jorge Luis Borges
Johan Huizinga
Schiller
Mateo Maté
Mallarmé
Hans-Peter Feldmann
Peter Fischli & David Weiss
Roger Caillois
Javier Cercas
Alfred Jarry
René Magritte
Lygia Clark
Yoko Ono
Baudelaire
Nietzsche
etc.



Fig. 31. Takako Saito, *Ball Game*, 1966

TAKAKO SAITO

En la obra de Takako Saito está muy presente el juego y la apelación a la participación del espectador. En sus propuestas el espectador se convierte en co-creador, por lo que la obra no queda completada hasta que éste interviene.

GEORGE MACIUNAS

Figura clave en la fundación de *Fluxus*, su propósito era erosionar el estatus cultural del arte y ayudar a eliminar el ego del artista. Sus cajas, a modo de colecciones de diferentes objetos son especialmente interesantes para este proyecto.



Fig. 32. George Maciunas. *Burglary fluxkit*. 1971. Exposición *Fluxus and the Essential Questions of Life*, 2011. Jaffe and Hall Galleries



Fig. 33. René Magritte. *La clave de los sueños* (*La acacia, la luna, la nieve, la manta, la tormenta, el desierto*), 1930

RENÉ MAGRITTE

En *La clave de los sueños*, cada imagen aparece enmarcada junto a un nombre, sin embargo no se corresponden con lo que solemos entender por luna, desierto o nieve. La asociación parece arbitraria, sin embargo, no es más arbitraria que la forma aceptada habitualmente para designar esos objetos.

Por otra parte, no parece casual la disposición cuadrículada de los objetos que se asemeja a los inventarios científicos. Y por último, si atendemos al título, la alusión a lo onírico, nos recuerda a la frase de Nietzsche, *además, durante toda la vida, el hombre se deja engañar por la noche en el sueño, sin que su sentimiento moral haya tratado nunca de impedirlo.*

DAVID BESTUÉ

En la obra de David Bestué destaco dos aspectos: la contraposición entre lo natural y lo artificial o generado por el ser humano y la utilización de un proceso de trabajo que parte de la deconstrucción, convirtiendo en polvo la materia, para después volver a recomponerla. Todo ello, a su vez, conectado con un fuerte componente lúdico y humorístico.



Fig. 34. David Bestué, *Ángulo recto en arbusto*, 2013



Fig. 35. Jorge Macchi, *Las horas*, 2011

JORGE MACCHI

En las obras de Jorge Macchi la palabra escrita se convierte en imagen y el azar se vuelve esfuerzo controlado.

Destaca su carácter marcadamente lúdico y el acento poético que transmite en sus propuestas.

HARVEY OPGENORTH

Las obras de Harvey Opgenorth que aquí destaco reflexionan sobre la manera de consumir el Arte.

Recopilar los comentarios del espectador de una exposición revela la visión superficial del público medio respecto al arte.

Asimismo, la forma que tiene de camuflarse con las obras de arte implica a su vez dar la espalda al cuadro con el que se mimetiza. Ésto le ha supuesto en alguna ocasión la expulsión de la sala.

Lo cuál nos hace preguntarnos, ¿por qué si nos plantamos de frente al un cuadro no pasa nada pero si le damos la espalda surge un problema?.



Fig. 36. Harvey Opgenorth. *Museum Camouflage: Helen Frankenthaler*, 1999. Exposición *Camuflajes* en la Casa encendida, Madrid, 2009

JORGE LUIS BORGES

De la misma manera que se han añadido algunas fotos de las obras de los artistas plásticos que considero referentes en mi proyecto, también es necesario añadir, a modo de imagen escrita, un texto de referentes que provienen de otros ámbitos. En este caso ha sido difícil elegir porque Borges es clave en este trabajo. Sus personajes y sus historias, siempre a caballo entre la ficción y la realidad y su forma de plantear que lo establecido no tienen por qué ser lo único han sido esenciales para el desarrollo de esta investigación. En definitiva, su visión del arte *como obligación moral que todos tenemos de no aceptar como el mejor de los mundos posibles el que hemos heredado de la historia.*

II. DEL CUARTO CAPITULO EL TRUCO

Cuarenta naipes quieren desplazar la vida. En las manos cruje el mazo nuevo o se traba el viejo: morondangas de cartón que se animarán, un as de espadas que será omnipotente como don Juan Manuel, caballitos panzones de donde copió los suyos Velázquez. El tallador baraja esas pinturitas. La cosa es fácil de decir y aun de hacer, pero lo mágico y desaforado del juego —del hecho de jugar— despunta en la acción. 40 es el número de los naipes y 1 por 2 por 3 por 4... por 40, el de maneras en que pueden salir. Es una cifra delicadamente puntual en su enormidad, con inmediato predecesor y único sucesor, pero no escrita nunca. Es una remota cifra de vértigo que parece disolver en su muchedumbre a los que barajan. Así, desde el principio, el central misterio del juego se ve adornado con un otro misterio, el de que haya números. Sobre la mesa, desmantelada para que res-balen las cartas, esperan los garbanzos en su montón, aritmetizados también. La trucada se arma; los jugadores, acriollados de golpe, se aligeran del yo habitual. Un yo distinto, un yo casi antepasado y vernáculo, enreda los proyectos del juego. El idioma es otro de golpe. Prohibiciones tiránicas, posibilidades e imposibilidades astutas, gravitan sobre todo decir. Mencionar flor sin tener tres cartas de un palo, es hecho delictuoso y punible, 'pero si uno ya dijo envido, no importa. Mencionar uno de los lances del truco es empeñarse en él: obligación que sigue desdoblándose en eufemismos a cada término. Quiebro vale por quiero, envite por envido, una olorosa o una jardinera por flor. Muy bien suele retumbar en boca de los que pierden este sentención de caudillo de atrio: A ley de juego, todo está dicho: jaita envido y truco, y si hay flor, ¡contraflor al resto! El diálogo se entusiasma hasta el verso, más de una vez. El truco sabe recetas de aguante para los perdedores; versos para la exultación. El truco es memorioso como una fecha. Milongas de fogón y de pulpería, jaranas de velorio, bravatas del roquismo y tejedorismo, zafaduras de las casas de Junín y de su madrastra del Temple, son del comercio humano por él. El truco es buen cantor, máxime cuando gana o finge ganar: canta en la punta de las calles de nochecita, desde los almacenes con luz. La habitualidad del truco es mentir. La manera de su engaño no es la del poker: mera desanimación o desabrimiento de no fluctuar, y de poner a riesgo un alto de fichas cada tantas jugadas; es acción de voz mentirosa, de rostro que se juzga sembrado y que se defiende, de tramposa y desatinada palabrería. Una potenciación del engaño ocurre en el truco: ese jugador rezongón que ha tirado sus cartas sobre la mesa, puede ser ocultador de un buen juego (astucia elemental) o tal vez nos está mintiendo con la verdad para que descreamos de

ella (astucia al cuadrado). Cómodo en el tiempo y conversador está el juego criollo, pero su cachaza es de picardía. Es una superposición de caretas, y su espíritu es el de los baratijeros Mosche y Daniel que en mitad de la gran llanura de Rusia se saludaron. —¿Adonde vas, Daniel? —dijo el uno. —A Sebastopol —dijo el otro. Entonces, Mosche lo miró fijo y dictaminó: —Mientes, Daniel. Me respondes que vas a Sebastopol para que yo piense que vas a Nijni-Novgórod, pero lo cierto es que vas realmente a Sebastopol. ¡Mientes, Daniel! Considero los jugadores de truco. Están como escondidos en el ruido criollo del diálogo; quieren espantar a gritos la vida. Cuarenta naipes —amuletos de cartón pintado, mitología barata, exorcismos—, le bastan para conjurar el vivir común. Juegan de espaldas a las transitadas horas del mundo. La pública y urgente realidad en que estamos todos, linda con su reunión y no pasa; el recinto de su mesa es otro país. Lo pueblan el envido y el quiero, la olorosa cruzada y la inesperabilidad de su don, el ávido folletín de cada partida, el 7 de oros tintineando esperanza y otras apasionadas bagatelas del repertorio. Los truqueros viven ese alucinado mundito. Lo fomentan con dicharachos criollos que no se apuran, lo cuidan como a un fuego. Es un mundo angosto, lo sé: fantasma de política de parroquia y de picardías, mundo inventado al fin por hechiceros de corralón y brujos de barrio, pero no por eso menos reemplazador de este mundo real y menos inventivo y diabólico en su ambición. Pensar un argumento local como este del truco y no salirse de él o no ahondarlo —las dos figuras pueden simbolizar aquí un acto igual, tanta es su precisión— me parece una gravísima fruslería. Yo deseo no olvidar aquí un pensamiento sobre la pobreza del truco. Las diversas estadas de su polémica, sus vuelcos, sus corazonadas, sus cabalas, no pueden no volver. Tienen con las experiencias que repetirse. ¿Qué es el truco para un ejercitado en él, sino una costumbre? Mírese también a lo conmemorativo del juego, a su afición por fórmulas tradicionales. Todo jugador, en verdad, no hace ya más que reincidir en bazas remotas. Su juego es una repetición de juegos pasados, vale decir, de ratos de vivires pasados. Generaciones ya invisibles de criollos están como enterradas vivas en él: son él, podemos afirmar sin metáfora. Se trasluce que el tiempo es una ficción, por ese pensar. Así, desde los laberintos de cartón pintado del truco, nos hemos acercado a la metafísica: única justificación y finalidad de todos los temas³⁸.

38 BORGES, J.L. *Obras completas. Evaristo Carriego*. Emecé Editores Buenos Aires 1974 p.145-147

8. BIBLIOGRAFÍA

- BAUDELAIRE, Charles. *Salones y otros escritos sobre arte*. Gráficas Rógar, S.A. Madrid, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona, 1978
- BORDES, Juan. *Historia de los juguetes de construcción*. Ediciones Cátedra. Madrid, 2012
- BORGES, Jorge Luis. *Obras Completas 1923-1972*. Emecé Editores. Buenos Aires, 1974
- BORGES, Jorge Luis. *Ficciones*. Alianza Editorial. Madrid, 2006
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica. México, 1986
- CROW, Thomas. *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Editorial Akal. Madrid, 2002
- DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo y otros textos situacionistas*. Ediciones de la Flor, Madrid, 1974
- ELKONIN, Daniel, *Psicología del juego*. Visor. Madrid, , 1985.
- FONTCUBERTA, Joan, *Camouflages*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2013
- FOUCAULT, Michael. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Editorial siglo XXI. Madrid, 1968
- GADAMER, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Editorial Paidós. Barcelona, 1991
- GOMBRICH, E.H. *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Editorial debate. Madrid 1998
- GÓMEZ, Haro, Leonardo. *Del humor en el arte contemporáneo. Teoría y práctica*. Unión de editoriales universitarias españolas. 2013
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*. Alianza editorial. Madrid, 1972
- JARRY, Alfred. *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Caja Negra Editora. Buenos Aires, 2009
- MÉNDEZ Baiges, Maite. *Camuflaje*. Ediciones Siruela. Madrid 2007
- POPPER, Frank. *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Ediciones Akal. Madrid, 1989
- NIETZSCHE, Friederich. *Sobre la verdad y la mentira en sentido extramoral y otros fragmentos*. Editorial Tecnos. Madrid 1990
- QUINTÁS, Alfonso López. *Estética de la creatividad. Juego. Arte. Literatura*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1977
- ROSSET, Clément. *Lo real. Tratado de la idiotez*. Editorial pre-textos. Valencia, 2004
- SONTAG, Susan, *Sobre la fotografía*. Editorial Alfaguara. México 2006
- VYGOTSKI, Lev. *Psicología del Arte*. Editorial Paidós Iberica, 2006

Catálogos de exposiciones

Camuflajes. La Casa Encendida Madrid, 17.09. 2009- 1.11.2009.

Estación experimental. Investigaciones y fenómenos artísticos. CA2M. Móstoles, 13.5-9.10.2011.
Laboral, Centro de Rte y Creación Industrial. Gijón, 28.10 2011-9.4.2012

Ironía. Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián, 4.12.2001 – 2.2.2002

L'arte del gioco. Da Klee a Boetti. Aosta, Museo Archeologico Regionale. 20.12.2002- 13.5.2002

Lygia Clark. Fundación Antoni Tàpies, Barcelona. 21.10- 21.12.1997

Los juguetes y las vanguardias. Museo Picasso Málaga. 4. 10.2010-30.1.2011

Revistas

EXIT número 13. *Sentido del humor/Sense of humor*. Madrid 2004

EXIT número 25. *Jugando/Playing*. Madrid 2007

EXIT 64. *Falso/Fake*. Madrid 2016

Revista de Occidente. Año 2008 Número 330. Dedicado a: *Ocultación, engaño, máscara*

Web

Benito Bermejo, el detective de Mauthausen. Célebre por descubrir impostores en los campos nazis. https://elpais.com/cultura/2015/05/04/actualidad/1430759743_000866.htm

Cercas, J. Mentir con la verdad. Artículo para El País Semanal, 11 de marzo de 2018
https://elpais.com/elpais/2018/03/05/eps/1520252664_562458.html

El poeta y la fantasía de Sigmund Freud. Revista de la Universidad de México
http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs_rum/index.php/rum/issue/view/266

Ich Bin Enric Marco, Dirección: Santiago Fillol y Lucas Vermal, País: España, 2009
<https://www.filmin.es/pelicula/ich-bin-enric-marco>

Naturalis Historia de Plinio EL Viejo. Citado por C. Sánchez en el Boletín del Museo Arqueológico Nacional.

<http://www.man.es/man/dms/man/estudio/publicaciones/boletin-man/MAN-Bol-1995/MAN-Bol-1995-Sanchez-Fernandez.pdf>

Nietzsche. F, Sobre verdad y mentira en sentido extramoral. 1873 <https://www.lacavernadeplaton.com/articulosbis/verdadymentira.pdf>

Reflexiones de Picasso, para la Exposición Picasso, Suite 347, Valladolid, 2019 <https://www.museoph.org/files/exposiciones/1-dossier-picasso-347.pdf>

Revista EXIT 64. Falso/Fake. Madrid. <https://exitmedia.net/EXIT/es/exit/3-exit-64-falso.html>

Sarria, L. Stopmotion Mentira podrida, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=E7qvOTyB6KY>

Schiller, f. Cartas sobre la educación estética del hombre, Traducción y notas de ZUBIRIA, M. Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras. p. 110. http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/7709/schiller-con-tapas.pdf